

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MELALUI PENGGUNAAN METODE SIMULASI DI KELAS VI SD
NEGERI 24 KANDANG MELABUNG KECAMATAN
SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

FITRI DELFIA

NIM : 52705

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : "Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Melalui Penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri
24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten
Tanah Datar".

Nama : FITRI DELFIA

NIM/BP : 52705/ 2009

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Januari 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

Dra. Dernawati
NIP. 19560810 198610 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Negeri Padang*

Judul : "Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Melalui Penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri
24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten
Tanah Datar".

Nama : FITRI DELFIA

NIM/BP : 52705/ 2009

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra Reinita,M.Pd	(.....)
2. Sekretaris : Dra. Dernawati	(.....)
3. Penguji I : Dra. Hj. Asmaniar Bahar	(.....)
4. Penguji II : Dra. Asnidar.A	(.....)
5. Penguji III : Drs. Yunisrul	(.....)

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK

Fitri Delfia, 2011. Peningkatan Proses Pembelajaran PKn Melalui Penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar

Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang tidak menarik bagi siswa karena mata pelajaran tersebut di ajarkan guru dengan metode ceramah sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaranpun tidak tercapai sebagaimana yang diharapkan. Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn adalah dengan menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran, karena metode simulasi adalah suatu cara penyajian pengalaman belajar dengan melakukan proses tingkah laku melalui perbuatan yang bersifat pura- pura dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari sesuatu lebih mendalam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini telah dilaksanakan 2 siklus. Adapun prosedurnya dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, catatan lapangan dan dokumentasi. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar dengan jumlah siswa 17 orang.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa aspek kognitif siklus I diperoleh nilai rata 78% sedangkan siklus II 81%, aspek afektif pada siklus I diperoleh 69% sedangkan siklus II 79% pada aspek psikomotor diperoleh rata-rata 79% seangkan pada siklus II 78%. Dengan demikian terlihatlah peningkatan proses pembelajaran mulai dari siklus I sampai siklus II.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis uapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat iman dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Proses Pembelajaran PKn Melalui Penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd. M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Dernawati, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Asmaniar Bahar, selaku penguji I yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asnidar, selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Yunisrul, selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Ayahanda Bustami dan Ibunda Roslina yang telah memberikan do'a dan dorongan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi (PTK) ini dengan baik.
9. Bapak Nasrul, S. Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 24 Kandang Melabung dan Guru SD Negeri 24 Kandang melabung yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di kelas VI dan meluangkan waktunya kerjanya untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
10. Rekan – rekan seperjuangan di PGSD PPKHB yang telah banyak memberikan dukungan, saran dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.
11. Siswa kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian.

Semoga bimbingan, bantuan dan do'a yang telah diberikan kepada penulis mendapat imblan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Batusangkar, Desember 2011

Penulis

FITRI DELFIA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
 BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Proses Pembelajaran	7
2. Pembelajaran PKn	8
a. Hakikat Pembelajaran.....	8
b. Hakikat Pembelajaran PKn	10
c. Tujuan PKn.....	11
d. Ruang Lingkup PKn	12
e. Penilaian Pembelajaran PKn	13
3. Metode Simulasi	14

a. Pengertian Metode Simulasi.....	14
b. Tujuan Metode Simulasi	15
c. Keunggulan Metode Simulasi	16
d. Langkah- langkah Metode Simulasi	18
4. Rancangan Pembelajaran.....	20
a. Pengertian RPP	20
b. Komponen- komponen RPP	21
B. Kerangka Teori	22

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu atau lama Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian.....	26
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
a. Pendekatan Penelitian.....	26
b. Jenis Penelitian.....	26
2. Alur Penelitian Tindakan.....	28
3. Prosedur Penelitian	29
a. Perencanaan	29
b. Pelaksanaan	30
c. Pengamatan	31
d. Refleksi	32
C. Data dan Sumber Data	31
1. Data Penelitian	32

