

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENERAPKAN METODE SIMULASI PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS VIII.3
SMP NEGERI 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**EVA SAULINA MANIK
63702/2005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman

Nama : Eva Saulina Manik

NIM/BP : 63702/2005

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Agustus 2009

Disetujui Oleh:

Pembimbing II

Drs. Azman, M.Si
NIP. 130 818 447

Pembimbing I

Dra. Fetri Yeni J, M. Pd
NIP. 131 582 345

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Pengaji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENERAPKAN METODE SIMULASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS VIII.3 SMP NEGERI 1 PARIAMAN

Nama : EVA SAULINA MANIK

NIM/BP : 63702/2005

Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jurusan : KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Fakultas : ILMU PENDIDIKAN

Padang, 05 Agustus 2009

Tim Pengaji

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Fetri Yeni J, M. Pd _____

Sekretaris : Drs. Azman, M. Si _____

Anggota : Prof. Dr. H. Nurtain _____

Anggota : Dra. Hj. Murni Rivai _____

Anggota : Dra. Zuwirna, M. Pd _____

ABSTRAK

Eva Saulina Manik: Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman. Skripsi. UNP. 2009

Proses pembelajaran pada kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Pariaman masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dan kreatif sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode simulasi pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Pariaman.

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman semester II tahun ajaran 2008/2009 dengan jumlah siswa 40 orang siswa. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes hasil belajar, sedangkan alat pengumpul data adalah pedoman observasi dan lembaran soal. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif yang menggunakan teknik persentase.

Hasil temuan dari penelitian ini pada siklus I belum menunjukkan ketuntasan belajar siswa dengan batas ketuntasan yang diharapkan. Selanjutnya hasil temuan pada siklus II sudah menunjukkan ketuntasan belajar siswa, ini berarti bahwa materi yang disampaikan telah mencapai target ketuntasan belajar yang diharapkan. Jadi dengan menggunakan metode simulasi pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman.”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dra. Fetri Yeni. J, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si dan Dra.Zuwirna, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 1 Pariaman yang telah memberikan izin.
6. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Tuhan membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemulian di sisi Tuhan. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang. Semoga Tuhan memberkati kita semua. Amin.

Padang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I	PENDAHULUAN
A.	Latar Belakang..... 1
B.	Identifikasi Masalah..... 4
C.	Perumusan dan Pembatasan Masalah..... 4
D.	Tujuan Penelitian..... 5
E.	Manfaat Penelitian..... 5
BAB II	KAJIAN TEORI
A.	Aktivitas Belajar..... 7
B.	Hasil Belajar..... 8
C.	Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan..... 9
D.	Metode Simulasi..... 15
E.	Jenis-Jenis Metode Simulasi..... 19
F.	Pelaksanaan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan..... 20
G.	Hipotesis Tindakan..... 21
BAB III	METODE PENELITIAN
A.	Jenis Penelitian..... 22
B.	Setting Penelitian..... 22
C.	Rencana Tindakan..... 23
D.	Desain Penelitian..... 26
E.	Teknik Pengumpul Data..... 28
F.	Instrumen..... 28
G.	Teknik Analisis Data..... 29
H.	Indikator Keberhasilan..... 30

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	Deskripsi Data.....	31
B.	Pembahasan.....	64
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran.....	70
	DAFTAR PUSTAKA.....	72
	LAMPIRAN.....	73

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan

1. Siklus PTK.....27

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel

1. Nilai Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas VIII.3.....	3
2. Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	37
3. Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	40
4. Distribusi Aktivitas Siswa Berdasarkan Respon Siswa Pada Siklus I.....	43
5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	45
6. Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	55
7. Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	57
8. Distribusi Aktivitas Siswa Berdasarkan Respon Siswa Pada Siklus II.....	59
9. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	62
10. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKn Pada Siklus I dan Siklus II.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

A. Lampiran Siklus I

1.	Rencana Pembelajaran Siklus I.....	74
2.	Tes Akhir Siklus I.....	78
3.	Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I.....	80
4.	Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam PBM Siklus I	81
5.	Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus I	83
6.	Pedoman Distribusi Aktivitas Siswa Berdasarkan Respon Siswa Dalam Siklus 1	85

