PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI METODE SIMULASI DI KELAS V SD NEGERI 11 MUARO KALABAN KOTA SAWAHLUNTO

SKRIPSI

Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

YESSY MARTATI
NIM: 09871/2008

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI METODE SIMULASI DI KELAS V SD NEGERI II MUARO KALABAN KOTA SAWAHLUNTO

Nama	: Yessy Martati
BP/NIM	: 2008/09871
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Ronita,M.Pd	Dra.Tin Indrawati, M.Pd
NIP.19630604 198803 2 001	NIP. 19600408 198403 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP.195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SIKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendididikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Melalui Metode Simulasi Di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto**

Nama : Yessy Martati

BP/NIM : 2008/09871

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Reinita,M.Pd	1. .....
2. Sekretaris	: Dra.Tin Indrawati,M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Dra.Asnidar	3. .....
4. Anggota	: Dra.Asmaniar Bahar	4. .....
5. Anggota	: Drs. Mansur Lubis,M.Pd	5. .....

SURAT PERNYATAAN

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

Sawahlunto, Januari 2016

atakan

METERAI TEMPEL

23F87ADF593913843

6000

ENAM RIBU RUPIAH

YESSY MARTATI

NIM:09871

ABSTRAK

Yessy Martati. 2015, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto

Penelitian ini berawal dari kenyataan di SDN 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto bahwa pembelajaran PKn di kelas V yang dilaksanakan oleh guru belum mengoptimalkan siswa dalam proses pembelajaran hingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu dilakukan tindakan dengan metode simulasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) melalui metode simulasi di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*), dan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk tes akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto yang berjumlah 11 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode simulasi pada pembelajaran PKn efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari penilaian RPP diperoleh dari siklus I rata-rata 78,7% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 89,27%, penilaian siswa yang diperoleh siklus I rata-rata 71,8% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 84,50%. Dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Puji syukur alhamdulillah diucapkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti memiliki kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi Di Kelas V SD Negeri 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto". Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs.Muhammadi,M.Si selaku ketua jurusan PGSD UNP dan Ibu Masniladevi, M.Pd selaku sekretaris yang telah memeberikan izin pada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku ketua UPP IV Bukit Tinggi
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberi petunjuk, bimbingan, nasehat, dan dukungan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Asnidar A selaku dosen penguji I, Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku penguji II, Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd selaku penguji III yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Staf dosen dan tata usaha yang telah membantu peneliti demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Mardalis, S.Pd.SD selaku kepala sekolah Ibu Yusmarni, S.Pd selaku observer sekaligus majelis guru SDN 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto yang telah memberikan bantuan dan mendukung kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian.
7. Suami tercinta, putra dan putriku tersayang, dan kedua orang tua dan sanak saudara yang senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti dan senantiasa memberi doa, motivasi dan dorongan kepeda peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua rekan-rekan mahasiswa PGSD yang telah memeberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang senantiasa membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga jasa Bapak, Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Amin...

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

Sawahlunto, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI
A. Kajian Teori 7
1. Hasil Belajar 7
2. Hakikat Mata Pelajaran PKn 9
3. Metode Mengajar 12
4. Metode simulasi 13
B. Kerangka Teori 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Lokasi Penelitian 27
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian 28
C. Data dan Sumber Data 34
D. Analisis Data 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 38

1. Siklus I 38

2. Siklus II 69

B. Pembahasan 97

1. Siklus I 97

2. Siklus II 101

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 106

B. Saran 107

DAFTAR PUSTAKA 108

LAMPIRAN 110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Nilai UH PKn Kelas V TP 2014/2015..... 3

Tabel 1.2 : Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1..... 50

Tabel 1.3 : Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1..... 51

Tabel 1.4 : Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1..... 52

Tabel 1.5 : Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2..... 65

Tabel 1.6 : Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2..... 66

Tabel 1.7 : Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2..... 67

Tabel 1.8 : Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 1 80

Tabel 1.9 : Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1 81

Tabel 1.10 : Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1..... 82

Tabel 1.11 : Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 2 94

Tabel 1.12 : Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 2 95

Tabel 1.13 : Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2..... 96

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 : Kerangka Teori Penelitian 26

Bagan 1.2 : Alur Penelitian Tindakan 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1 110

Lampiran II. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 114

Lampiran III. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1 117

Lampiran IV. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1 122

Lampiran V. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1 127

Lampiran VI. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1 128

Lampiran VII. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1 130

Lampiran VIII. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 132

Lampiran IX. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 136

Lampiran X. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2 139

Lampiran XI. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2 143

Lampiran XII. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2 149

Lampiran XIII. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2 150

Lampiran XIV. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2 152
Lampiran XV. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus II Pertemuan 1 154
Lampiran XVI. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus II Pertemuan 1 157
Lampiran XVII. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi
Aspek Guru Siklus II Pertemuan 1 160
Lampiran XVIII. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi
Aspek Siswa Siklus II Pertemuan 1 165
Lampiran XIX. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1 170
Lampiran XX. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1 171
Lampiran XXI. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1 173
Lampiran XXII. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus II Pertemuan 2 175
Lampiran XXIII. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus II Pertemuan 2 179
Lampiran XXIV. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi
Aspek Guru Siklus II Pertemuan 2 182
Lampiran XXV. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Simulasi
Aspek Siswa Siklus II Pertemuan 2 187
Lampiran XXVI. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 2 192
Lampiran XXVII. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2 193
Lampiran XXVIII. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2 195

Lampiran XXIX. Rekap Nilai Kognitif …….. 197

Lampiran XXX. Rekap Nilai Afektif 198

Lampiran XXXI. Rekap Nilai Psikomotor …… 199

Lampiran XXXII. Dokumentasi …… 200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran PKn diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan negara kesatuan Republik Indonesia.

Menurut Depdiknas (2007:269) "Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa berfikir kritis memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Untuk itu dibutuhkan pembelajaran aktif dan kreatif hingga memperoleh hasil belajar yang mencakup ketiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pendidikan di Indonesia harus berorientasi pada masa depan yang dititik beratkan pada upaya

penyelenggaraan pendidikan setiap jenjang dan jenis pendidikan serta perluasan kesempatan belajar bagi seluruh warga negara Indonesia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan September 2014, pada umumnya guru PKn di SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto, 1) Guru belum mengarahkan siswa untuk belajar menyelesaikan masalah, 2) Guru belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, 3) pembelajaran masih berpusat pada guru, 4) dalam memberi materi, guru banyak berceramah, 5) dalam proses pembelajaran guru masih bersifat monoton.

Berdasarkan permasalahan di atas akan berdampak pada siswa dalam pembelajaran PKn yaitu : 1) Siswa kurang aktif dan kurang tertarik dengan pelajaran PKn, 2) Rasa percaya diri dan tanggung jawab yang dimiliki siswa kurang karena tidak terbiasa melakukan simulasi, 3) Siswa kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, 4) Siswa sering keluar kelas saat pembelajaran berlangsung, 5) Siswa sering mengantuk saat belajar.

Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pembelajaran PKn tahun ajaran 2014/2015 hanya 65 dan belum mencapai standar ketuntasan batas minimal (KKM) 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat data hasil belajar PKn siswa pada tahun ajaran 2014/2015.

Table 1.1 : Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PKn

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai UH	Tuntas	Belum Tuntas
1.	HR	75	60		V
2.	PTR	75	50		V
3.	RN	75	80	V	
4.	EX	75	60		V
5.	IR	75	85	V	
6.	US	75	55		V
7.	PT	75	50		V
8.	ZK	75	70		V
9.	CI	75	80	V	
10.	RH	75	60		V
11.	JF	75	75	V	
	Jumlah		725		
	Rata-rata		65		

(Data dari TU SD Negeri 11 Muaro Kalaban)

Dengan perolehan hasil belajar yang kurang, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai. Walaupun demikian, bukan berarti metode ceramah tidak cocok digunakan untuk pembelajaran PKn. Agar hasil belajar yang diperoleh dapat menjadi lebih baik, perlu dicoba pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan model pembelajaran lain. Sesuai dengan pernyataan Wina (2006:147) bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal". Dapat disimpulkan bahwa metode memegang peranan yang sangat penting, keberhasilan pembelajaran tergantung pada cara menggunakan metode pembelajaran.

Salah satu metode yang cocok dilaksanakan pada pembelajaran PKn yaitu metode simulasi. 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 juga bertujuan agar siswa dapat menggunakan sekumpulan fakta, konsep dan strategi sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan sesama siswa lainnya. Sesuai dengan pernyataan Roestiyah (2001:22) menyebutkan bahwa "metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif, yaitu dengan berpura-pura atau berbuat seolah-olah menirukan proses yang sebenarnya terjadi setelah teori diberikan".

Metode Simulasi memiliki keunggulan dapat meningkatkan motivasi dan perhatian anak terhadap topik, dan belajar anak, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Sesuai pernyataan Wina (2008:160) metode simulasi dapat meningkatkan :

> 1) kemampuan siswa dalam belajar kognitif, meliputi informasi faktual, konsep, prinsip dan keterampilan membuat keputusan sehingga belajar siswa lebih bermakna, 2) afektif, atau sikap dan persepsi anak terhadap isu yang berkembang di masyarakat. 3) sikap empatik dan pemahaman adanya perbedaan antara dirinya dengan orang lain. 4) struktur kelas dan pola interaksi kelas berkembang, hubungan guru-siswa hangat, mendorong kebebasan anak dalam mengeksplorasi gagasan, peran guru minimal sedang otonomi anak meningkat, dan 5) meningkatkan tukar pendapat dari pandangan anak yang berbeda-beda.