2. Sumber Data	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Analisa Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Siklus I.....	38
Siklus I pertemuan I	
a. Perencanaan Siklus I pertemuan I.....	38
b. Pelaksanaan Siklus I pertemuan I.....	42
c. Pengamatan Siklus I Pertemuan I.....	46
d. Refleksi Siklus I Pertemuan I.....	51
Siklus I Pertemuan II	
a. Perencanaan Siklus I pertemuan II.....	55
b. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II.....	57
c. Pengamatan Siklus I Pertemuan II.....	60
d. Refleksi Siklus I pertemuan II.....	66
2. Siklus II.....	69
Siklus II pertemuan I	
a. Perencanaan Siklus II Pertemuan I.....	69
b. Pelaksanaan siklus II pertemuan I.....	72
c. Pengamatan Siklusi II Peremuan I.....	74
d. Refleksi Siklus II pertemuan I.....	79
Siklus II Pertemuan II	
a. Perencanaan Siklus II pertemuan II.....	82

b. Pelaksanaan Siklusi II pertemuan II.....	84
c. Pengamatan Siklus II Pertemuan II.....	87
d. Refleksi Siklus II Pertemuan II	91
B. Pembahasan	92
1. Pembahasan Siklus I.....	92
a. Pembahasan Bentuk Perencanaan Pembelajaran	92
b. Pembahasan pelaksanaan Pembelajaran.....	93
c. Pembahasan Penilaian Hasil Pembelajaran.....	94
2. Pembahasan Siklus II.....	95
a. Pembahasan Bentuk Perencanaan Pembelajaran.....	95
b. Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran.....	96
c. Pembahasan Penilaian Hasil Pembelajaran.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR RUJUKAN.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 RPP Siklus I pertemuan I	102
2. Lampiran 2 hasil kerja siswa	112
3. Lampiran 3 Hasil Penilaian RPP Siklus I pertemuan I.....	114
4. Lampiran 4 Penilaian Dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan I...	117
5. Lampiran 5 Penilaian dari aspek Siswa siklus I Pertemuan I....	124
6. Lampiran 6 Penilaian Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan I	130
7. Lampiran 7 Penilaian Ranah afektif Siklus I Pertemuan I.....	132
8. Lampiran 8 Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan I...	134
9. Lampiran 9 RPP Siklus I pertemuan II.....	136
10. Lampiran 10 Hasil kerja siswa	148
11. Lampiran 11 Hasil Penilaian RPP Siklus I pertemuan II.....	150
12. Lampiran 12 Penilaian Dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan II..	153
13. Lampiran 13 Penilaian dari aspek Siswa siklus I Pertemuan II....	160
14. Lampiran 14 Penilaian Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	166
15. Lampiran 15 Penilaian Ranah afektif Siklus I Pertemuan II.....	168
16. Lampiran 16 Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan II..	170
17. Lampiran 17 RPP Siklus II pertemuan I.....	172
18. Lampiran 18 hasil kerja siswa	183
19. Lampiran 19 Hasil Penilaian RPP Siklus II pertemuan I.....	185
20. Lampiran 20 Penilaian Dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan I....	188
21. Lampiran 21 Penilaian dari aspek Siswa siklus II Pertemuan I....	194
22. Lampiran 22 Penilaian Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	200
23. Lampiran 23 Penilaian Ranah afektif Siklus II Pertemuan I.....	201

24. Lampiran 24 Penilaian Ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan I	203
25. Lampiran 25 RPP Siklus II pertemuan II.....	205
26. Lampiran 26 hasil kerja siswa	215
27. Lampiran 27 Hasil Penilaian RPP Siklus II pertemuan II.....	217
28. Lampiran 28 Penilaian Dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	220
29. Lampiran 29 Penilaian dari aspek Siswa siklus II Pertemuan II	226
30. Lampiran 30 Penilaian Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan II	232
31. Lampiran 31 Penilaian Ranah afektif Siklus II Pertemuan II	234
32. Lampiran 32 Penilaian ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan II	236
33. Lampiran Peningkatan Proses Pembelajaran menggunakan metode Simulasi	238
34. Lampiran 33 Dokumentasi	239

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks karena kegiatan pembelajaran adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan yang sasaran akhirnya adalah siswa belajar. Jadi dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan bahan, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari bahan sesuai tujuan.