B. Lampiran Siklus II

7.	Rencana Pembelajaran Siklus II.....	87
8.	Tes Akhir Siklus II.....	91
9.	Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II.....	93
10.	Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam PBM Siklus II	94
11.	Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus II	96
12.	Pedoman Distribusi Aktivitas Siswa Berdasarkan Respon Siswa Dalam Siklus II	98
13.	Angket Penelitian Siswa Dalam Pembelajaran PKn.....	99
14.	Surat Izin Penelitian Dari Jurusan.....	102
15.	Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	103
16.	Surat Izin Telah Melakukan Penelitian Dari SMP Negeri 1 Pariaman.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan dibidang pendidikan merupakan bagian dari pembangunan nasional yang kegiatannya harus dilaksanakan secara menyeluruh dan terpadu. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh usaha dan kerjasama personil sekolah khususnya guru yang memegang kunci pokok dalam pendidikan dan pengajaran di sekolah. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Keberhasilan pendidikan di suatu negara tercermin pada kualitas pendidikan bangsanya.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, latihan, serta keterampilan guna meningkatkan peranan peserta didik di masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat bangsa dan negara”

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan peran guru sebagai tenaga pendidik yang profesional selalu mengutamakan komitmen dan tanggungjawab yang tinggi dalam melaksanakan tugasnya secara menyeluruh. Guru yang profesional akan dapat membawa peserta didiknya untuk meraih tujuan pendidikan yang diinginkan.

Guru adalah pelaksana pembelajaran di kelas, dan pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Pada waktu proses pembelajaran sering ditemui adanya kecendrungan dominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga meminimalkan kegiatan siswa. Di mana peserta didik berulang-ulang melakukan kegiatan mendengar, memperhatikan penjelasan dan mencatat hal-hal yang diperintahkan guru.

Kenyataan yang ada dalam pengamatan peneliti di SMP Negeri 1 Pariaman menunjukkan bahwasanya siswa kurang memberikan perhatian terhadap mata pelajaran Kewarganegaraan. Dalam proses belajar mengajar selama guru di sekolah pada umumnya menggunakan metode ceramah. Kelihatannya metode ini membawa dampak siswa hanya mendengar, mencatat, dan sedikit sekali yang bertanya karena siswa merasa guru adalah sumber ilmu. Sedikit sekali siswa yang memiliki inisiatif untuk membaca buku dalam mempersiapkan diri mengikuti pelajaran Kewarganegaraan, sehingga siswa sulit memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentunya membuat suasana belajar menjadi pasif dan membosankan.

Dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan di sekolah menengah pertama, terutama kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman, sebagian besar siswa tidak mampu menerapkan konsep kewarganegaraan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dengan rata-rata 55 dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan 70.

Hal ini dapat dilihat pada nilai mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan 2 semester terakhir pada kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman.

**Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas VIII 3
SMP Negeri 1 Pariaman Tahun Ajaran 2007-2008**

Semester I	Semester II
2007-2008	2007-2008
55	58

Sumber, buku nilai guru pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan proses pembelajaran penerapan pembelajaran metode simulasi. Metode simulasi merupakan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Atau suatu cara untuk menjelaskan sesuatu (materi pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Dengan demikian sangat penting menerapkan metode simulasi dalam suasana pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan dan dapat diharapkan menarik minat siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran

Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 1 Pariaman akan dilakukan usaha perbaikan. Salah satunya dengan penerapan pembelajaran metode simulasi. Dengan demikian melalui metode ini dapat mengembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Pembelajaran yang kurang kondusif dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaran yaitu penyampaian materi yang diterapkan guru dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan dalam mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan ini hendaknya menggunakan metode yang dapat membuat siswa memiliki inisiatif untuk membaca buku dalam mempersiapkan diri mengikuti mata pelajaran Kewarganegaraan, sehingga siswa dapat memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa kurang memberikan perhatian terhadap mata pelajaran Kewarganegaraan sehingga siswa hanya mendengar, mencatat, dan sedikit sekali yang bertanya karena siswa merasa guru adalah sumber ilmu.
3. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).
4. Guru kurang dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

C. Perumusan dan Pembatasan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada

pelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Pariaman.

2. Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian tindakan kelas ini diadakan di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman Tahun ajaran 2008/2009 pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simulasi.
- c. Pokok bahasan yang digunakan adalah mengenai memahami kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia pada semester II tahun ajaran 2008/2009.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Pariaman pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Pariaman pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.

E. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 1 Pariaman.

2. Bagi guru mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 1 Pariaman menambah wawasan serta keterampilan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode simulasi.
3. Bagi siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman akan memperoleh proses pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang lebih menarik dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Aktivitas Belajar

Aktivitas sama maknanya dengan perbuatan. Dalam kaitannya terhadap belajar dapat dikemukakan sebagai suatu perbuatan baik rohani yang menghendaki bekerjanya fungsi pemikiran, maupun perbuatan jasmani yang menghendaki gerakan fungsi otot-otot individu yang belajar. Aktivitas dimaksudkan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Manusia dan aktivitas merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sebab hanya dengan aktivitas manusia dapat mewujudkan keinginannya. Dalam pembelajaran siswa sangat dituntut untuk beraktivitas untuk menimbulkan motivasi. Jadi motivasi merupakan suatu yang penting dalam pembelajaran

Poerwadarminto (1995 : 26) menyatakan “Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.” Pendapat lain menyatakan bahwa aktivitas merupakan segala perbuatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung baik perbuatan jasmani maupun rohani sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Aktivitas belajar dipengaruhi oleh situasi waktu, apakah di dalam proses belajar mengajar secara formal di dalam kelas, di perpustakaan, mendengarkan materi pelajaran yang diprogramkan melalui media radio dan televisi atau berbagai situasi lainnya. Sedangkan faktor-faktor yang

mempengaruhi aktivitas belajar yaitu faktor motivasi dalam diri sendiri, rangsangan (stimuli), metode, instrumental dan kondisi lingkungan. Jika semua faktor ini dapat diatasi maka, proses pembelajaran akan maksimal dan aktivitas belajar siswa akan meningkat serta tujuan belajar itu sendiri akan tercapai.

Jadi aktivitas belajar merupakan kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan dan kesibukan itu dapat bersifat positif maupun negatif. Namun pada proses pembelajaran kegiatan yang diharapkan yaitu yang bersifat positif karena dapat mengoptimalkan proses pembelajaran itu sendiri

B. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengikuti proses belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Slameto (1995 :4) mengemukakan jika seseorang belajar sesuatu, maka sebagai hasilnya dia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Sudjana (1999:2) menyatakan :"Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya." Sedangkan Purwanto (1991:7) menyatakan: "Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator yaitu tes. Hasil tes kemudian dianalisis oleh guru dan kemudian diberikan penilaian."

Untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar yang dilakukan sudah mampu merubah tingkah laku peserta didik, maka terlebih dahulu perlu diketahui hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Dimiyanti (1989: 20): “Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar.”

Adapun tujuan penilaian menurut Arikunto (1992:7) adalah:

“Untuk dapat mengetahui siswa-siswi mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai materi serta mampu mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum.”

Dengan diadakannya penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana ia telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Hasil yang diperoleh dari menilai ini ada dua kemungkinan yaitu jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan, tentu kepuasan ini ingin diperoleh dalam kesempatan lain. Akibatnya siswa mempunyai motivasi yang lebih besar untuk giat belajar agar lain kali agar mendapat hasil yang memuaskan. Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, maka ia akan berusaha agar keadaan ini tidak terulang lagi sehingga ia termotivasi untuk belajar.

C. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Arnie Fajar (2005:141) mengemukakan pendidikan Kewarganegaraan (*citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Indonesia yang cerdas, terampil dan

berkarakter yang diamanatkan yang dilandasi oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses dan upaya pengembangan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia agar berprilaku sesuai dengan nilai yang dianut oleh bangsa Indonesia. Dapat disimpulkan mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu usaha dalam memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945.

2. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Arnie Fajar (2005:141) mengemukakan “Mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia pada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945”. Sedangkan tujuan mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan menurut Arnie Fajar (2005:143) adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan

- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Sapriya (2004:15) mengatakan tujuan pendidikan Kewarganegaan adalah partisipasi penuh dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dan warga negara yang taat pada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi kontitusional Indonesia

Dalam KTSP visi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa dan pemberdayaan warganegara. Sedangkan misi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk warganegara yang baik, yakni warganegara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bernegara, dilandasi oleh kesadaran politik, kesadaran hukum, dan kesadaran moral.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah menciptakan warga negara yang baik, mempunyai sifat patriot dan selalu mengutamakan kepentingan negara, bertanggung

jawab, serta mempunyai partisipasi dalam kehidupan politik serta menghormati konstitusi yang berlaku.

3. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Karakteristik suatu mata pelajaran perlu diidentifikasi dalam rangka pengembangan silabus dari mata pelajaran tersebut. Struktur keilmuan suatu mata pelajaran menyangkut dimensi standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pokok atau struktur keilmuan mata pelajaran tersebut. Hasil identifikasi karakteristik mata pelajaran tersebut bermanfaat sebagai acuan dalam mengembangkan silabus dan rencana pelajaran.

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan mencakup dimensi pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan nilai (values). Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip Kewarganegaraan. Pada gilirannya, warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang demokratis konstitusional.

Berbagai negara di dunia memiliki kriteria masing-masing tentang warga negara yang baik, yang sangat berhubungan dengan pandangan hidup bangsa yang bersangkutan yang bercermin dalam konstitusinya. Bagi bangsa

Indonesia warga negara yang baik tersebut tentu saja adalah warga negara yang dapat menjalankan perannya dalam hubungannya dengan negara sesuai dengan ketentuan-ketentuan konstitusi negara (Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945).

4. Dimensi-Dimensi Kewarganegaraan

Menurut Aina, dkk (2005:14) mata pelajaran Kewarganegaraan terdiri dari:

- a. Dimensi pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral, secara terperinci materi pelajaran Kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang persepsi proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional pemerintahan berdasarkan hukum (*Rule Of Law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, sejarah nasional, hak dan kewajiban warga Negara, HAM, hak sipil dan hak politik.
- b. Dimensi keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skil*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara misalnya, berperan secara aktif mewujudkan masyarakat madani (*Sipil Society*), keterampilan mempengaruhi dan memonitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan mengadakan koalisasi, kerja sama dan mengelola konflik.
- c. Dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civic Values*) mencakup antara lain nilai percaya diri, komitmen, penguasaan nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, dan toleransi, kebebasan pers, kebebasan berserikat, dan perlindungan terhadap minoritas.

Menurut Diknas dalam (2003: 3) mengatakan dimensi dan bidang kajian mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Politik
 - a) Manusia sebagai *Zoon Politikon*
 - b) Proses terbentuknya masyarakat politik
 - c) Proses terbentunya bangsa dan negara

- d) Unsur-unsur negara, tujuan negara dan bentuk negara
- e) Warga negara dan cara-cara memperoleh kewarganegaraan
- f) Model-model sistem politik
- g) Lembaga tinggi negara dan lembaga non pemerintah
- h) Demokrasi pancasila dalam hubungan internasional
- i) Indonesia dalam hubungan internasional

2) Hukum

- a) Negara hukum
- b) Konstitusi
- c) Sumber hukum
- d) Subjek hukum, objek hukum, peristiwa hukum
- e) Hukum dan sanksi hukum
- f) Proses hukum
- g) Peradilan bebas

3) Moral

- a) Pengertian nilai dan norma
- b) Hubungan antara nilai dan norma
- c) Sumber ajaran moral
- d) Norma-norma dalam masyarakat
- e) Implementasi kehidupan partisipasi

4) Keterampilan dan Watak Kewarganegaraan

- a) Pengembangan keterampilan intelektual Kewarganegaraan
- b) Pengembangan keterampilan posisi diri
- c) Pengembangan kemampuan partisipatif
- d) Pengembangan watak kewarganegaraan

Sejalan dengan hal diatas Arnie Fajar (2005:143) mengatakan “Isi pengetahuan (*bodi of knowledge*) dari mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan diorganisasikan secara interdisipliner dari berbagai ilmu sosial seperti ilmu politik, hukum tata negara, psikologi, dan berbagai kajian lainnya yang berasal dari kemasyarakatan, nilai budi pekerti, dan hak sasi manusia dengan penekanan kepada hubungan antara warga negara dan warga negara, warga negara dan pemerintahan negara, serta warga negara dengan warga dunia”.

Mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membawa sikap mental yang cerdas, penuh tanggungjawab dari peserta didik. Jadi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

D. Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara

penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Dawson (1962) menyatakan bahwa: "Metode simulasi merupakan suatu istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses prilaku." Sedangkan Clark C.Abt menyatakan: "Metode simulasi adalah suatu tindakan peniruan dari proses yang sama."

Dengan demikian simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (mata pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura, atau melalui proses tingkah laku simulasi atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Metode simulasi adalah bentuk metode praktik yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktik di dalam situasi yang sesungguhnya. Tetapi di dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan sesuatu kegiatan/tugas yang benar-benar yang akan dilakukannya.

Metode simulasi sering dikaitkan dengan permainan. Terdapat perbedaan diantara kedua permainan tersebut. Di dalam permainan para pemain melakukan persaingan untuk mencapai kemenangan atau mengalahkan lawannya. Selain itu, permainan lebih memberi hiburan atau kesenangan kepada pemain-pemainnya. Dalam simulasi, unsur persaingan,

mencapai kemenangan dan peristiwa tersebut tidak ada sehingga simulasi lebih bersifat realitas dan mengandung unsur pendidikan daripada permainan.

2. Tujuan Metode Simulasi

Simulasi sebagai metode mengajar bertujuan untuk:

- a. Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- b. Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- c. Untuk melatih siswa menguasai keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
- d. Meningkatkan kreatifitas belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- e. Untuk pelatihan memecahkan masalah.
- f. Untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa.
- g. Untuk melatih dan membantu siswa dalam memimpin, bergaul, dan memahami hubungan antara manusia, bekerjasama dalam kelompok dengan efektif, menghargai dan memahami perasaan dan pendapat orang lain dan memupuk daya kreativitas siswa.

Davies (1987:241) mengemukakan bahwa: "Tujuan metode simulasi adalah untuk mengetahui keterampilan kognitif yang diperoleh melalui metode lain dan untuk mengubah sikap." Ditinjau dari keterbatasan siswa

dalam pemakaian metode simulasi, terdapat dua macam siswa yaitu, pertama pemain adalah semua siswa yang terlibat langsung dalam simulasi dan harus berprilaku pura-pura. Sedangkan kedua penonton adalah semua siswa yang tidak terlibat secara langsung dan tidak harus berprilaku pura-pura.

Dengan demikian, penggunaan metode simulasi dalam proses belajar mengajar semodern sekarang yaitu meninggalkan pengajaran yang bersifat pasif, menuju kepada pembelajaran siswa yang bersifat individual dan kelompok kecil, dan aktif (CBSA).

3. Prinsip Metode Simulasi

Agar guru dapat memakai metode simulasi dengan baik, maka persiapan yang pertama adalah memahami prinsip-prinsip pemakaian metode simulasi. Adapun prinsip metode simulasi menurut Mudjiono, dkk (1984:6) adalah:

- a. Simulasi dilakukan oleh kelompok siswa. Tiap kelompok siswa mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau berbeda, dan semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing.
- b. Penentuan topik simulasi dapat dibicarakan dengan para siswa, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan situasi setempat.
- c. Peraturan atau petunjuk simulasi dapat terlebih dahulu disiapkan secara terinci atau secara garis besarnya saja, tergantung dari bentuk simulasi dan tujuannya.
- d. Simulasi dimaksudkan untuk latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik dan dapat menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi sesungguhnya.
- e. Dalam simulasi hendaknya dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu, serta terjadinya berbagai proses seperti sebab akibat, pemecahan masalah, dan yang lain.