Dengan menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran PKn, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan guru. Siswa akan berinteraksi dan mengalami secara langsung simulasi yang diperagakan sendiri dengan siswa lainnya. Kerjasama dalam belajar akan terwujud, siswa

akan lebih memiliki pengalaman langsung terhadap materi yang diberikan padanya. Sehingga diharapkan materi akan lebih mudah dipahami dan dicerna oleh siswa.

Oleh sebab itu peneliti bemaksud untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Metode Simulasi Di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode simulasi pada siswa kelas V SD N 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto?"

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto ?
3. Bagaimanakah meningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.
3. Meningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran PKn di SD dengan penerapan Metode Simulasi.

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

1. Bagi guru, menambah pengetahuan dan masukan guru dalam memilih metode pembelajaran yang bermakna bagi siswa.
2. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pemahaman penelitian tentang metode simulasi dalam pembelajaran PKn.
3. Bagi siswa, Penerapan pembelajaran dengan metode simulasi, dapat bermanfaat untuk melatih keaktifan siswa dalam belajar, serta sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa untuk melihat kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan, hal ini dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku dalam diri siswa setelah terjadi proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Nana (2009:22) ”Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dan hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar.” Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Selanjutnya menurut Kunandar (2010:251) hasil belajar adalah “Kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar”. Senada dengan pendapat di atas, menurut Hamzah (2009:196) hasil belajar adalah “Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk kemampuan tertentu.

a. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran. Gagne (dalam Asep, 2007: 10.20) mengemukakan jenis-jenis hasil belajar yaitu

" pertama, informasi verbal; kedua, keterampilan intelektual; ketiga strategi kognitif; keempat sikap; dan kelima, keterampilan motorik. Sedangkan Bloom, dkk (dalam Asep, 2007: 10.20) mengemukakan tiga jenis hasil belajar yaitu "kognitif, afektif, dan psikomotorik"

Selanjutnya Menurut Anas (2007:49) dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, yaitu: a) pengetahuan (knowledge), b) pemahaman (comprehension), c) penerapan (aplication), d) analisis (analysis), e) sintesis (synthesis), dan f) penilaian (evalution)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap atau nilai. Menurut Anas (2007:54) ada lima jenjang yang terdapat dalam ranah afektif yaitu: a) menerima (receiving), b) menanggapi (responding), c) menghargai (valuing), d) mengatur (organization), dan e) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai (characterization by value or value complex)

Menurut Anas (2007:57) ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara umum dapat dibagi dalam tiga kelompok yakni kognitif, afektif dan psikomotor, karena menurut penulis informasi verbal, keterampilan intelektual dan strategi kognitif sama dengan hasil belajar kognitif, sikap sama dengan afektif, dan keterampilan motorik sama dengan psikomotor.

2. Hakikat Mata Pelajaran PKn

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2007:269) "Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab". Selain pengertian di atas, Azyumardi (2011:1) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan yaitu "Pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, rule of law, HAM, hak dan kewajiban warga Negara serta proses demokrasi".

Senada dengan pernyataan di atas, Zamroni (2011:1) menyatakan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang

bertujuan mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis".

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengajarkan proses berdemokrasi agar dapat mendidik warga Negara berfikir kritis dan demokratis.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan Negara.

Depdiknas (2007:270) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

> (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-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.

Menurut Hermansyah (2004:6) "Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar warga Negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela Negara dan memiliki pola piker, pola sikap dan prilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila".

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan

keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang berlaku di negara Indonesia.

c. Fungsi PKn

Mata pelajaran PKn memiliki fungsi yang diharapkan dapat membentuk siswa dapat mencintai tanah airnya, memiliki nilai moral dan norma yang baik. Menurut Kamsil (1997:2) menyatakan bahwa "fungsi PKn adalah sebagai berikut : (1) melestarikan dan mengembangkan nilai moral Pancasila secara dinamis dan terbuka, (2) mengembangkan dan membina siswa menuju manusia Indonesiia seutuhnya sadar politik, hukum dan kondisi Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila, (3) membekali siswa dan sikap prilaku yang berdasarkan nilai moral Pancasila dalam kehidupan sehari-hari".

Senada dengan hal di atas Depdiknas (2004:3) menjelaskan fungsi PKn adalah : (1) mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, (2) mengembangkan dan membina siswa agar sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku serta berbudi pekerti luhur, (3) membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antara susunan anggota keluarga, sekolah dan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi PKn untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila dan dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari siswa baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan negara Indonesia.

3. Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup merupakan cakupan yang dibahas untuk mendapatkan gambaran hal yang diamati. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari PKn adalah: 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasan dan Politik, 7) Pancasila, 8) Globalisasi

Depdiknas (2006: 98) menguraikan 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 nasional, (3) Hak azazi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional 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 yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, (6) Kekuasaan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, (7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan idiologi terbuka,(8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah

4. Metode Mengajar

Dalam pelaksanaan pembelajaran tidak saja membutuhkan materi apa yang akan diajarkan, melainkan guru juga harus mempertimbangkan metode yang sesuai dengan materi yang akan diberikan. Menurut Oemar (2004:27) yang menyebutkan bahwa "guru dalam pembelajaran merupakan seseorang yang memimpin dan mengarahkan kegiatan belajar siswanya, termasuk dalam hal ini dalah dalam memilih metode yang cocok untuk membelajarkan siswanya pada suatu materi tertentu".

Senada dengan hal di atas, menurut Nana (2000:76) metode mengajar "adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran". Oleh karena itu metode mengajar sangat berperan dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar aktif.

Keberhasilan dari suatu pengajaran dapat dilakukan dari dua kriteria, yaitu proses dan produk. Kriteria dari sudut proses menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses haruslah merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subyek yang belajar mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri, dan tujuan yang telah ditetapkan

tercapai secara efektif. Sedangkan kriteria dari segi hasil atau produk menekankan kepada tingkah laku penguasaan tujuan oleh siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya, yaitu sikap kesehariannya dalam mengaplikasikan pengetahuannya.

Menurut Rianto (1982:18) agar proses belajar mengajar berhasil maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu (a) anak harus terlibat dan ikut serta ambil bagian secara aktif dalam mata pelajaran, (b) kegiatan belajar harus sesuai dengan situasi dan kondisi anak didik, (c) strategi belajar harus sistematis dan terarah, (d) kreativitas anak didik dijadikan tujuan".

Pada poin satu di atas disebutkan bahwa anak harus terlibat dan ikut serta ambil bagian secara aktif dalam mata pelajaran. Hal ini dimaksudkan anak didik diikutsertakan secara langsung dalam proses belajar mengajar (PBM). Seperti yang dikemukakan oleh Hamdani (2010:11), yaitu partisipasi aktif pelajar merupakan faktor tunggal yang terpenting dalam proses belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti PBM sangat tergantung pada metode yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran. Menurut Hamalik (2004:62-64) KBM terdiri dari aspek-aspek yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan instruksional. Aspek-aspek tersebut yaitu : (a) aspek tujuan instruksional, (b) aspek materi pelajaran, (c) aspek metode atau strategi belajar-mengajar, (d) aspek media instruksional, (e) aspek penilaian, (f) aspek

penunjang fasilitas, waktu, tempat serta perlengkapan, (g) aspek ketenagaan".

Memperhatikan bahwa metode merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran, maka metode yang dipilih oleh guru harus tepat dan cocok dengan materi yang akan dibelajarkan. Sebagai contoh dengan menggunakan metode simulasi dalam membelajarkan mengelola administrasi gudang. Hal ini dikarenakan metode simulasi merupakan metode yang mengajak siswa untuk seolah-olah berada dalam keadaan yang sebenarnya untuk memahami kompetensi memahami kebebasan berorganisasi.

5. Metode Simulasi

a. Pengertian

Beberapa pendapat ahli mengenai pengertian Metode Simulasi, Aswan (2001:22) menyatakan bahwa "Metode Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti yang dimaksud, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa berbuat sesuatu, jadi siswa berlatih sebagai orang lain".

Dalam Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan (2007:133) menyatakan juga bahwa "Metode simulasi adalah bentuk metode praktek 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 praktek di dalam situasi yang

sesungguhnya. Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang). Situasi yang dihadapi dalam simulasi ini harus dibuat seperti benar-benar merupakan keadaan yang sebenarnya (replikasi kenyataan). Contoh lainnya, dalam sebuah pelatihan fasilitasi, seorang peserta melakukan simulasi suatu metode belajar seakan-akan tengah melakukannya bersama kelompok dampingannya. Pendamping lainnya berperan sebagai kelompok dampingan yang benar-benar akan ditemui dalam keseharian peserta (ibu tani, bapak tani, pengurus kelompok, dsb.). Dalam contoh yang kedua, metode ini memang mirip dengan bermain peran. Tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah suatu metode pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan dan bermain peran mengenai 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. Seehingga dalam pembelajaran PKn siswa dituntut untuk memerankan peranannya dengan benar sehingga tercipta suatu keadaan yang diinginkan dari pembelajaran yang dilakukan siswa dan menyimpulkan pembelajaran yang berlangsung.