Proses pembelajaran merupakan hal yang dialami oleh siswa, dalam proses tersebut guru meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Jadi dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang bisa membangkitkan ketiga ranah pendidikan dalam diri peserta didik.”

Mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak- hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Depdiknas (2006:2) menjelaskan bahwa mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan “berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan dan berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam kegiatan

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis dan juga mampu berinteraksi dengan bangsa- bangsa lain.” Di lihat dari tujuan di atas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan harus menjadi hal yang perlu mendapat perhatian lebih dari guru.

Selain itu, pembelajaran PKn juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk menghasilkan generasi yang berkualitas yaitu manusia yang mampu berpikir secara kritis, kreatif, dan logis.

Dalam kurikulum siswa juga dituntut untuk aktif sementara guru hanya sebagai fasilitator sementara dilihat dari kondisi yang ada guru lebih banyak menjelaskan materi (*teacher center*) dari pada siswa memperolehnya sendiri sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan kondusif.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi kaku dan tidak menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan refleksi awal yang penulis lakukan pada bidang studi PKn ternyata anak kurang berminat pada pembelajaran ini. Peneliti juga melihat nilai yang diperoleh siswa dari semester sebelumnya nilai dari hasil pembelajaran PKn tersebut tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Seharusnya kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai adalah 6,5 tapi siswa hanya memperoleh dibawah angka tersebut.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung penulis melakukan studi awal yaitu penulis mengkaji beberapa masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran PKn

berlangsung, masalah tersebut diantaranya adalah siswa melakukan aktifitas lain yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran kemudian juga ada siswa yang ketika ditanya guru mereka tidak dapat menjawabnya. Adapun faktor yang mempengaruhi kondisi ini antara lain adalah penggunaan metode yang tidak tepat, media yang tidak relevan dengan pembelajaran dan lain sebagainya.

Mengingat belajar adalah proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa termotivasi dan kreatif.

Untuk mengatasi masalah di atas guru perlu sebuah metode yang mampu menciptakan suasana yang efektif, efisien dan kondusif, sehingga siswa memiliki pengalaman baru dalam pembelajaran karena dalam penelitian ini peneliti akan memperbaiki terlebih dahulu proses pembelajaran PKn sehingga dengan diperbaikinya proses pembelajaran, hasil yang akan diperoleh siswa juga akan mengalami perubahan sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Untuk memperbaiki proses tersebut peneliti menggunakan metode simulasi.

Menurut Nana (2004: 76) Metode adalah “ cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.”

Sedangkan Roestiyah (2008: 22) menyatakan simulasi adalah “tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah cara untuk menjelaskan sesuatu melalui perbuatan seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Dengan menggunakan metode simulasi diharapkan proses pembelajaran PKn lebih menarik minat siswa, dari yang tadinya tidak menyenangkan menjadi lebih menyenangkan. Pada akhirnya materi yang disampaikan bisa dikuasai oleh siswa dengan baik dan lebih lama mereka ingat karena mereka sendiri yang belajar bukan guru yang menyampaikan secara langsung.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah : Bagaimana meningkatkan

proses pembelajaran PKn melalui penggunaan Metode Simulasi di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kec. Salimpaung Kab. Tanah Datar ?

Secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn melalui penggunaan metode simulasi di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kec. Salimpaung Kab. Tanah Datar ?
2. Bagaimanakah Proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn melalui penggunaan metode simulasi di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kec. Salimpaung Kab. Tanah Datar ?
3. Bagaimanakah penilaian hasil pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn melalui penggunaan metode simulasi di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kec. Salimpaung Kab. Tanah Datar ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Proses Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran untuk meningkatkan Proses Pembelajaran Pkn Melalui penggunaan Metode Simulasi Di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar
2. Proses Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan Proses Pembelajaran Pkn Melalui penggunaan metode simulasi di Kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar
3. Penilaian hasil pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn melalui penggunaan metode simulasi di kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di sekolah dasar khususnya pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, peneliti dan siswa yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan tentang cara menggunakan metode simulasi pada pembelajaran PKn dan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan .
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam peningkatan pembelajaran PKn dan sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam usahanya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi.

3. Bagi siswa, melalui metode simulasi dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran PKN
4. Bagi Pembaca sebagai bahan masukan tentang cara penggunaan metode simulasi pada mata pelajaran PKN

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Komponen – komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu guru, materi dan siswa.

Rusman (2009:3) “Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.”

Sedangkan menurut Muhammad (2009: 4- 6) dalam proses pembelajaran guru memegang peranan sentral, yaitu “ merencanakan pembelajaran agar siswa mencapai tujuan yang diharapkan, Melaksanakan pengajaran sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan dan memberikan balikan untuk memelihara minat dan antusias siswa dalam belajar atau memberikan penilaian.”

Adapun menurut Wina (2009 : 51) proses pembelajaran merupakan “rangkaian kegiatan yang melibatkan beberapa komponen diataranya tujuan isi/ materi, metode, media dan evaluasi.”

Menurut Knirk & Gustafson (dalam Sagala 2005) Proses pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang

baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi/ memberikan penilaian terhadap pembelajaran dengan melibatkan beberapa komponen yang saling berinteraksi komponen tersebut yaitu guru, siswa, materi, metode, media dan evaluasi sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam proses, pembelajaran dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran PKn

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu aktivitas atau suatu proses mengajar dan belajar. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Menurut Oemar (2009:57) pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.” Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari- hari. Sedangkan Sadiman (dalam Bambang 2008:266) Pembelajaran adalah

usaha- usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber- sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang memungkinkan terjadinya peristiwa belajar yang dapat menghasilkan perubahan pada pelaku belajar.

Dari uraian para ahli di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa hakikat dari pembelajaran adalah usaha/ aktifitas guru yang terencana untuk membuat belajar para siswanya sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran dan mampu menghadapi kehidupan di masyarakat. Jadi pada hakikatnya pembelajaran yaitu (1)Pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu merupakan kegiatan yang berkesinambungan dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup. (2) Dalam pembelajaran terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen(3) Hasil belajar ditujukan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan. (4) Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

b. Hakikat pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn selayaknya dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam partisipasi.

Karakteristik PKn ini dapat dilihat dari objek, lingkup materinya, strategi pembelajaran, sampai pada sasaran akhir dari pendidikan ini. Menurut Wenny(2011) karakteristik PKn antara lain:

(1)PKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IPS), (2)PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi(3) PKn menanamkan banyak nilai. (4) PKn memiliki ruang lingkup (5) PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk.(6)PKn merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah. (7) PKn mempunyai 3 pusat perhatian yaitu kecerdasan dan daya nalar, kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara(8) PKn lebih tepat menggunakan pendekatan belajar kontekstual (CTL) untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia. (9)PKn mengenal suatu model pembelajaran VCT.

Ada dua hal yang perlu mendapat perhatian dari guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn di kelas, yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode pembelajaran. Menurut 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”

Sedangkan Azyumardi (2008:9) mengemukakan Pendidikan kewarganegaraan adalah “program pendidikan yang memuat bahasan tentang masalah kebangsaan, kewarganegaraan dalam hubungannya dengan Negara, demokrasi, HAM dan masyarakat madani (*civil society*) yang dalam implementasinya menerapkan prinsip- prinsip pendidikan demokratis dan humanis.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan atau mata pelajaran yang memuat bahasan tentang masalah kebangsaan atau kewarganegaraan dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis yang bisa menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

c. Tujuan PKn

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Azyumardi (2008:10) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk :

(1)membentuk kecakapan partisipatif yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat(2) Menjadikan warga yang baik dan demokratis, (3) Menghasilkan siswa yang berfikir komprehensif, analisis dan kritis, (4) Mengembangkan kultur demokrasi,(5) Membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab.