E. Jenis-Jenis Metode Simulasi

Metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

1. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia. Sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yang timbul dan menjadi perhatian kelompok

Kegiatan pada sosiodrama didasarkan pada kriteria yang dimiliki oleh salah satu atau beberapa anggota kelompok. Tujuan sosiodrama adalah agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggungjawab pada diri siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat mendekripsikan atau melaksanakan tujuan mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan sesuai dengan operasional yang telah ditetapkan.

2. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang ditujukan agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep sendiri dan dapat menyatakan reaksinya terhadap tekanan yang menimpa dirinya.

3. Role Playing

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian masa kini dan sebagainya.

Dari ketiga jenis metode simulasi diatas, dalam melakukan penelitian penulis lebih dominan menggunakan metode sosiodrama di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman.

F. Pelaksanaan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Untuk membangun proses belajar mengajar yang menyenangkan termasuk mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan, maka guru harus pandai dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi diantaranya dengan menerapkan pembelajaran simulasi sebagai metode yang dapat dipilih. Dengan metode simulasi diharapkan peserta didik dapat membangun cara berfikir mereka dan memahami konsep pelajaran secara lebih baik dan menarik

Metode simulasi dilaksanakan oleh sekelompok siswa meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara individu atau berpasangan. Bila dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi yang sama dengan kelompok lainnya atau simulasi yang berbeda dengan kelompok lainnya.

Di dalam pelaksanaan metode simulasi harus terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan domain efektif (misalnya menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas dan sebagainya). Metode simulasi menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam situasi tersebut, hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta dan pemecahan masalah.

Dengan demikian jelas bahwa metode sangat dibutuhkan dalam pengajaran. Banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran, namun untuk pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan metode yang cocok diterapkan adalah metode simulasi. Dengan penerapan metode simulasi materi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan dapat digambarkan lebih nyata sehingga dapat dipahami.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dikemukakan penulis adalah “Dengan menerapkan pembelajaran metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII 3 di SMP Negeri 1 Pariaman.”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil temuan penelitian tindakan siklus I dan siklus II, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi menjadikan siswa semakin aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang terus meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebagian besar kadar keaktifan siswa berada pada skala rendah yaitu di skala 1 dan skala 2, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan di mana aktivitas siswa sebagian besar berada pada skala 3 dan skala 4.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman setelah mengikuti pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dilihat dari persentase ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I yaitu 60,53% dan mengalami peningkatan sebesar 26,32% pada siklus II sehingga persentase ketuntasan yang diperoleh menjadi 86,85%. Bila dibandingkan dengan persentasi KKM yang telah ditetapkan yaitu 70%, ini berarti bahwa nilai yang diperoleh siswa telah mencapai target ketuntasan belajar.
3. Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi dapat memberikan pengaruh

yang sangat berarti untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Pariaman dengan adanya persentase ketuntasan belajar dari siklus I dan siklus II.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi, maka penulis memberikan saran-saran yang sifatnya membangun kepada guru dan siswa kelas VIII.3 SMP N 1 Pariaman, sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan kepada guru agar hasil penelitian ini dapat di manfaatkan sebagai salah satu alternatif dari metode pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan khususnya pokok bahasan kedaulatan rakyat.
2. Disarankan kepada guru agar lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi.
3. Penggunaan kerja kelompok secara simulasi dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun psikomotor.
4. Hendaknya guru dapat menerapkan penggunaan metode simulasi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dengan baik agar dapat

memecahkan kesulitan dalam belajar siswa secara kelompok dan individual.

5. Untuk menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan sebaiknya guru perlu memahami karakteristik, bakat dan kemampuan masing-masing siswa dengan baik sehingga guru dapat melayani kebutuhan dan masalah siswa dalam belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, JI dan Moedjino 1985 *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Jonny, dkk. 2002. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori Dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta
- Moedjiono, dkk. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soekamto, Toeti dan Udin Saripudin. 1997. *Bahan Ajar Teori Belajar Dan Model-Model Pembelajaran*. Padang : Pasca Sarjana UNP.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- UU No. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional