

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE
SIMULASI DI KELAS VI SDN 02 TIMBALUN KEC. BUNGUS
TELUK KABUNG KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH

**JAFRIWALDI
NIM. 95483**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE
SIMULASI DI KELAS VI SDN 02 TIMBALUN KEC. BUNGUS
TELUK KABUNG KOTA PADANG**

Nama : Jafriwaldi
NIM : 95483
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Asnidar A
NIP: 19501001 197603 2002

Dra. Maimunah, M.Pd
NIP. 19510222 197603 2001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Masnila Devi, S.Pd, M.Pd
NIP. 196312281988032001
Skj.No.1107/UN.35.14.7/TU/2013
Tgl.24 April 2013

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Simulasi di Kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang

Nama : Jafriwaldi

Nim : 95483

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Asnidar A	(.....)
2. Sekretaris	: Dra. Maimunah, M.Pd	(.....)
3. Anggota	: Dra. Asmaniar Bahar	(.....)
4. Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	(.....)
5. Anggota	: Dra. Fatmawati, M.Pd	(.....)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jafriwaldi
NIM : 95483
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2013
Yang menyatakan

JAFRIWALDI
NIM. 95483

ABSTRAK

Jafriwalidi.2013.Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Simulasi di Kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang

Penelitian berawal dari kenyataan bahwa proses pembelajaran di SD bersifat monoton, pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKn siswa belum maksimal. Untuk mengatasinya dilakukan pembelajaran dengan metode simulasi. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas dan teman sejawat. Pengumpulan data melalui observasi dan tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 02 Timbalun Kota Padang yang berjumlah 18 orang pada semester I tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian yang dilakukan dengan metode simulasi telah berhasil meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN 02 Timbalun Kota Padang. Hasil penilaian RPP diperoleh skor penilaian RPP Siklus I pertemuan 1 = 56,25%, pertemuan 2 = 62,5%. Siklus II pertemuan 1 = 78%, pertemuan 2 = 81,25%. Pelaksanaan dari aspek guru siklus I pertemuan 1 = 58%, Pertemuan 2 = 67%. Siklus II pertemuan 1 = 79%, pertemuan 2 = 90%. Hasil pengamatan aspek siswa siklus I pertemuan 1 = 58%, pertemuan 2 = 69%, siklus II pertemuan 1 = 79%, pertemuan 2 = 87%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 = 59,00, pada siklus I pertemuan 2 = 65,28 dan pada siklus II pertemuan 1 menjadi 71,33, pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,78. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN 02 Timbalun Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang mana berkat rahmat dan karunia Beliauah peneliti telah bisa menyelesaikan skripsi dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Simulasi di Kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

Penyusunan skripsi dibantu oleh banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada peneliti terutama kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD UNP dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris yang telah memberi izin penelitian.
2. Staf dosen dan Tata Usaha UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah membantu peneliti demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Asnidar A selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Maimunah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat, dan dukungan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Asmaniar Bahar, Ibu Dra. Reinita, M.Pd, dan Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Zulfahmi, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Febriyeni, S.Pd selaku Observer 1 dan Bapak Indrayadi, A.Ma selaku Observer 2, sekaligus majelis

guru SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian.

6. Istri tercinta, serta buah hatiku tersayang, beserta kedua orang tua dan sanak saudara yang senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti dan senantiasa memberikan doa, motivasi dan dorongan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa seksi BB 19 yang senasib seperjuangan yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini, serta
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang senantiasa membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga segala jasa Bapak, Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Amin...

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian tentang pembelajaran PKn dengan metode simulasi ini dapat dilakukan lagi oleh peneliti selanjutnya sehingga penelitian dengan menggunakan metode simulasi ini dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dan berguna dalam pembelajaran PKn di SD.