Sedangkan menurut Udin (2007:4.28) Tujuan pendidikan kewarganegaraan secara umum 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, berbangsa dan bernegara di Indonesia.”

Selanjutnya BSNP (2006:271) menyatakan bahwa tujuan dari PKn “diharapkan siswa mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan dan berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.”

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari pembelajaran PKn diharapkan dapat mengembangkan potensi, membentuk kecakapan partisipatif warga Negara kemudian mampu berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan sehingga membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik, demokratis dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan Negara.

d. Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup pembelajaran PKn harus dipahami agar jelas arah dan tujuan yang akan dicapai. Menurut Udin dkk (2007:1.20) ruang lingkup Pendidikan kewarganegaraan adalah(1) Kemampuan dasar dan kemampuan kewarganegaraan(2) standar materi kewarganegaraan (3) Indikator pencapaian (4) rambu- rambu umum pembelajaran ”

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 nagara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi.

Sedangkan dalam Depdiknas (2006:271) ruang lingkup PKn adalah: “ Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, kebutuhan warga Negara, konstitusi Negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi”

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang lingkup Pkn adalah kemampuan dasar dan kemampuan kewarganegaraan sebagai sasaran pembentukan nilai persatuan dan kesatuan bangsa, norma hokum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga Negara, konstitusi Negara, kekuasaan dan politik, pancasila dan globalisasi yang standar materinya tercantum dalam kurikulum dan pembelajaran sehingga tercapai indikator yang diharapkan dengan rambu- rambu umum yang dimiliki oleh guru dalam membelajarkan siswanya.

e. Penilaian Pembelajaran PKn

Penilaian dalam pembelajaran PKn dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran PKn untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2009:93) Penilaian merupakan “ serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, serta menafsirkan data tentang proses dan hasil yang dilakukan secara sistematis dan

berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.”

Selanjutnya Udin (2007:1.21) menyatakan bahwa pembelajaran “PKn bertumpu pada pencapaian tujuan PKn yakni membentuk warga Negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berpartisipasi dalam kehidupan politik serta taat pada nilai- nilai dan prinsip- prinsip dasar demokrasi konstitusional.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian dalam pembelajaran PKn adalah suatu Kegiatan untuk memperoleh hasil pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran PKn yang diinginkan.

3. Metode Simulasi

a. Pengertian metode simulasi

Simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pengajaran yang diangkat dari realita kehidupan.

Roestiyah (2008:22) mengatakan bahwa simulasi adalah “tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. “

Sedangkan Wina (2009:159) mengemukakan metode mengajar 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.

Selanjutnya Oemar (2006:137) mengemukakan bahwa “ simulasi mirip dengan latihan, tetapi tidak dalam realitas sebenarnya, melainkan seolah- olah dalam bayangan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam artiterbatas, tidak meliputi semua aspek.”

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah suatu cara penyajian pengalaman belajar atau cara untuk menjelaskan bahan pelajaran dengan melakukan proses tingkah laku melalui perbuatan yang bersifat pura- pura dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

b. Tujuan metode simulasi

Dalam melaksanakan metode simulasi ada beberapa tujuan yang dapat di pahami sehingga dengan mengerti tujuan maka seorang guru akan lebih tahu sasaran yang akan dicapainya.

Muhammad (2004:83) mengemukakan bahwa” Tujuan dari metode simulasi yaitu untuk memberikan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.”

