

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI
METODE SIMULASI PADA SISWA KELAS VI SD
NEGERI 28 SUBARANG KOTA PARIAMAN**



**Oleh :
HELFIYA DESRIYANTI
Nim. 09744**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Helfiya Desriyanti, 2011 : Peningkatan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang Kota Pariaman.

Kata Kunci : Metode Simulasi, Hasil Belajar, Materi Pembelajaran Pemilu dan Pilkada

Rendahnya hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas VI SDN 28 Subarang Kota Pariaman disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran bersifat monoton dan berpusat pada guru (teacher center). Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, akibatnya proses pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Sebagian besar nilai siswa masih belum mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran. Metode simulasi dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran PKn pada siswa kelas VI SDN 28 Subarang Kota Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru praktisi dan siswa kelas VI SDN 28 Subarang Kota Pariaman yang terdaftar pada semester II tahun pelajaran 2010-2011. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, pencatatan lapangan dan tes.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 6,5 dengan persentase ketuntasan belajarnya adalah 45%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa 7,2 dan pada siklus III rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 7,8 dengan persentase ketuntasan yang diperoleh adalah 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan hasil pembelajaran PKn pada siswa kelas VI SDN 28 Subarang Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul **“Peningkatan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang Kota Pariaman”**. Kemudian shalawat beserta salam peneliti tujukan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah merubah dunia ini dengan menyalakan obor penerang gelapnya jalan umat manusia. Sehingga menjadikan dunia ini penuh dengan Ilmu Pengetahuan.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan, yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin dan dorongan untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Fakhri Adnan M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menulis skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan dalam menulis skripsi ini.
4. Tim penguji skripsi yaitu Ibu Dra. Asnidar (selaku penguji I), Ibu Dra. Darnis Arief, M.Pd (Selaku penguji II) dan Ibu Dra. Dernawati (selaku penguji III) yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
5. Keluarga tercinta (Orang tua, suami, kakak dan adik tercinta) yang telah banyak memberikan dorongan dan motivasi bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Bagan.... ..	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	x
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
 BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	 8
A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan	9
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	9
b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	10
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	11
3. Hakekat Metode Simulasi.....	12
a. Pengertian Metode Simulasi	12
b. Tujuan Metode Simulasi	13
c. Kelebihan Metode Simulasi	14

d. Prinsip Penggunaan Metode Simulasi	15
e. Langkah-langkah Penggunaan Metode Simulasi.....	15
B. Kerangka Teori	18
BAB III : METODE PENELITIAN.....	20
A. Lokasi Penelitian	20
1. Tempat Penelitian	20
2. Subjek Penelitian	20
3. Waktu Penelitian	21
B. Rancangan Penelitian	21
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
2. Alur Penelitian	22
3. Prosedur Penelitian	25
C. Data dan Sumber Data	28
1. Jenis Data	28
2. Sumber Data	28
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	
Penelitian	29
E. Analisis Data	31
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Hasil Penelitian Siklus I	33
a. Perencanaan Pembelajaran.....	33
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	37
c. Pengamatan	39
d. Refleksi	51
2. Hasil Penelitian Siklus II	54
a. Perencanaan Pembelajaran.....	54

b. Pelaksanaan Pembelajaran	56
c. Pengamatan	59
d. Refleksi	71
3. Hasil Penelitian Siklus III	73
a. Perencanaan Pembelajaran.....	73
b. Pelaksanaan Pembelajaran	75
c. Pengamatan	78
d. Refleksi	90
B. Pembahasan	91
1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I	91
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Menggunakan Metode Simulasi.....	91
b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi	93
c. Hasil Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi	94
2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II	95
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Menggunakan Metode Simulasi.....	96
b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi	97
c. Hasil Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi	98
3. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus III	99
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Menggunakan Metode Simulasi.....	100
b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi	101

c. Hasil Pembelajaran dengan Menggunakan	
Metode Simulasi	102
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	104
A. SIMPULAN	104
B. SARAN	105
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan Kerangka Teori Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Simulasi	19
2. Alur Penelitian Penggunaan Metode Simulasi	23