Padang, Mei 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Hakekat Hasil Belajar	9
2. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan	10
3. Pendidikan Kewarganegaraan	12
4. Pengertian Metode	15
5. Pembelajaran PKn dengan Metode Simulasi.....	21
B. Kerangka Teori	23

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
3. Waktu dan Lama Penelitian	26

B. Rancangan Penelitian	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
a. Pendekatan Penelitian	27
b. Jenis Penelitian	28
2. Alur Penelitian	29
3. Prosedur Penelitian	31
a. Tahap Perencanaan	31
b. Tahap Pelaksanaan	32
c. Tahap Pengamatan	33
d. Tahap Refleksi	33
C. Data dan Sumber Data	34
1. Data Penelitian	34
2. Sumber Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
1. Teknik Pengumpulan Data	35
2. Instrumen Penelitian	36
E. Analisis Data	36

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 1	39
a. Perencanaan	39
b. Pelaksanaan	40
c. Pengamatan	46
d. Refleksi	58
2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 2	61
a. Perencanaan	61
b. Pelaksanaan	62
c. Pengamatan	66
d. Refleksi	78

3. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 1	81
a. Perencanaan.....	81
b. Pelaksanaan	82
c. Pengamatan	87
d. Refleksi	99
4. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 2	102
a. Perencanaan.....	102
b. Pelaksanaan	104
c. Pengamatan	108
d. Refleksi	119
B. Pembahasan Hasil	121
1. Pembahasan Siklus I	121
a. Bentuk RPP	121
b. Pelaksanaan	122
c. Hasil Belajar	123
2. Pembahasan Siklus II	124
a. Bentuk RPP	124
b. Pelaksanaan	125
c. Hasil Belajar	127
 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	128
B. Saran	129
 DAFTAR RUJUKAN	130
 LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	25
Bagan 3.1 Alur Penelitian	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	132
Lampiran 2	Soal Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1	138
Lampiran 3	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1	141
Lampiran 4	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1	142
Lampiran 5	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	144
Lampiran 6	Rekap Nilai Siswa Siklus I Pertemuan 1	146
Lampiran 7	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1	147
Lampiran 8	Lembar Pengamatan (aspek guru) Siklus I Pertemuan 1	151
Lampiran 9	Lembar Pengamatan (aspek siswa) Siklus I Pertemuan 1	155
Lampiran 10	Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	159
Lampiran 11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	162
Lampiran 12	Soal Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2	170
Lampiran 13	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2	173
Lampiran 14	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2	174
Lampiran 15	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	176
Lampiran 16	Rekap Nilai Siswa Siklus I Pertemuan 2	178
Lampiran 17	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2	179
Lampiran 18	Lembar Pengamatan (aspek guru) Siklus I Pertemuan 2	183
Lampiran 19	Lembar Pengamatan (aspek siswa) Siklus I Pertemuan 2	187
Lampiran 20	Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	191
Lampiran 21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	194
Lampiran 22	Soal Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1	201
Lampiran 23	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1	204
Lampiran 24	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1	205
Lampiran 25	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	207
Lampiran 26	Rekap Nilai Siswa Siklus II Pertemuan 1	209
Lampiran 27	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 1	210
Lampiran 28	Lembar Pengamatan (aspek guru) Siklus II Pertemuan 1	214
Lampiran 29	Lembar Pengamatan (aspek siswa) Siklus II Pertemuan 1	218

Lampiran 30	Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	222
Lampiran 31	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2.....	225
Lampiran 32	Soal Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 2	235
Lampiran 33	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 2.....	238
Lampiran 34	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	239
Lampiran 35	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2.....	241
Lampiran 36	Rekap Nilai Siswa Siklus II Pertemuan 2	243
Lampiran 37	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 2	244
Lampiran 38	Lembar Pengamatan (aspek guru) Siklus II Pertemuan 2	248
Lampiran 39	Lembar Pengamatan (aspek siswa) Siklus II Pertemuan 2	252
Lampiran 40	Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	256
Lampiran 41	Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa	259
Lampiran 42	Foto-Foto Penelitian.....	260
Lampiran 43	Surat Izin Penelitian	265
Lampiran 44	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	266