Sedangkan menurut Nana (2004:89) tujuan dari metode simulasi adalah sebagai berikut :

1). Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2). Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) melatih memecahkan masalah, 4) meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya. 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa, 6) melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok. 7) menumbuhkan gaya kreatif siswa, dan 8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan metode simulasi adalah untuk melatih keterampilan baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, untuk memahami suatu konsep atau prinsip kemudian mampu melatih siswa mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok sehingga melatih memecahkan masalah dan bersikap toleransi.

c. Keunggulan metode simulasi

Terdapat beberapa keunggulan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar. Wina (2009:160) mengatakan bahwa keunggulan dari metode ini adalah :

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

Sedangkan menurut Rostiyah (2008:22) keunggulan dari simulasi ini di dalam proses pembelajaran diantaranya:

1) Menyenangkan siswa. 2) Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreatifitas. 3) Memungkinkan terjadinya eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya. 4) Mengurangi hal- hal yang verbalistik atau abstrak. 5) Tidak memerlukan pengarahannya yang pelik dan mendalam. 6) Menimbulkan semacam interaksi antar siswa yang member kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegontoroyongan 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.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keunggulan dalam metode simulasi adalah memberikan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran, sebagai bekal bagi siswa untuk menghadapi situasi sebenarnya, dapat mengembangkan kreativitas siswa dan respon positif dari siswa yang lamban, menumbuhkan cara berfikir kritis, berani dan percaya diri, kemudian memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi masa depan.

d. Langkah- langkah metode simulasi

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan apabila mengikuti langkah- langkah yang telah dirancang dalam suatu metode.

Adapun langkah- langkah dalam melaksanakan metode simulasi menurut Wina (2009: 161- 162) antara lain :

1) Persiapan Simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, baik tujuan yang bersifat umum maupun

tujuan khusus, tujuan yang jelas dapat dijadikan kontrol dalam pelaksanaan simulasi.

- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan. Tanpa penjelasan yang jelas maka siswa akan ragu dalam memainkan perannya yang pada akhirnya akan berdampak pada pelaksanaan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan untuk simulasi
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan simulasi

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan perhatian
- c) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dalam pelaksanaannya.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar

siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi

b) Merumuskan kesimpulan

Sedangkan menurut Nana (2004:90-91) adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan simulasi ini antara lain :

- 1) Kegiatan awal yang dilakukan guru yaitu menentukan topik dan tujuan simulasi , hal ini akan lebih baik dipilih dengan siswa.
- 2) Guru memberikan gambaran garis besar situasi yang akan disimulasikan
- 3) Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi, dan alat yang diperlukan dalam melaksanakan peran.
- 4) Guru memilih pemain (pemegang) peranan atau sekelompok siswa yang diberi tanggung jawab untuk memerankannya.
- 5) Guru memberikan penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal- hal yang harus dilakukan
- 6) Guru member kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi
- 7) Guru memberi kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri.
- 8) Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi
- 9) Siswa melaksanakan simulasi guru mengawasi, member saran untuk kelancaran simulasi
- 10) Siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi

11) Siswa membuat hasil kesimpulan simulasi, langkah ini dilakukan pada penutupan

Berdasarkan langkah- langkah yang telah diuraikan tersebut maka peneliti mengambil langkah- langkah metode simulasi untuk pembelajaran PKn yang dikemukakan oleh Wina karena itu lebih efektif dan efisien.

4. Rancangan Pembelajaran

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila guru mempersiapkan terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Rusman (2010 :3) “Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan penjabaran dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar.” Sedangkan menurut BSNP (2007:8) “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya pencapaian KD.”