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pengamatan Perencanaan Tindakan Siklus I	40
2. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek Guru Siklus I	41
3. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek Siswa Siklus I	44
4. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I	48
5. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I	49
6. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I	50
7. Hasil Pengamatan Perencanaan Tindakan Siklus II	60
8. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek guru Siklus II	62
9. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek Siswa Siklus II	65
10. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	68
11. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	69
12. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II	70
13. Hasil Pengamatan Perencanaan Tindakan Siklus III	78
14. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek guru Siklus III	80
15. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Tindakan Dari Aspek Siswa Siklus III	83
16. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus III	87
17. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus III	88
18. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus III	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus I	108
2. LKS dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus I	116
3. Lembar Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I ...	119
4. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn dari Aspek Guru Siklus I	123
5. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn dari Aspek Siswa Siklus I	131
6. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I	138
7. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I	139
8. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I	142
9. RPP dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus II	145
10. LKS dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus II	153
11. Lembar Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	157
12. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn dari Aspek Guru Siklus II	161
13. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn dari Aspek Siswa Siklus II	169
14. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	176
15. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	177
16. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II	180
17. RPP dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus III	183
18. LKS dengan Menggunakan Metode Simulasi Siklus III	191
19. Lembar Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	194
20. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn dari Aspek Guru Siklus III	198

21. Lembar Instrumen Metode Simulasi Pada Pembelajaran PKn	
dari Aspek Siswa Siklus III	206
22. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus III	213
23. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus III	214
24. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus III	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa berfikir kritis dan kreatif, berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Hal ini dijelaskan dalam Depdiknas (2006: 271) bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk :

- 1) Berfikir secara kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isi kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif 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 agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya,
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Jadi pembelajaran PKn sangat penting sekali di sekolah dasar, karena melalui pembelajaran PKn akan terbentuk pribadi siswa yang dapat bertanggung jawab, cerdas, berfikir kritis serta dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan dilingkungannya. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran PKn. Hal itu dapat dilakukan guru dengan menggunakan berbagai metode di dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran

dapat berlangsung secara efektif dan efisien dan hasil belajar PKn juga meningkat.

Hal ini bertolak belakang dengan pengalaman dan realita dilapangan tempat penulis mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi penulis pada semester ke-I tahun pelajaran 2010-2011, proses pembelajaran khususnya pembelajaran PKn di kelas VI SDN 28 Subarang kota Pariaman masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional, yaitu suatu model pembelajaran yang bersifat ceramah dan berpusat kepada guru (teacher center). Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Ataupun guru hanya menjelaskan materi yang ada pada buku paket dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku paket tersebut.

Dengan model pembelajaran konvensional ini tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sangat rendah, serta siswa akan cepat lupa dengan materi pelajaran yang telah diterimanya, karena hanya mendengar ceramah dari guru tanpa mengalami proses untuk memahami konsep-konsep dalam pembelajaran. Kemudian siswa juga bersifat pasif, tidak terlibat dalam pembelajaran dan siswa terlihat tidak bersemangat dalam belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa jadi rendah dalam pembelajaran PKn baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian sebahagian besar siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar, karena lebih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 7,5. Padahal untuk mencapai ketuntasan belajar

PKn di SDN 28 Subarang kota Pariaman tersebut siswa harus mendapatkan nilai 7,5. Nilai 7,5 ini ditetapkan berdasarkan KKM yang telah disepakati oleh guru-guru di SD negeri 28 Sbarang. Data nilai ulangan harian siswa SDN 28 Subarang Kota Pariaman dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Data nilai ulangan harian PKn siswa SDN 28 Subarang kota Pariaman

No.	Nama Siswa	Hasil Tes	Ketuntasan Perorangan (%)	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	B. Tuntas
1	A	5,5	55%		√
2	B	5,0	50%		√
3	C	8,5	85%	√	
4	D	4,5	45%		√
5	E	7,5	75%	√	
6	F	4,0	40%		√
7	G	5,0	50%		√
8	H	7,5	75%	√	
9	I	5,0	50%		√
10	J	8,0	80%	√	
11	K	4,0	40%		√
12	L	4,5	45%		√
13	M	7,5	75%	√	
14	N	4,5	45%		√
15	O	5,0	50%		√
16	P	4,0	40%		√
17	Q	6,0	60%		√
18	R	7,0	70%		√
19	S	7,5	75%	√	
20	T	6,5	65%		√
Jumlah		117		6	14
Rata-rata		5,8			
Persentase				30%	70%

Berdasarkan data di atas, memang sudah seharusnya seorang guru untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran PKn, untuk mencapai tujuan dan meningkatkan hasil pembelajaran PKn itu sendiri. Guru harus bisa menciptakan suatu proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan dapat mengaktifkan siswa

dalam belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang lebih bervariasi dalam mengajar. Adapun metode yang digunakan juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Salah satu metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah metode simulasi, khususnya materi pembelajaran tentang pemilu.

Dengan metode simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Wina (2008:159) menjelaskan 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.