b. Tujuan Pemakaian Metode Simulasi

Tujuan pemakaian metode simulasi dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya tergantung kepeda bentuk simulasi, apakah permainan simulasi, bermaian peran atau sosiodrama. Moedjiono (1991:82) menyatakan tujuan pemakaian metode simulasi adalah : (1) mendorong partisipasi siswa aktif dalam belajar dengan melibatkan diri dalam situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, (2) mempertinggi keterampilan-keterampilan membuat keputusan, (3) memanfaatkkan 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 konsep dan prinsip yang telah dipelajari, (8) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (9) melatih siswa untuk menggadakan kerja sama situasi kelompok, (10) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi".

Selain itu Sumantri (1998:161) menyatakan tujuan pembelajaran 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”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat 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 orang lain.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Simulasi

Dalam pembelajaran menggunakan metode simulasi, guru harus melaksanakan suatu perencanaan yang matang. Perencanaan yang terprogram dengan baik, diharapkan tujuan akhir dari pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Nana (2008:90-91) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan simulasi yaitu : (1) guru menentukan topik dan tujuan simulasi, (2) guru memberi 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 member 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 member kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri, (8) guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi, (9) siswa melaksanakan simulasi, guru mengawasi, member

saran untuk kelancaran simulasi, (10) siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi, (11) siswa membuat kesimpulan hasil simulasi. Selain pernyataan ahli di atas, Wina (2008:161-162) menyatakan langkah-langkah metode simulasi, yaitu :

1) Persiapan Metode Simulasi, yang terdiri atas : a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam situasi, d) Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan, e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusus kepada siswa yang terlibat simulasi.
2) Pelaksanaan Simulasi, yang terdiri atas : a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, b) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, c) Simulasi hendaknya dehentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3) Penutup, yang terdiri atas : a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, b) Merumuskan kesimpulan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, adapun langkah-langkah pembelajaran metode simulasi adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Langkah-langkah metode simulasi yang akan digunakan adalah langkah metode simulasi menurut Wina (2008:161-162).

d. Prinsip Penggunaan Metode Simulasi

Dalam menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip yang penggunaan metode tersebut. Menurut Daviies (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. Daviies (1987:242) menyatkan bahwa prinsip-prinsip metode simulasi meliputi :

1) Simulasi itu dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapatkan kesempatan melaksanakn simulasi yang sama atau 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 diperkirakan situasi yang sesungguhnya.
8) Simulasi hendaknya diusahakan berinteraksi, beberapa ilmu, berbagai konsep seperti akibat, problem dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan metode simluasi adalah adanya kelompok yang memerankan suatu cerita atau hal yang berkaitan dengan materi. Dalam menggunakan metode simulasi hendaknya memerlukan interaksi antara siswa dengan siswa lainnya, ilmu pengetahuan dan kemampuan untuk memaknai makna dari tokoh yang diperankan.

e. Kelebihan Metode Simulasi

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran. Menurut Wina

(2008:160) terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan metode simulasi, yaitu : (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) dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial dan problematik, (5) dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat memberikan gambaran suatu permasalahan pada situasi yang nyata, lebih mengembangkan kreatifitas siswa, meningkatkan rasa berani dan meningkatkan semangat dalam pembelajaran.

f. Perbedaan Metode Simulasi Dengan Bermain Peran dan Psikodrama

Berdasarkan pengertian metode simulasi yang telah diuraikan sebelumnya, mengutip dari pernyataan Aswan (2001:22) menyatakan bahwa “Metode Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti yang dimaksud, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa berbuat sesuatu, jadi siswa berlatih sebagai orang lain”. Jadi, sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada obyek sebenarnya.

Bermain peran merupakan pendramaan sebuah masalah yang sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari. Wina (2006:160-161) menyatakan bermain peran merupakan usaha memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti kenakaalan remaja, narkoba, gambaran keluarga otoriter dan sebagainya. Sedangkan lebih lanjut Wina juga menyatakan bahwa Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan psikologis.

Wina (2006:160-161) menyatakan *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

Dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara sosiodrama, psikodrama dan *role playing role playing* yaitu pada situasi penggunaan metode simulasi, contohnya pada sosiodrama digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti kenakalan remaja,

narkoba, dan gambaran keluarga yang otoriter. Pada psikodrama, penggunaannya bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Tujuannya untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri dan menemukan konsep diri. Sedangkan *role playing* penggunaannya diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa yang akan datang.