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional, yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar jadi manusia yang beriman, bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan bertanggung jawab terhadap keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar (SD) sampai kejenjang perguruan tinggi. PKn pada umumnya mengkaji tentang prinsip-prinsip demokrasi, HAM, globalisasi, kerja sama, harga diri, gotong royong, patriotisme, rela berkorban, sistem pemerintahan. Melalui mata pelajaran PKn, siswa diarahkan pada pembentukan kepribadian warga negara yang memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Disamping itu mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (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 masyarakat Indonesia,
 - (4) Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- (Depdiknas, 2006:2)

Pada dasarnya pembelajaran PKn berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan prilaku dan kebutuhannya sebagai manusia, Selain itu PKn juga berkenaan dengan sikap manusia dalam memperoleh kebutuhannya dalam masyarakat, contoh: Hidup gotong royong, Harga diri, Kebebasan berorganisasi, kebebasan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Persamaan kedudukan dan lain sebagainya yang dapat mempertahankan hidup manusia dalam masyarakatnya.

Mata pelajaran PKn di SD menitikberatkan pada usaha manusia untuk menyikapi perubahan yang terjadi pada setiap aspek kehidupan masyarakat. Pengetahuan yang diperoleh dari jenjang pendidikan akan diwujudkan melalui sikap dan prilaku seseorang sehingga tercapai keharmonisan dalam hidup bermasyarakat. Tujuan akhir dari mata pelajaran PKn di SD agar peserta didik mempunyai komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Dampak PKn terhadap sikap dan prilaku dalam kehidupan bermasyarakat belum begitu tampak. Perwujudan nilai-nilai Pancasila yang dituntut sekolah belum tampak dalam kehidupan sehari-hari. Kepribadian sosial siswa sangat memprihatinkan, sikap dan prilaku siswa masih mudah terpengaruh oleh era globalisasi yang membawa dampak negatif bagi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan observasi di kelas VI SDN 02 Timbalun, dalam pembelajaran PKn di SD pelaksanaannya belum sesuai dengan yang

diharapkan, yaitu 1) Guru selalu menggunakan metode ceramah dari awal pembelajaran sampai akhir sehingga pembelajaran sering berlangsung satu arah, 2) Guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara monoton, 3) Guru kurang melibatkan siswa untuk belajar lebih mandiri dalam kelompok belajar, 4) Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berintegrasi dengan sesama teman kelompoknya, 5) Guru kurang memperhatikan hal-hal yang dapat mengembangkan pengetahuan sikap dan keterampilan siswa sehingga tidak dapat merealisasikan ilmu dalam kehidupannya sehari-hari, dan 6) Guru kurang memberdayakan potensi Kognitif, Afektif dan Psikomotor siswa secara optimal.

Jika dibiarkan terus menerus, maka akan berdampak kepada diri siswa sendiri diantaranya adalah; 1) Siswa kurang dapat mengeluarkan pendapatnya dalam belajar, 2) Pembelajaran kurang bermakna, 3) Siswa kurang bersemangat dalam belajar, 4) Siswa tidak dapat merealisasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari serta 5) Hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hal diatas hasil belajar PKn kurang tercapai dengan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terlihat dalam data nilai Mid Semester I mata pelajaran PKn kelas VI SDN 02 Timbalun Kecamatan Bungus Teluk Kabung, masih banyak siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Dari 18 orang siswa hanya 8 orang siswa mendapatkan nilai lebih dari 70 dan 10 orang mendapatkan nilai kurang dari 70. Sesuai dengan data tersebut maka hanya 44% siswa yang mencapai KKM 70. Data nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Ujian Mid Semester I dalam Mata Pelajaran PKn
Tahun Ajaran 2012/2013

No	Nama	KKM	Hasil Nilai	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	MSP	70	50		√
2	AWY	70	35		√
3	GA	70	70	√	
4	WF	70	72	√	
5	NDH	70	75	√	
6	LI	70	50		√
7	RKD	70	55		√
8	NGS	70	50		√
9	IPS	70	75	√	
10	WLS	70	80	√	
11	NDS	70	83	√	
12	FYP	70	65		√
13	AFA	70	63		√
14	RTS	70	52		√
15	RHW	70	40		√
16	MLP	70	35		√
17	NKML	70	70	√	
18	DRJ	70	72	√	
Jumlah Rata-Rata			58,41		
Nilai Tertinggi			83		
Nilai Terendah			35		
Presentase KKM			44%		