RPP wajib disusun oleh guru secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan pembelajaran didapat dari penjabaran silabus untuk

mengarahkan kegiatan peserta didik agar mencapai Kompetensi dasar (KD).

b. Komponen- komponen RPP

Adapun komponen- komponen dari sebuah RPP menurut Rusman (2010:5-7) adalah ”adanya identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.“

Berdasarkan pendapat di atas dapat diuraikan bahwa komponen- komponen dalam RPP yang *pertama* adalah identitas mata pelajaran meliputi satuan pendidikan, kelas atau semester, tema atau mata pelajaran, serta jumlah pertemuan. *Kedua* adalah standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa. *Ketiga*, kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran. *Keempat*, Indikator adalah perilaku yang dapat diukur dan diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar. *Kelima*, tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan. *Keenam*, materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan. *Ketujuh*, alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan. *Kedelapan*, metode pembelajaran digunakan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. *Kesembilan*, Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan awal, inti dan akhir. *Kesepuluh*, penilaian berisi instrument proses dan hasil belajar.

Kesebelas, sumber belajar berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

B. Kerangka Teori

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif dan memiliki keterampilan sesudah mempelajari suatu materi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang guru harus mampu menggunakan metode sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran PKn bermanfaat untuk menanamkan nilai sikap dan moral kepada siswa. Karena PKn tidak hanya memberikan pengetahuan kognitif pada siswa tapi juga memberikan pengetahuan untuk merubah sikap siswa setelah maupun ketika belajar.

Agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dalam mata pelajaran PKn, sebaiknya guru menggunakan metode simulasi karena metode simulasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Dalam metode ini siswa dituntut untuk aktif sementara guru hanya sebagai fasilitator.

Metode simulasi tentu memiliki keunggulan yang bermanfaat nantinya bagi siswa. Simulasi juga dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. Simulasi juga dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

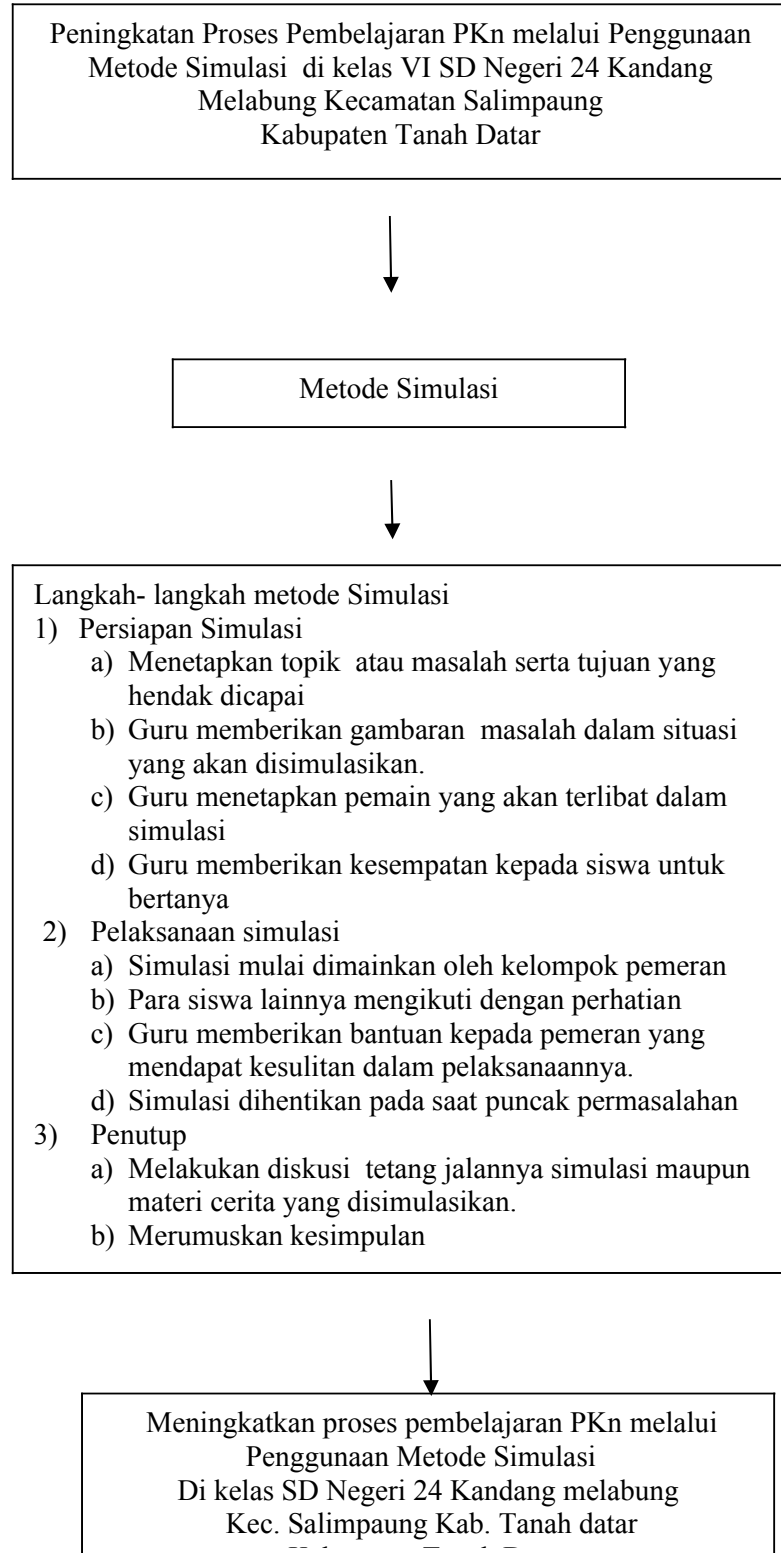
Pelaksanaan metode simulasi ini dilakukan dengan 3 langkah. Tahap Persiapan simulasi, siswa dan guru menetapkan topik atau masalah yang hendak dicapai oleh simulasi, kemudian menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada siswa yang melakukan simulasi.

