

**PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS V SDN 22  
BATU BAJANJANG KABUPATEN SOLOK**



**Oleh:  
DESNIWATI  
95442**

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

**PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS V SDN 22  
BATU BAJANJANG KABUPATEN SOLOK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**Oleh:  
DESNIWATI  
95442**

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

## **SURAT PERNYATAAN**

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012  
Yang Menyatakan,

**DESNIWATI**  
**NIM. 95442**

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

**PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS V SDN 22  
BATU BAJANJANG KABUPATEN SOLOK**

**Nama : Desniwati**  
**NIM : 95442**  
**Fakultas : Ilmu Pendidikan**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Padang, Januari 2012  
Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Asnidar. A**  
**NIP.19501001 197603 2 002**

**Mansurdin, S.Sn, M.Hum**  
**NIP. 19660818 199303 1 001**

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd**  
**Nip. 19591212 197710 1 001**

## 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** : Penggunaan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 22 Batu bajaran Kabupaten Solok

**Nama** : Desniwati

**NIM** : 95442

**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

### Tim Penguji

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Dra.Asnidar	(.....)
2. Sekretaris	: Mansurdin, S.Sn, M.Hum	(.....)
3. Anggota	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	(.....)
4. Anggota	: Drs. Zainal Abidin	(.....)
5. Anggota	: Dra. Sri Amerta	(.....)

## ABSTRAK

### **Desniwati. 2011. Penggunaan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok.**

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada saat ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional (metode Ceramah). Pada pembelajaran, siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas V SD sangat baik untuk diterapkan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu ke depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain, kreatif, belajar memecahkan suatu masalah tertentu serta mampu bergaul dalam lingkungan kelompok maupun kehidupan sosial.

Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas yang terdiri atas 2 siklus. Penelitian ini menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Batu Bajanjang Kabupaten Solok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat a) pada hasil belajar aspek kognitif siklus I nilai rata-rata siswa adalah 72 dengan ketuntasan 38% dan. Pada siklus II meningkat nilai rata-rata siswa adalah 77 dengan ketuntasan 100%. dengan arti kata telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan. b).rata-rata skor aspek afektif siswa pada siklus I 64% yang berada pada kriteria kurang, meningkat pada siklus II menjadi 77 % berada pada dalam kategori sangat baik dan c). rata-rata skor aspek psikomotor pada siklus I 72% berada pada kriteria cukup, dan meningkat pada siklus II menjadi 83% berada pada kriteria baik. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik, dengan judul ” **Penggunaan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok** ” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Salawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi pembawa pembaruan terhadap akhlak dan prilaku manusia.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd, dan Dra Asmaniar Bahar selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan kemudahan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra.Asnidar.A selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan Bapak Drs. Mansuridin, S.Sn, M.Hum selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, masukan maupun kritikan membangun dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu dosen penguji skripsi yakni Ibu Dra.Hj Asmniar Bahar selaku Penguji I, bapak Drs. Zainal Abidin selaku Penguji II, Ibu Dra. Sri Amerta selaku Penguji III yang telah menyediakan waktu untuk menghadiri ujian skripsi,

memberikan saran dan masukan. Kehadiran dari Ibu sangat menentukan kesuksesan penulis

5. Muhammad Danil, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan majelis guru Sekolah Dasar Negeri 22 Batu Bajanjang yang telah menerima penulis dengan penuh keikhlasan dan mau berkolaborasi sehingga peneliti mudah dan lancar dalam proses pengambilan data untuk melaksanakan penelitian
6. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman PGSD dan semua pihak yang telah membantu peneliti yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih yang tulus atas segala bantuan, kritik dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini .

Sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekilafan, peneliti mohon maaf jika dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya peneliti sendiri. *Amin Ya Rabbal' alamin..*

Padang, Desember 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Metode Simulasi .....	7
2. Hasil Belajar.....	13
3. Hakekat PKn .....	14
B. Kerangka Teori .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Penelitian .....	22
B. Rancangan Penelitian .....	23
C. Data dan Sumber Data .....	29

D. Instrumen Penelitian .....	30
E. Analisa Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Siklus I.....	35
2. Siklus II .....	51
B. Pembahasan.....	64
1. Siklus I .....	64
2. Siklus II .....	66
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	74
<b>Lampiran 2</b>	Lembaran Kerja Siswa Sikus I .....	86
<b>Lampiran 3</b>	Lembar Penilaian RPP Siklus I.....	87
<b>Lampiran 4.</b>	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I.....	90
<b>Lampiran 5</b>	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I .....	97
<b>Lampiran 6</b>	Hasil Penilaian Aspek Afektif .....	103
<b>Lampiran 7</b>	Hasil Penilaian Kognitif .....	106
<b>Lampiran 8</b>	Rekapitulasi Nilai Siklus I.....	107
<b>Lampiran 9</b>	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	108
<b>Lampiran 10</b>	Lembaran Kerja Siswa Sikus I .....	117
<b>Lampiran 11</b>	Lembar Penilaian RPP Siklus II .....	120
<b>Lampiran 12</b>	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II .....	116
<b>Lampiran 13</b>	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus II .....	127
<b>Lampiran 14</b>	Hasil Penilaian Aspek Afektif .....	133
<b>Lampiran 15</b>	Hasil Penilaian Kognitif .....	136
<b>Lampiran 16</b>	Rekapitulasi Nilai Siklus II.....	137

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintahan. Usaha-usaha tersebut antara lain adalah menatar guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), dan lain-lainnya. Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di sekolah dasar karena masih banyaknya guru-guru yang mengajar secara konvensional dalam pembelajaran. seperti guru monoton dalam mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah.

Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasikal,
- (2) Kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru,
- (3) Mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang,
- (4) Sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa,
- (5) Hasil belajar rendah, kemampuan

memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh, dan (6) Lingkungan kelas yang bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKn adalah metode simulasi. Alasan pemilihan metode simulasi karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. 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 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”.

Keunggulan metode simulasi antara lain adalah, (1) metode ini dapat mempelajari situasi yang nyata, (2) bisa membuat siswa belajar dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri, (3) bisa melatih siswa dalam mensimulasikan sesuatu sehingga siswa menjadi lebih berani, dan (4) siswa dapat lebih menggunakan sekumpulan fakta dan konsep.

Manfaat metode simulasi dalam pembelajaran PKn sangat besar manfaatnya khususnya dalam mencapai tujuan psikomotor, sebagaimana yang dikemukakan oleh Jahiri (1985:55) “metode simulasi adalah peringkat pertama atau paling ampuh untuk ranah psikomotor”. Penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn pada prinsipnya lebih menekankan pada pembentukan dan dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan kreatif

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa simulasi adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Berdasarkan pengamatan penulis di Sekolah Dasar Negeri 22 Batu Bajanjang Kab. Solok. Dalam pembelajaran PKn terlihat siswa: 1) kurang terlibat dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran, 2) lebih banyak menjadi pendengar guru, 3) kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan, 4) kurang mendapat pengalaman belajar menarik. Selain itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru kurang melibatkan siswa dengan benda-benda konkrit maupun alat peraga dan pendekatan maupun metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dengan materi

yang diajarkan. Dalam pembelajaran guru lebih banyak aktif dari siswa, pencapaian indikator yang ditetapkan tanpa memperhatikan tingkat kemampuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar PKn siswa, seperti hasil ujian mid semester I tahun ajaran 2011/2012. Sebahagian besar siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Guru mencoba menyajikan pembelajaran dengan metode yang bervariasi seperti ceramah dan tanya jawab, namun hasilnya tidak maksimal, artinya tidak mencapai KKM yang ditetapkan SDN 22 Batu Bajanjang Kab. Solok, yaitu 70, sebagai patokan dasar untuk menentukan ketuntasan belajar siswa. Terbukti ketika dilakukan penilaian dari 20 orang siswa hanya empat orang mendapat nilai 75, empat orang mendapat nilai 70, empat orang mendapat nilai 65, tiga orang mendapat nilai 60 dan lima orang mendapat nilai 55. Dari data di atas persentase ketuntasan belajar siswa hanya 45%. Penulis merasa ini merupakan suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti.

Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan baik dan melakukan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Karena itu, guru harus mengetahui kelebihan dan kelemahan dari masing-masing metode dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan di kelas nantinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul: **Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah “Bagaimana penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok dan secara khususnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode simulasi pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok?
3. Bagaimanakah hasil belajar PKn dengan penggunaan metode simulasi untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok?

Secara khusus penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok!
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok!
3. Hasil belajar PKn dengan menggunakan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok!

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pemahaman peneliti tentang penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn di SD.
2. Bagi siswa untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran PKn dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran penggunaan metode simulasi.
3. Bagi guru, dasar menambah pengetahuan dalam rencana pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn penggunaan metode simulasi.
4. Bagi Dinas Pendidikan untuk masukan dalam pengembangan pendidikan di SD.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Simulasi**

###### **a. Pengertian Metode Simulasi**

Simulasi artinya tiruan atau berpura-pura bermain peran. Beberapa pendapat para ahli tentang pengertian metode simulasi, diantaranya:

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”.

Sedangkan menurut Roestiyah (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”. 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 Metode Simulasi**

Tujuan metode simulasi dalam kegiatan proses belajar sebenarnya tergantung kepada bentuk simulasi, apakah permainan simulasi, bermain peran, atau sosiodrama secara umum dapat ditandai.

Menurut 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-ketrampilan 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.

Selanjutnya Davis (1991:80) menjelaskan bahwa 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. Jenis-Jenis Metode Simulasi**

Jenis-jenis metode dalam pembelajaran PKn banyak yang dapat digunakan salah satu metode simulasi, menurut Wina (2008:160-161) metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

(1) Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan sebagainya, (2) Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis, (3) Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran PKn salah

satu materi yang cocok ialah menampilkan peran serta memilih organisasi di sekolah.

#### **d. Kelebihan Metode Simulasi**

Menurut Nuryani (2005:110) “Keunggulan dari metode simulasi adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat. Sedangkan Menurut Wina (2008:160) kelebihan dari metode simulasi adalah :

(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.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

#### **e. Prinsip Penggunaan Metode Simulasi**

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi mempunyai prinsip sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Menurut 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.

#### **f. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Simulasi**

Pembelajaran PKn 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 Basyirudin (2002:50), Adapun langkah-langkah metode simulasi adalah sebagai berikut:

(1) Tahap persiapan: guru memilih sebuah situasi, masalah atau permainan yang tepat dalam kelompok untuk mencapai tujuan intruksional, guru mengorganisasikan petunjuk yang jelas untuk para siswa yang terlibat bagaimana kegiatan-kegiatan ini akan

membantu dalam pencapaian tujuan yang diinginkan, guru mengorganisasikan kegiatan sedemikian rupa sehingga peran dan tanggung jawab setiap pemerannya jelas, guru dan siswa tanya jawab tentang yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan, guru memilih pemeran atau para pemain, guru membantu para pemegang peran atau pemain mempersiapkan diri, guru menetapkan alokasi waktu yang disediakan untuk simulasi yang akan dilakukan diri. (2) Tahap pelaksanaan: selama simulasi, guru mensupervisi kegiatan untuk menjamin peran dan tanggung jawab pemeran terlaksana sesuai dengan peraturan atau petunjuk simulasi, disini guru juga memberikan motivasi untuk memperbaiki kegiatan, sementara kegiatan berjalan. (3) Tahap penilaian: evaluasi kegiatan, mencakup kegiatan, mengadakan tindak lanjut, dimaksud untuk mengevaluasi sumbangan terhadap kegiatan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang ditentukan. (4) Tahap pengulangan: Berdasarkan evaluasi, jika siswa belum menguasai materi dan waktu masih ada siswa dapat diminta untuk bersimulasi lagi.

Sedangkan 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.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode simulasi adalah: 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. Pada penelitian ini langkah-langkah yang peneliti ambil adalah langkah menurut Wina.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep waktu belajar. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (2008:2) yaitu "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".

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan prilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Dalam hal ini Soedirjo (dalam Wahyudin, 2008) mendefenisikan "hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimiliki seseorang".

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan. Siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim (1996:18) “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah perubahan keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan yang dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses pembelajaran PKn. Hasil belajar ketiga ranah tersebut, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan kata-kata, demikian juga dengan hasil belajar PKn di SD. Hasil belajar PKn di SD biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran.