Metode simulasi juga memberikan manfaat yang positif dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Roestiyah metode simulasi mempunyai kelebihan dalam proses pembelajaran, hal ini dijelaskan oleh Roestiyah (2001:22) menyatakan kelebihan dari metode simulasi yaitu :

1) menyenangkan siswa, 2) mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, 3) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya, 4) memvisualkan hal-hal yang abstrak, 5) tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik, 6) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa, 7) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi, 8) melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah penyajian pengalaman belajar dengan cara menirukan suatu peristiwa, seakan-akan membawa siswa ke arah yang sebenarnya. Metode simulasi bertujuan

membuat siswa aktif dan berinteraksi langsung untuk memupuk dan melatih keberanian siswa, memupuk daya cipta dan belajar menghargai pendapat orang lain. Jadi penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn sangat tepat untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul skripsi : **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang Kota Pariaman”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang Kota Pariaman?

Secara khusus rumusan masalah tersebut dapat peneliti rincikan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa VI SD Negeri 28 Subarang Kota Pariaman?
2. Bagaimanakah pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan rencana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) melalui metode simulasi pada siswa Kelas VI SD Negeri 28 Subarang kota Pariaman.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pemahaman peneliti tentang penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKn di SD mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

2. Bagi siswa untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran PKn sehingga memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerjanya.
3. Bagi guru sebagai pedoman untuk mengadakan suatu pembaharuan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan berbagai macam metode, salah satu yang bisa digunakan adalah metode simulasi.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Dalam kehidupan manusia setiap saat selalu mengalami proses belajar, termasuk siswa di lingkungan sekolah. Dalam proses belajar yang dilakukan, siswa akan memperoleh hasil belajar sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dialaminya. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat 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 social, emosional dan pertumbuhan jasmani”. Sejalan dengan itu Akhmad (2008:1) menjelaskan bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diketahui dari perkembangan yang terjadi pada siswa itu sendiri, baik dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) ataupun psikomotor

(keterampilan). Untuk itu seorang guru harus dapat melaksanakan kegiatan penilaian dengan baik dan tepat. Sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menetapkan keputusan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui melalui test atau ujian.

2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang N0.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan yang dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Somatri (dalam Azis 1994:14) “istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik”. 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. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan berhubungan antara warga negara dengan Negara yang diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Pendapat di atas dipertegas dalam 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 Indonesai 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 kearah yang lebih positif, berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar 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.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “1) sistem sosial bangsa, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan dan 4) sistem berbangsa dan bernegara”. Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah : “1) persatuan dan kesatuan bangsa 2) norma, hukum dan peraturan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga Negara 5) konstitusi Negara, 6) kekuasaan politik, 7) Pancasila dan 8) Globalisasi”.

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn meliputi lingkungan sosial budaya dalam konteks

masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian PKn juga meliputi hak asasi manusia, ekonomi, politik dan pengaruh globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan Negara. Depdiknas (2004:30) mengatakan “tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga Negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:271) tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isi 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 perbatasan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2009:2) tujuan PKn “adalah untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, potensi, 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 disimpulkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

3. Hakekat Metode Simulasi

a. Pengertian Metode Simulasi

Pengertian metode simulasi Menurut Moedjiono (2006:27) adalah “tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja”. Jadi metode simulasi merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara meniru atau melakukan sesuatu perbuatan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Sedangkan menurut Wina (2008:159) pengertian 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.

Sejalan dengan itu Muhammad (1996:83) menjelaskan bahwa “metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses

tingkah laku secara tiruan”. Jadi pembelajaran dengan metode simulasi mengajak siswa untuk melakukan suatu kegiatan tiruan suatu adegan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses bermain peran mengenai suatu peristiwa yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan sebenarnya, sehingga siswa memahami suatu konsep, prinsip, keterampilan atau sikap yang ada dalam simulasi tersebut.

b. Tujuan Metode Simulasi

Tujuan penggunaan metode simulasi menurut Hasibuan (2006:27) adalah “1) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) untuk latihan memecahkan masalah”. Jadi dengan metode simulasi ini siswa akan terlatih untuk memecahkan suatu permasalahan yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari, memahami suatu konsep dengan baik sehingga akan bias menjadi pribadi yang profesional.