Tahap pelaksanaan simulasi. Simulasi mulai dimainkan oleh pemeran, dalam hal ini guru dituntun untuk memberhentikan simulasi pada saat puncak ini dimaksudkan supaya siswa terdorong untuk berfikir dan dapat menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

Tahap Terakhir, penutup dilakukan dengan cara melakukan diskusi tentang jalannya simulasi dan materi yang disampaikan dalam simulasi tersebut setelah itu merumuskan atau menyimpulkan pelajaran.

Untuk lebih jelas dapat di lihat dari bagan kerangka teori berikut ini.

Skema Kerangka Teori



melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

c.

Pembahasan

Penilaian Hasil

Pembelajaran

Penilaian hasil sebelum menggunakan metode simulasi yang dinilai hanya aspek kognitif saja sementara afektif dan psikomotor tidak tampak. Perolehan nilai kognitif sebelum menggunakan metode simulasi dibawah standar ketuntasan belajar.

Sementara setelah menggunakan metode simulasi penilaian untuk tiga ranah sudah tampak, hal ini dilihat dari format penilaian afektif dan psikomotor sudah ada sehingga penilaian siswa lebih valid. Tidak hanya dari aspek kognitif penilaian yang telah dilakukan juga sudah sesuai dengan standar ketuntasan belajar menurut BSNP(2006:12) yang mana persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 70% dan ketuntasan belajar setiap indikator ditetapkan dalam satu kompetensi dasar berkisar anatar 0- 100%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam pembelajaran PKn adalah langkah awal yang ditempuh seorang guru sebelum pembelajaran berlangsung. Dalam perencanaan pembelajaran guru dituntut untuk menyusun RPP dengan berpedoman pada kriteria- kriteria yang tercantum dalam pedoman penyusunan RPP, sehingga RPP tersebut dapat menunjang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas. Adapun komponen- komponen RPP antara lain identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode, kegiatan pembelajaran, sumber/ media dan penilaian.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas VI SD negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar dengan menggunakan langkah- langkah metode simulasi terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan penutup.
3. Penilaian hasil dari pembelajaran menggunakan metode simulasi dapat mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri 24 Kandang Melabung Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar. Hal itu dapat