B. Kerangka Teori

Dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dituntut kesabaran, ketekunan, kelincahan dan keberanian oleh guru. Untuk mencapai pelajaran yang baik, maka banyak yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain : 1) Bahan yang diajarkan harus bermanfaat dan sesuai dengan perkembangan anak, 2) Metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan instruksional, harus sesuai dengan bahan yang diajarkan, waktu yang digunakan, situasi dan kondisi serta fasilitas yang ada, 3) Alat evaluasi yang valid, 4) motivasi guru dan murid dalam proses belajar mengajar, 5) Persiapan guru haruslah matang.

Dalam pembelajaran ini metode yang digunakan adalah metode simulasi, dimana tingkah laku siswa harus berlaku tentang bagaimana orang itu berbuat sesuatu, jadi siswa berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Dengan demikian jelas bahwa metode merupakan alat pencapai tujuan, memerlukan pengetahuan tentang pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran guru telah merumuskan tujuan dengan sejelas-jelasnya, gambaran kegiatannya adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

   Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan awal adalah : a) menyiapkan kelas untuk belajar, b) menyampaikan tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran lebih terarah.

2. Kegiatan Inti

   Pada tahap inti kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah :

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

3. Kegiatan Akhir

Guru bersama siswa menutup pelajaran (tindak lanjut).

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan metode simulasi digambarkan dalam bentuk bagan kerangka teori di bawah ini :

Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian

HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN MELALUI METODE SIMULASI DI KELAS V SD Negeri 11 MUARO KALABAN KOTA SAWAHLUNTO MASIH RENDAH

↓

Penggunaan Metode Simulasi

↓

Perencanaan
1. Merencanakan jadwal penelitian
2. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Menyiapkan alat peraga
4. Menyiapkan tes hasil belajar
5. Menyusun lembar observasi RPP, kegiatan guru,
   kegiatan siswa dan hasil belajar siswa
   (Kognitif, afektif dan psikomotor)

Langkah-langkah Metode Simulasi:

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

Evaluasi
1. Mengumpulkan data hasil observasi RPP, kegiatan guru,kegiatan siswa dan hasil belajar (Kognitif, afektif dan psikomotor)
2. Mendiskusikan data hasil observasi RPP, kegiatan guru, kegiatan siswa dan hasil belajar (Kognitif, afektif dan psikomotor)
3. Menyimpulkan hasil observsi RPP, kegiatan guru,kegiatan siswa dan hasil belajar (Kognitif, afektif dan psikomotor)

↓

Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi Meningkat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto. Alasan peneliti memilih SD ini sebagai lokasi tempat penelitian karena didasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, guru di sekolah ini memiliki wawasan dan mau menerima pembaruan dalam menggunakan metode baru dalam pembelajaran salah satunya penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kec. Silungkang Kota Sawahlunto, yang berjumlah 11 orang, 7 laki-laki dan 4 perempuan. Untuk semester II Tahun Ajaran 2014/2015. Selain siswa yang menjadi subjek dari penelitian ini guru sebagai peneliti dan teman sejawat.

3. Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian selama 2 bulan. Terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Siklus I dilaksanakan hari Selasa tanggal 05 Mei 2015, Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Selasa tanggal 12 Mei 2015, Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan hari Selasa tanggal 23 Mei 2015, Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan hari Selasa 26 Mei 2015.

B. Pendekatan dan Jenis Panelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dipilih dengan alasan peneliti akan memaparkan data yang diperoleh secara alami mulai dari data sebelum tindakan, selama tindakan dan sesudah tindakan. Tindakan dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran PKn.

Menuurut Suharsimi (2006:34) bahwa "pendekatan kuantitatif digunakan dalam mengolah data hasil belajar siswa untuk memperoleh data yang akurat dan diolah dengan meggunakan rumus-rumus statistic". Dengan menggunakan pendekatan ini, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban dengan menggunakan metode simulasi.