Sumber : Data Sekunder 2012

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas VI SDN 02 Timbalun kurang memuaskan. Masalah yang dihadapi oleh siswa tersebut harus cepat dicarikan jalan keluarnya. Masalah ini berawal dari kelemahan guru dalam pembelajaran PKn, jika ini dibiarkan terus menerus maka akan berakibat buruk bagi siswa seperti: 1) Siswa kurang dapat mengeluarkan pendapatnya dalam belajar, 2) Pembelajaran kurang bermakna, 3) Siswa kurang bersemangat dalam belajar, 4) Siswa tidak dapat

merealisasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari serta 5) Hasil belajar siswa menjadi rendah.

Agar dapat meningkatkan kualitas dan keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka guru harus dapat memilih dan menggunakan metode ataupun pendekatan yang tepat dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu penulis akan mencoba menggunakan metode simulasi sebagai solusi dari masalah ini.

Metode simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi sehingga dapat mengurangi rasa takut mensimulasi sebuah kasus atau masalah, seseorang akan lebih menjiwai keberadaannya.

Menurut Wina (2008:159) metode simulasi adalah:

Simulasi artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan, sebagai metode mengajar, metode simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya

Sedangkan menurut Davies (1987:241) “bahwa metode simulasi dapat ditujukan untuk mengetahui keterampilan kognitif yang diperoleh dari metode lain, dan untuk mengubah sikap, dan lebih lanjut metode ini semua masalah dipecahkan, bukan dengan membahas masalah itu, melainkan dengan mensimulasikan situasi dalam mana masalah itu terjadi”.

Metode simulasi bertujuan membuat siswa aktif dan berinteraksi langsung untuk memupuk dan melatih keberanian siswa, memupuk daya cipta dan belajar menghargai pendapat orang lain. Metode ini memang sama dengan

bermain peran tetapi dalam metode simulasi lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukan”.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul: *“Peningkatan hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Metode Simulasi di Kelas IV SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang”*.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang?”. Secara khusus masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang?
- c. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan judul dan masalah penelitian yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang. Dan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a. Rencana pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang.
- b. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas VI SDN 02 Timbalun Kec. Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran PKn di SD. Secara praktis, Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran PKn, terutama:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam peningkatan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Bagi sekolah, sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam meningkatkan pengetahuan, tentang cara meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode simulasi.
3. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan tentang cara meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode simulasi.
4. Bagi siswa, dapat menambah pengalaman bahwa belajar Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya melalui ceramah dari guru, diskusi, maupun percobaan-percobaan, tetapi juga bisa dengan menggunakan metode simulasi, sehingga dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran dimana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana pembelajaran yang diberikan guru dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain seorang siswa dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui kegiatan belajar. Proses belajar yang efektif akan menjadikan hasil belajar lebih berarti dan bermakna.

Nana (2002:28) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajar. Sementara Gagne (dalam Nana, 2002:22) membagi hasil belajar atas lima kategori yaitu: (1) Informasi verbal (*verbal information*); (2) keterampilan intelektual (*intellectual skill*); (3) Metode kognitif (*cognitive metode*); (4) sikap (*attitude*); (5) keterampilan motorik (*motor skill*).

Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran, dimana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana pembelajaran yang diberikan guru dapat dikuasai, dipahami dan dimiliki oleh peserta didik.

Seorang peserta didik dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui proses pembelajaran. Dengan kata lain, apabila telah terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik pada diri seorang peserta didik, maka peserta didik tersebut dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Oemar (2008:2) bahwa “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan hasil belajar yaitu tingkat penguasaan materi siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai hendaknya bersifat menyeluruh bukan hanya sekedar penguasaan kognitif semata-mata tetapi juga nampak dalam perubahan sikap atau afektif dan keterampilan siswa itu sendiri.

2. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan prilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim (1996:18) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Kingsley (dalam Nana, 2006:22) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni “a) Keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita”. Sedangkan Gagne (dalam Nana, 2006:22) membagi hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu “a) Informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris”. Nana (2006:22) juga menambahkan bahwa sesuai dengan sistem pendidikan nasional pada rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran hasil belajar peserta didik sekurang-kurangnya harus dapat mencakup tiga ranah pendidikan, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap/nilai) dan ranah psikomotor (keterampilan). Hasil belajar yang diharapkan setelah peserta didik mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik menjadi sosok seorang warga negara yang mempunyai kecerdasan dan pengetahuan sebagai warga negara yang demokratis, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur Pancasila dan UUD 1945, mempunyai kecerdasan dan kepedulian sosial yang tinggi, wawasan yang mengglobal, dan mempunyai keterampilan hidup sebagai warga negara yang demokratis. PKN di SD diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik

menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Somatri (dalam Azis 1999:14) istilah Pkn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik sebagai berikut:

Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendapat di atas dipertegas Depdiknas (2006:271) “Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945 ”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara ke arah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup PKn adalah: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi.

Hal di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa:

Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa,

norma hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:271)

Tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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, bernegara dan anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan PKn adalah: “ untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, bebangsa, dan bernegara di Indonesia ”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKn di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga Negara Indonesia.

4. Pengertian Metode

1. Metode Simulasi

a. Pengertian Metode Simulasi

Simulasi artinya tiruan atau berpura-pura bermain peran. Dawson mengemukakan bahwa “simulasi merupakan suatu istilah yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model dan merefleksikan proses-proses perilaku”. Sedangkan menurut Cardille “merupakan metode yang tinggi efektifitasnya dalam menyederhanakan kehidupan dan menyajikan pengalaman-pengalaman yang menuntut kearah diskusi”.

Menurut Moedjiono (1992:80), “simulasi sebagai metode belajar mengajar adalah format interaksi belajar yang didalamnya menampakkan adanya perilaku putra-putri yang terlibat atau peniruan situasi (berupa proses atau peralatan) sedemikian rupa sehingga orang terlibat pada memahami konsep, prinsip, dan keterampilan atau sikap yang dinilai didalamnya”.

Menurut Roestiyah N.K (2001:22) “Metode simulasi adalah tingkah laku seorang untuk berlaku seperti yang dimaksud, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa berbuat sesuatu”. Jadi, siswa itu berlatih sebagai orang lain. Metode simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan ialah: *peer-teaching*, *sociodrama* *psikodrama*, *simulasi game* dan *role playing*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan dan bermain peran mengenai tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan sebenarnya, tentang pemahaman suatu konsep, prinsip, keterampilan atau sikap yang ada dalam simulasi tersebut. Sehingga pembelajaran PKn siswa dituntut untuk memerankan perannya dengan benar sehingga tercipta suatu keadaan yang diinginkan, dari pembelajaran yang dilakukan siswa dan menyimpulkan pembelajaran yang berlangsung.

b. Tujuan Penggunaan Metode Simulasi

Tujuan penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn sesuai dengan pendapat Cardille (dalam Moedjiono, 1991:82) tujuan pemakaian metode simulasi ini adalah:

- (1) Mendorong partisipasi siswa aktif dalam belajar dengan melibatkan diri dalam situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, (2) mempertinggi keterampilan-keterampilan membuat keputusan, (3) memanfaatkan sumber-sumber yang berhubungan dengan keputusan-keputusan yang dibuat, (4) Membantu mengembangkan sikap siswa, (5) mengembangkan persuasi dan komunikasi, (6) memperkenalkan kepada para siswa tentang peranan kepemimpinan, (7) meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip yang telah dipelajari, (8) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (9) melatih siswa untuk mengadakan kerja sama situasi kelompok, (10) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Seiring dengan pendapat di atas menurut Cardille dan Davis at (dalam Moedjiono: 1991-80) dapat kiranya tujuan pemakaian metode simulasi dalam kegiatan belajar adalah: (1) Mengembangkan sikap

keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) melatih para siswa memecahkan masalah dan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat digunakan memecahkan masalah, (3) meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip yang telah dipelajari”.