Seiring dengan pendapat di atas, Muhammad (1996:84) menjelaskan bahwa tujuan metode simulasi adalah “untuk memberikan pemahaman tentang sesuatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan menyelesaikan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

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

c. Kelebihan Metode Simualsi

Metode simulasi mempunyai kelebihan dalam proses pembelajaran, hal ini dijelaskan oleh Roestiyah (2001:22) menyatakan kelebihan dari metode simualsi yaitu :

1) menyenangkan siswa, 2) mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, 3) memungkinkan eksprerimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya, 4) memvisualkan hal-hal yang abstrak, 5) tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik, 6) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa, 7) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi, 8) melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Sedangkan Wina (2008:158) menjelaskan 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 disumulasikan, 3) metode simualsi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, 4) memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematic, 5) metode simualsi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan metode simulasi memiliki kelebihan yaitu: situasi belajar lebih menyenangkan siswa lebih aktif, kreatif, dan lebih percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga memperkaya pengetahuan siswa.

d. Prinsip Penggunaan Metode Simulasi

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi memerlukan persiapan matang. Tanpa persiapan matang ada kemungkinan sebuah simulasi hanya menjadi sebuah permainan kekanak-kanakan. Agar guru dapat memakai metode simulasi dengan baik, maka persiapan yang pertama adalah memperhatikan dan memahami prinsip-prinsip pemakaian metode simulasi. Adapun prinsip-prinsip metode simulasi menurut Moedjino (2006:27) 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 anatar 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 diperkirakan kenyataan dengan baik.
- 8) Simulasi hendaknya di usahakan berinteaksi, beberapa ilmu, berbagai proses seperti akibat-akibat, problem dan sebagainya.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Simulasi

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simualsi 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 Nana (2000:90-91) langkah pelaksanaan metode simulasi adalah :

- 1) Guru menentukan topik dan tujuan simulasi, 2) guru memberikan gambaran garis besar situasi yang akan disimulasikan, 3) guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi dan alat yang diperlukan, 4) guru memilih pemain (pemegang) peranan, 5) guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan, 6) guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi, 7) guru memberikan kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri, 8) guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi, 9) siswa melaksanakan simulasi guru mengawasi, memberi saran untuk kelancaran simulasi, 10) siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi, 11) siswa membuat kesimpulan hasil simulasi.

Kemudian tentang langkah-langkah penggunaan metode simulasi juga dijelaskan oleh Wina (2008:161-162) yaitu:

- 1) Persiapan Metode Simulasi: menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang 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 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.

Berdasarkan pendapat atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode simulasi dalam pembelajaran terbagi atas tiga tahap pembelajaran, diantaranya : 1) Tahap persiapan simulasi, 2) tahap pelaksanaan simulasi dan 3) tahap penutup simulasi. Dalam pelaksanaan metode simulasi tersebut harus mengikuti langkah-langkah yang ditentukan secara runtut dan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Dari pendapat para ahli diatas adapun langkah-langkah pembelajaran metode simulasi yang peneliti ambil untuk melakukan penelitian adalah pendapat Wina (2008:161-162). Karena langkah pelaksanaan metode simulasi yang dikemukakannya terlihat secara sistematis dan terperinci tentang urutan pelaksanaan metode simulasi tersebut. Kemudian juga dijelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru pada saat persiapan, pelaksanaan, sampai kepada tahap penutup. Begitu juga dengan kegiatan yang harus dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Persiapan simulasi

- a. Menetapkan topik dan tujuan simulasi
- b. Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- c. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi (pembagian peran)

- d. Bertanya jawab tentang simulasi yang akan dilaksanakan.

2. Pelaksanaan simulasi

- a. Siswa melakukan simulasi sesuai dengan perannya masing-masing.
- b. Siswa lainnya mengikuti dan mengamati proses simulasi yang sedang berlangsung.
- c. Siswa mencatat apa yang dilihat dan ditemukannya selama proses simulasi berlangsung.
- d. Guru membimbing dan memberikan bantuan terhadap kesulitan siswa selama proses simulasi berlangsung.

3. Penutup simulasi

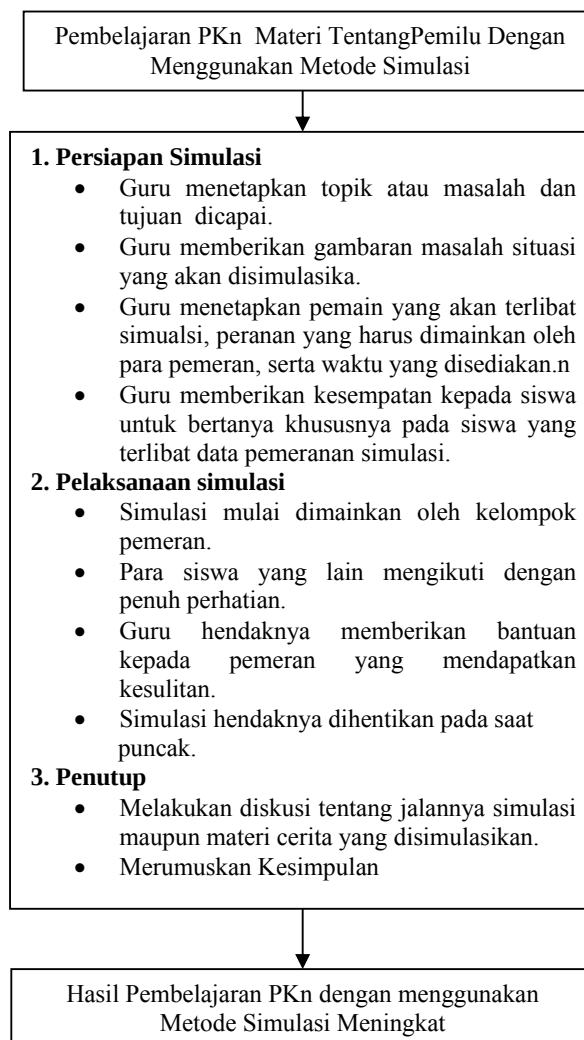
- a. Siswa melakukan diskusi dalam kelompoknya masing-masing tentang materi yang telah disimulasikan
- b. Siswa melaporkan kedepan kelas hasil diskusi kelompoknya kedepan kelas dan kelompok lainn menanggapi
- c. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran
- d. Mengevaluasi siswa

B. Kerangka Teori

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode simulasi dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa, karena dengan metode simulasi siswa berusaha untuk memperagakan sebuah konsep dari materi pembelajaran. Siswa juga akan lebih aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain peran yang dilakukannya jadi bukan

hanya menerima materi pelajaran yang sudah ada. Kemudian juga akan tercipta interaksi belajar yang baik antara siswa, dengan adanya kelompok belajar dan interaksi antara murid dan guru juga berlangsung dengan baik. Kerangka teori pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode simulasi dapat dilihat bagan di bawah ini :

Bagan 1. Kerangka Teori Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Simulasi



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran, tentang penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn di Kelas VI SDN 28 Subarang kota Pariaman. Kesimpulan dan saran peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rencana pembelajaran yang dibuat mengacu pada kurikulum KTSP, dimana dalam RPP terdapat standar kompetensi (SK) , kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media, sumber belajar, serta penilaian dan evaluasi. Pada RPP juga dilampirkan lembar kerja, yang dapat menuntun siswa saat berdiskusi kelompok.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pkn melalui metode simulasi dibagi atas tiga tahap yaitu: a) Tahap persiapan simulasi, b) tahap pelaksanaan simulasi dan c) tahap penutup simulasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa aktif dalam pembelajaran dan hasil pembelajaran PKn siswa meningkat.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan pada SDN 28 Subarang Kota Pariaman, bahwa nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran PKn telah

mengalami peningkatan atau sudah mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh 6,5 dengan persentase ketuntasan 45%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 7,2 dengan persentase ketuntasan 60%. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 7,8 dengan persentase ketuntasan 80%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di SDN 28 Subarang Kota Pariaman telah mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan peneliti penggunaan metode simulasi pada siswa kelas VI SDN 28 Subarang kota Pariaman, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, supaya dapat menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, supaya dapat memotivasi guru-guru untuk lebih meningkatkan cara mengajarnya dengan menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran PKn.
3. Bagi pembaca, supaya dapat menambah wawasannya serta mampu menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran PKn dengan baik sesuai dengan situasi dan kondisi tempat mengajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Kosasih Djahiri . 1985 Srtategi Pengajaran Afektif Nilai-Moral VCT dan *Games dalam VCT*. IKIP Bandung.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, teknik, taktik dan Model Pembelajaran*. <http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 28 November 2010
- Arni Muhammad. 2006. Bahan ajar profesi kependidikan. Padang: UNP
- Azis Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Basyiruddin.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Mata Pelajaran PKPS. Jakarta: Depdiknas.
- , 2006. *Kurikulum tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimyati dan Mudjino.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud, Dirjen Dikti, P2LPTK.
- Hasibuan. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosada Karya
- Muhammad Ali. 1996. *Guru dalam proses bealajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Moedjiono.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nana Sudjana. 2009. *Metode dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Oemar Hamalik. 2008. *Ketentuan Tengah Semester dan Sistem Penilaian di SD/MI*. <http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2010.
- Ritawati Mahyuddin, dkk. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. UNP: Padang.