### **3. Hakekat PKn**

#### **a. Pengertian PKn**

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas,

terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Sedangkan menurut Winataputra (dalam Aziz 1999:15) “PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan”. Sedangkan Somatri (dalam Aziz 1999:14) mengemukakan bahwa:

PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara

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. Tujuan PKn di SD**

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, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Seterusnya menurut Depdiknas (2004:30) mengatakan “Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan prilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

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, berbangsa, 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.

**c. Ruang Lingkup PKn**

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek:

(1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (4) sistem berbangsa dan bernegara". Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: "(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan Pancasila, (8) globalisasi.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh KTSP (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah:

(1) 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. (2) 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, hukum dan peradilan internasional. (3) Hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. (4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara. (5) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dan konstitusi. (6) Kekuasaan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan etonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya

politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi. (7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideology Negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara, Pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideology terbuka. (8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

## **B. Kerangka Teori**

Meningkatkan aktivitas belajar siswa dituntut kesabaran, ketekunan, kelincahan dan keberanian yang harus diperhatikan oleh guru antara lain : (1) Sebelum melaksanakan proses pembelajaran terlebih dahulu harus diperhatikan materi harus bermanfaat dan sesuai dengan perkembangan anak, (2) Metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan instruksional, harus sesuai dengan bahan yang diajarkan, siswa yang diajar, waktu yang digunakan, situasi dan kondisi serta fasilitas yang ada, (3) Alat evaluasi yang valid reliable, (4) Motivasi guru dan murid dalam pembelajaran, (5) Persiapan guru harus matang

Dalam pembelajaran PKn metode yang digunakan adalah metode simulasi dimana perilaku siswa harus berlaku seperti yang dimaksud, tujuannya agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana berbuat dan berlatih memegang peranan sebagai orang lain.

Dengan demikian jelas bahwa cara atau metode pencapaian tujuan memerlukan pengetahuan tentang tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran perumusan tujuan dengan sejelas-jelasnya merupakan persyaratan terpenting sebelum seorang guru menentukan

dan memilih metode yang tepat. Dengan kata lain apabila seorang guru akan memilih pembelajaran yang dianggap wajar dan tepat, harus berpedoman tujuan khusus yang akan dicapai.

Bagaimana menggunakan metode simulasi yang tepat dan baik untuk mengajarkannya di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil pembelajaran metode simulasi, bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga. Metode simulasi juga bervariasi seperti metode ceramah, Tanya jawab, bermain peran, peranan/pemain dengan penugasan dan metode lain yang mendukung PBM (proses belajar mengajar).

Dalam pembelajaran PKn langkah-langkah penggunaan metode simulasi mempunyai tiga langkah persiapan, pelaksanaan dan penutup untuk lebih jelasnya di uraikan sebagai berikut:

- a) Persiapan simulasi: Guru menetapkan topik atau masalah dan tujuan dicapai, Guru memberikan gambaran masalah situasi yang akan disimulasikan, Guru menetapkan pemain yang akan terlibat simulasi dan 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
- b) Pelaksanaan simulasi: Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran dan Para siswa yang lain mengikuti dengan penuh perhatian, Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak

c) Penutup: Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, Merumuskan kesimpulan.

Kegiatan terakhir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa penilaian hasil dan proses, penilaian proses disini melihat perilaku siswa dalam menjalankan suatu kegiatan yang dilakukan siswa dan siswa berperilaku dalam keadaan yang sebenarnya. Sedangkan penilaian hasil ialah penilaian yang dilakukan siswa untuk mengingat kembali pelajaran atau proses yang telah dilaksanakan.

## KERANGKA TEORI PENELITIAN

Penggunaan Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn di Kelas V  
SDN 22 Batu Bajang Kab. Solok

Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Simulasi

### 1. Persiapan simulasi

- a. Guru menetapkan topik atau masalah dan tujuan dicapai
- b. Guru memberikan gambaran masalah situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan
- 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 yang lain mengikuti dengan penuh perhatian
- c. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- d. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak

### 3. Penutup

- a. Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan
- b. Merumuskan kesimpulan

Peningkatan hasil belajar PKn

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan metode untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn di SDN 22 Batu Bajanjang. Simpulan dan Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil penelitian sebagai berikut:

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk peningkatan pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi dapat disimpulkan berikut ini:

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode simulasi terbukti telah mampu meningkatkan hasil pembelajaran PKn dari segi prilaku siswa dan hasil psikomotor kelas V SDN 22 Batu Bajanjang, sudah terlihat sangat baik dari diadakan penelitian, selain itu pembelajaran dilaksanakan telah sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yang telah direncanakan dalam Rencana Pembelajaran.

Rencana pembelajaran dibuat kolaboratif antara peneliti dan teman sejawat. Rencana pembelajaran disusun berdasarkan KTSP SD 2006, PKn kelas V Sekolah Dasar yang terdiri dari: kompetensi dasar, indikator, materi, langkah-langkah pembelajaran, media dan sumber, metode, dan penilaian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 21 November 2011, pembelajaran untuk siklus satu berlangsung selama 140 menit, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari rabu 29 November 2011.

Penilaian dilakukan dengan penilaian hasil dan penilaian proses, penilaian hasil dengan memberikan soal berupa objektif sedangkan penilaian proses dengan memberikan tanda ceklis atau karakteristik penilaian.

Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat hal itu dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I dari aspek penilaian evaluasi nilai rata-rata kelas adalah 64 dan penilaian proses perilaku siswa selama pelaksanaan simulasi 72 kemudian mengalami peningkatan pada siklus II meningkat menjadi 77 untuk penilaian perilaku siswa selama pelaksanaan simulasi nilai rata-rata 83. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 22 Batu Bajanjang Kabupaten Solok.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn kelas V SDN Batu Bajanjang Kabupaten Solok maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk dapat menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah metode simulasi dan memantau proses pelaksanaannya secara kontiniu.
2. Guru hendaknya dapat menerapkan penggunaan metode simulasi sebagai alternatif pembelajaran PKn, dan juga dapat menggunakannya pada mata pelajaran yang lain.
3. Guru dapat membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode simulasi agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

4. Diharapkan bagi guru-guru SD hendaknya dapat menggunakan metode simulasi karena metode simulasi sangat cocok untuk kelas tinggi khususnya pada pelajaran PKn.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperilaku sesuai dengan keadaan sebenarnya untuk mencapai ranah psikomotor dan materi yang dipelajari tidak terlepas dari bimbingan guru.
6. Sekolah melengkapi sarana dan prasarananya dengan penyediaan media pembelajaran yang memadai karena hal tersebut dapat membantu proses pembelajaran dengan baik, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Kosasih Djahiri. 1985 *Srtategi Pengajaran Afektif Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*. IKIP Bandung
- Azis Wahab.1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- , 2007. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Basyirudin.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- BNSP.2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta Depdiknas
- Bogdan. R dan S.J.Taylor.1992. *Introduction to Qualitative Researc Methods: The Search for Meanings*. Second Edition. New York dll: John Wiley & Sons. Tersedia pada <http://almaipii.multiply.com/journal/item/4>(diakses 01 Juni 2011)
- Depdiknas . 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Depdiknas .2004. *Kurikulum Sekolah Dasar*. Mata Pelajaran PKPS. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono .2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK
- Moedjiono.1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Tinggi. *Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan*.
- Mulyani Sumatri. 1998. *Sterategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Oemar Hamalik. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan dan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumu Aksara.
- Nasar. 2006. *Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontektual berdasarkan SSKO 2006*. Jakarta : Indonesia Grasindo.

- Ritawati Mahyuddin, Yetti Ariyani. (2007). *Hand Out Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP)
- Rustam Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas. Tersedia dalam [http://klinikpembelajaran.com/booklet/penelitian\\_tindakan\\_kls.pdf](http://klinikpembelajaran.com/booklet/penelitian_tindakan_kls.pdf) (diakses tanggal 18 Februari 2011)
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT RemajaRosda Karya.
- Roeshiyah. N.K. 2001. *Sterategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Putra.
- Suwarsih Madya.(2005) *Penelitian Tindakan Kelas 1*. Tersedia dalam <http://ktiguru.org/index.php/ptk-1>. diakses tanggal 18 Februari 2011
- Wina Sanjaya.2008. *Sterategi Pembelajaran Berorentasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.