Menurut Mulyani (1998:161), adapun tujuan pembelajaran metode simulasi adalah:

(1) Melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari, (2) Membantu mengembangkan sikap peserta didik, (3) Mengembangkan persuasi dan komunikasi, (4) Melatih peserta didik memecahkan masalah dengan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah, (5) Meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip yang dipelajari, (6) Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran situasi yang hampir serupa dengan kejadian sebenarnya.

Dari kesimpulan di atas adapun tujuan metode simulasi adalah untuk mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, lebih berani meningkatkan pemahaman tentang konsep pelajaran, melatih memecahkan masalah dan melatih siswa untuk memahami dan menghargai pendapat peranan orang lain.

c. Kelebihan Metode Simulasi

Pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi mempunyai kelebihan dan kelemahannya untuk melaksanakan di sekolah dasar khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Wina (2008:160) terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan metode simulasi sebagai metode mengajar diantaranya:

(1) Metode simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja, (2) Metode simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) Metode simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematic, (5) Metode simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Simulasi

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode simulasi akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah penggunaan metode simulasi dalam proses pembelajaran dan dapat menggunakannya.

Menurut Wina (2008:161-162) langkah-langkah metode simulasi sebagai berikut:

(1) Persiapan Metode Simulasi: menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemain, serta waktu yang disediakan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. (2) Pelaksanaan simulasi: simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. (3) Penutup: melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, merumuskan kesimpulan.

Menurut Roestiyah N.K (2001:22) ”pengajaran modren teknik ini telah banyak dilaksanakan, sehingga siswa bisa berperan seperti orang-orang atau dalam keadaan yang dikehendaki”. Dalam penelitian ini penulis tertarik menggunakan teknik simulasi karena

(1) Menyenangkan siswa, (2) Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, (3) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, (4) Mengurangi hal-hal yang verbalitas atau abstrak, (5) tidak memerlukan pengarah yang pelik dan mendalam, (6) menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan yang sehat, (7) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban/ kurang cakap, (8) Menumbuhkan cara berfikir yang kritis, (9) Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Sedangkan menurut Hamalik (2001:196-197) “teknis simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain intruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku”. Latihan-latihan keterampilan menuntut peraktek yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata atau dalam situasi simulasi yang mengandung cirri-ciri situasi kehidupan nyata.

Dari pendapat para ahli diatas adapun langkah-langkah pembelajaran metode simulasi yang akan digunakan dalam penelitian adalah pendapat dari Wina yaitu : Persiapan: menentukan topik atau masalah yang disimulasikan, Pelaksanaan: menentukan pemain untuk ikut simulasi dan pemerannya, Penutup: mendorong siswa untuk memberikan tanggapan dan kritikan, Penilaian: mengevaluasi penilaian simulasi yang dilaksanakan atau tindak lanjut.

e. Prinsip Penggunaan Metode Simulasi

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode simulasi mempunyai prinsip sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Davies (dalam Moedjiono 1987:242) “metode simulasi memerlukan persiapan matang. Tanpa persiapan matang, ada kemungkinan sebuah simulasi hanya menjadi permainan kekanak-kanakan”. Agar guru dapat memakai metode simulasi dengan baik, maka persiapan yang pertama adalah prinsip-prinsip pemakaian metode simulasi. Prinsip-prinsip metode simulasi meliputi:

1. Simulasi itu dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapatkan kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda
2. Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing
3. Penentuan topik dapat dibicarakan bersama antara guru dengan siswa, sesuai dengan tingkat kemampuan di kelas
4. Petunjuk simulasi dapat terlebih dahulu disiapkan secara rinci tergantung dari bentuk simulasi dan tujuannya
5. Simulasi hendaknya menyangkut kognitif (penambahan pengetahuan tentang berbagai konsep dan pengertiannya)
6. Melatih keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik

7. Simulasi digambarkan atau di perkirakan situasi yang sesungguhnya
8. Simulasi hendaknya di usahakan berinteraksi, beberapa ilmu, berbagai proses seperti akibat-akibat, problem, dan sebagainya.

5. Pembelajaran PKn dengan Metode Simulasi

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode simulasi. Menurut Wina (2008:161-162) langkah-langkah pembelajaran dengan metode simulasi yaitu:

1) Persiapan, 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran.

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

- a. Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi. Topiknya tentang pelaksanaan Pemilu dan Pilkada
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan. Ada 6 tahap dalam pelaksanaan Pemilu dan Pilkada, yaitu pendaftaran dan penetapan pemilih, pendaftaran dan penetapan pasangan calon, kampanye, pemungutan suara, penghitungan suara, dan penetapan calon terpilih, pengesahan, pengangkatan, dan pelantikan. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk mensimulasikan salah satu tahap dalam pelaksanaan Pemilu dan Pilkada.
- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran masing-masing pemain dan waktu yang disediakan. Dalam 1 kelompok terdiri dari

6 orang. Semua anggota kelompok harus terlibat aktif dalam simulasi.

Waktu yang disediakan dalam simulasi ± 10 menit.

- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Siswa yang kurang mengerti boleh bertanya pada guru.

2) Tahap pelaksanaan (penyajian)

- a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi simulasi, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Guru memberikan bantuan kepada kelompok yang kesulitan
- c. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Simulasi harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

3) Tahap Penutup

- a. Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi dan materi cerita yang disimulasikan. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi simulasi. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan simulasi serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

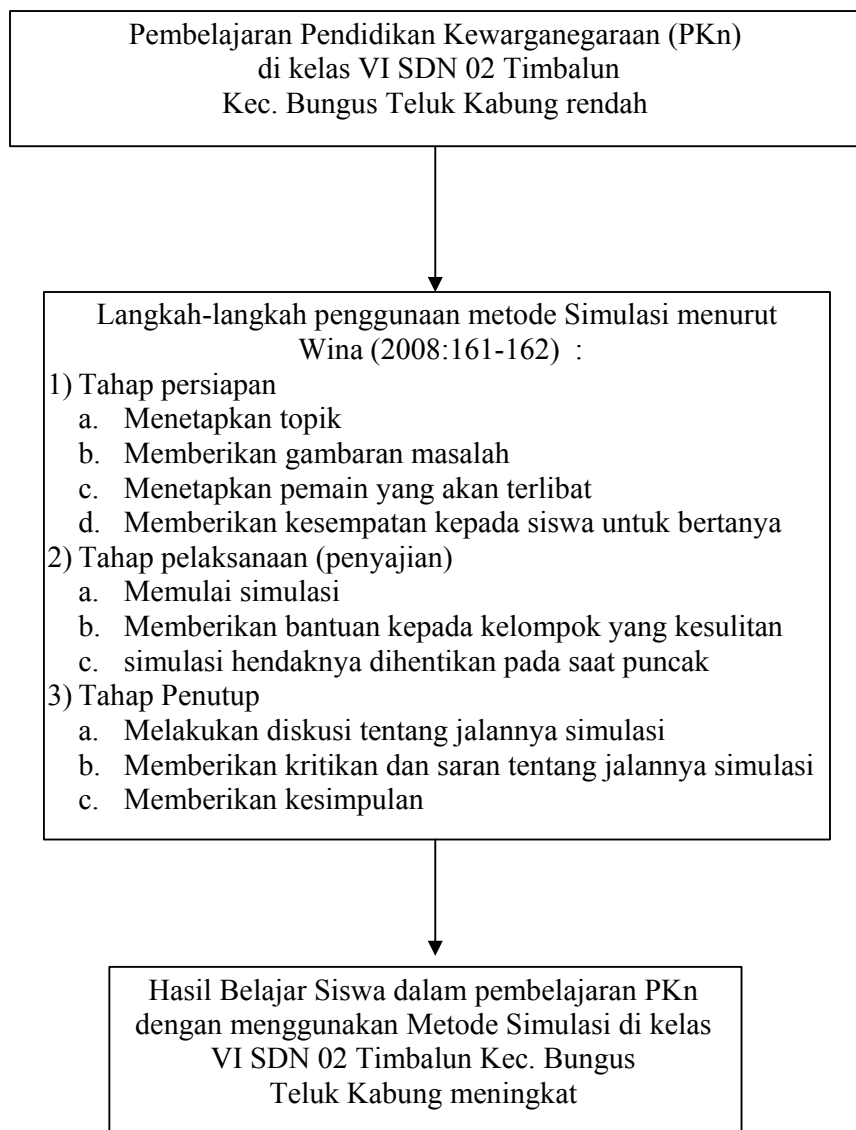
- b. Guru mendorong siswa agar memberikan kritik dan tanggapan terhadap simulasi dan merumuskan kesimpulan. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun lisan dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam simulasi. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang simulasi yang telah dilaksanakan. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan simulasi. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswa.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode simulasi yaitu suatu metode pembelajaran dimana guru atau siswa sendiri memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh siswa bisa dilakukan secara langsung maupun melalaui bantuan media pembelajaran. Dapat kita ketahui bahwa dalam penggunaan metode simulasi ini siswa menjadi aktif. Metode simulasi merupakan metode yang paling sederhana dibandingkan metode - metode yang lain, karena dalam penggunaannya sangat mudah sekali dan akan membuat orang yang memperhatikan simulasi tersebut akan lebih mengerti karena menyaksikan langsung. untuk meningkatkan hasil belajar dipelajari di kelas IV SD. Tujuan utamanya adalah memberikan pengetahuan kepada siswa dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Selain itu pembelajaran ini akan lebih bermakna dan berlangsung alamiah.

Adapun langkah–langkah yang akan digunakan dalam penelitian adalah menurut Wina (2008:161-162) bahwa langkah-langkah metode simulasi sebagai berikut (1) Persiapan Metode Simulasi: menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. (2) Pelaksanaan simulasi: simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. (3) Penutup: melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, merumuskan kesimpulan.

Bagan Kerangka Teori



Teluk Kabung Kota Padang sudah meningkat. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari penilaian aspek kognitif, penilaian aspek afektif, dan penilaian aspek psikomotor. Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata hasil belajar siswa 59,00, Siklus I pertemuan 2 adalah 65,28. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 71,33. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan yang memuaskan yaitu menjadi 84,78.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Dalam menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hendaknya guru menyesuaikan dengan panduan yang diajukan oleh Depdiknas. Selain itu guru juga memperhatikan dan menyesuaikan media dan sumber yang dekat dengan siswa, dan guru juga harus merencanakan materi dan langkah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi, guru diharapkan benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin, serta peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting sekali tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.
3. Hendaknya metode simulasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta:
- Aderuslana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (<http://aderuslana.wordpress.com/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/> diakses tanggal 2 mei 2009)
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Basyirudin.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono .2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK
- Elaine B.Johnson. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- [http: // opiniku. Bloggon](http://opiniku.blogspot.com). Download tanggal 13 Januari 2011.
- [http: // www. pohan .dephan. go. id/ RUU/20Dikwar.htm/ 27/01/2011](http://www.pohan.dephan.go.id/RUU/20Dikwar.htm)). Download tanggal 27 Januari 2011
- Muhibin. 2007, *Metode Simulasi dalam pembelajaran* .Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Mulyani Sumatri. 1998. *Sterategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Simulasi dan Penerapan dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan dan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumu Aksara.

- Kemmis, Stephen dan Robin Mc. Taggart. 1990. *Model-model PTK*. Tersedia dalam http://www.ditplb.or.id/files/MODEL-MODEL_PTK.doc (online). Diakses tanggal 21 Januari 2012.
- Ritawati Mahyudin dan Yetti Ariani. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: S1 PGSD Berasrama FIP UNP
- Rika Sasriyanti. 2008. “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa dengan Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam Pembelajaran IPS di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Alang Lawas Padang”. *Skripsi tidak diterbitkan*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rochiati, Wiriaatmadja. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Roeshiyah. N.K. 2001. *Sterategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Putra.
- Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. 2005. *Pembelajaran Dalam implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.