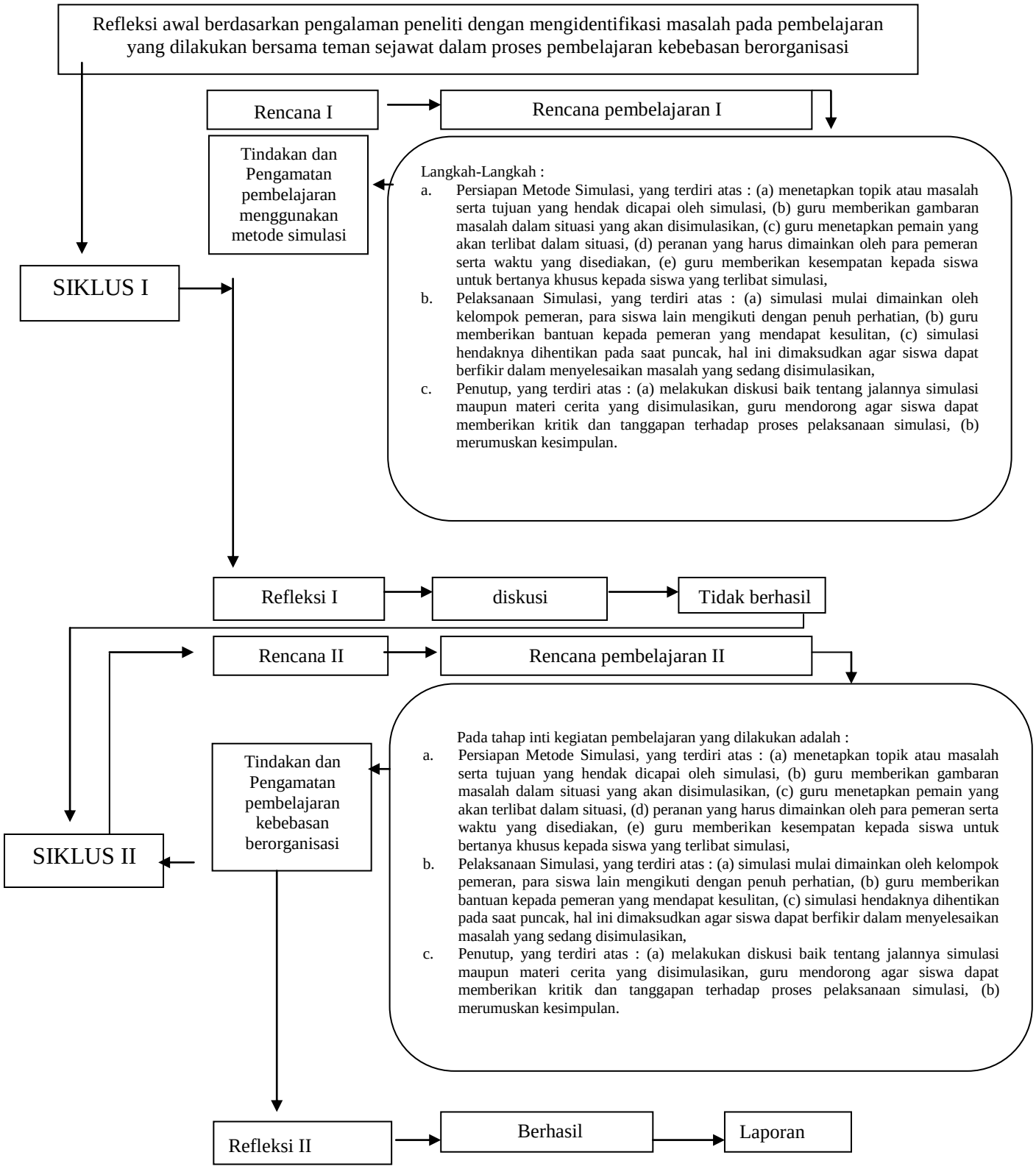
2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menfokuskan pada penelitian tindakan kelas melalui metode simulasi untuk dapat meningkatkan konsep pembelajaran PKn Kelas VI SD. Menurut Ritawati (2008:11), yang menyatakan bahwa "Penelitian tindakan kelas menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas".

3. Alur Penelitian

Menurut Kemmis dalam Ritawati (2008:69) proses penelitian tindakan, menyatakan bahwa “Merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari refleksi, mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai dengan rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi yaitu perenungan terhadap perencanaan, kegiatan tindakan, dan kesuksesan hasil yang diperoleh”.

Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas:



Sumber : Model Kemmis & Mc. Taggart (dalam Ritawati, 2007 : 22)

4. Prosedur Penelitian

a. Studi Pendahuluan / Refleksi Awal

Penulis melakukan studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap pembelajaran PKn menggunakan simulasi SD terteliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran metode simulasi SD.

Studi pendahuluan dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar PKn dengan menggunakan metode simulasi, mewawancarai guru dan siswa tentang partisipasi belajar bagaimana peningkatan pembelajaran PKn yang sudah dilakukan selama ini. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, diidentifikasi masalah SD terteliti. Setelah diidentifikasi, diadakan diskusi dan negosiasi antara peneliti dengan Kepala Sekolah. Dimungkinkan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas untuk mengoptimalkan dan meningkatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi SD.

Peneliti dan guru merumuskan permasalahan yang akan di angkat sebagai permasalahan penelitian, yakni melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi, sebelum melakukan pembelajaran peneliti melakukan pendalaman pengetahuan tentang cara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode simulasi di kelas V SD. Untuk meyakinkan guru atau observer terlebih dahulu, peneliti atau praktisi menjadi model dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan metode simulasi.

b. Perencanaan

Sesuai dengan rumusan masalah hasil studi pendahuluan, penulis bersama guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Bagaimana meningkatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi di kelas V SD. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran menggunakan metode simulasi yaitu dengan kegiatan berikut : (1) menyusun rancangan tindakan berupa model rancangan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini meliputi : standar kompetensi, kompetensi dasar, indokator, memilih dan menetapkan materi, kegiatan belajar mengajar, memilih dan menetapkan media dan sumber belajar, serta evaluasi. Menyusun indikator, deskriptor, kriteria pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi, (2) menyusun alat perekam data berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.

c. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

1) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dimulai dari pembelajaran membuat prediksi berdasarkan petunjuk judul. Penelitian ini direncanakan dilakukan dengan 2 siklus, namun jika belum mencapai hasil yang menggembirakan akan dilanjutkan dengan siklus selanjutnya Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan, disini siswa dilatih sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer.

Praktisi melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas berupa kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Guru kelas mengamati proses belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut : (a) praktisi melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat, (b) guru kelas melakukan pengamatan dengan menggunakan format observasi, format catatan lapangan, dan alat perekam, (c) peneliti dan guru melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan refleksi. Hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan atau penyempurnaan selanjutnya.

Tahap pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dua jam pelajaran. Fokus tindakan pada siklus berupa bagaimana menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran PKn dengan meningkatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi.

2) Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas pembelajaran PKn menggunakan metode simulasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis, pengamatan dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi.

3) Tahap Refleksi

Refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir, dalam tahap ini peneliti dengan guru mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru

dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah sebagai berikut : (a) Menganalisis tindakan yang baru dilakukan, (b) Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana pelaksanaan dan tindakan yang telah dilakukan, (c) Melakukan intervensi, pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh, (d) Hasil refleksi dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan reflekksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun kesimpulan terhadap hasil tindakan satu, dua dan tiga.

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data peneliti ini berupa hasil pengamatan, wawancara dan catatan lapangan dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan metode simulasi pada siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto. Data tersebut berisi hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan pelaksanan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi sebagi berikut : (a) rencana pembelajaran yang berhubungan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan metode simulasi, (b) pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru dalam pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi, (c) evaluasi pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi yang berupa evaluasi proses maupun evaluasi hasil, (d) hasil tes siswa baik proses pelaksanaan maupun sesudah pelaksanaan pembelajaran.

2. Sumber Data

Sumber data peneliti adalah proses pembelajaran konsep kebebasan berorganisasi berdasarkan metode simulasi yang meliputi : kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir, kegiatan evaluasi pembelajaran, prilaku guru dan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Data diperoleh dari subjek terteliti, yakni Siswa Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Teknik Pengumpulan Data

a. 1 Pengamatan/Observasi

b) Alat Pengumpul Data

b. 1 Lembar nilai siswa

D. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan mengunakan model analisis dan kuantitatif yang ditawarkan oleh Miles (dalam Ritawati, 2007:77) yakni "Analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai sebelum data terkumpul". Data tersebut berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data terakhir penyimpulan atau refripikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang, begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data setiap tindakan . Tahap analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data RPP, data aktivitas dan hasil belajar pengukuran sudut yang terkumpul melalui observasi, pencatatan dengan menggunakan

proses pengumpulan hasil pengamatan, penyeleksian dan pemilihan data. Seperti mengelompokkan data siklus 1, dan siklus 2. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.

2. Reduksi dapat meliputi mengkategorian dan mengklasifikasikan. Semua data aktivitas dan hasil belajar siswa yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompok-kelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang telah dipisah-pisahkan tersebut lalu diseleksi mana yang relefan dan mana yang tidak relevan. Data yang relevan dianalisis dan yang tidak relevan dibuang.
3. Menyajikan data aktivitas dan hasil belajar siswa dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang telah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir direduksi, keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal berdasarkan fokus pembelajaran struktur bumi dan permasalahannya dengan pendekatan kontekstual
4. Menyimpulkan hasil penelitian dilakukan dengan cara: a) Peninjauan kembali data RPP, aktivitas dan hasil belajar siswa, b) Bertukar pikiran dengan teman sejawat.

Untuk menentukan hasil penilaian ketuntasan hasil belajar, digunakan rumus :

1. Ketuntasan Individu, rumus ini digunakan untuk mengolah data hasil aktivitas dan hasil belajar siswa secara individu.

$$NI = \frac{T}{SM} x100\%$$ (Suharsimi, 1996:59)

Keterangan :

NI = Nilai ketuntasan dalam individu

T = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum pada tes

2. Ketuntasan Kelompok

Ketuntasan kelompok, rumus ini digunakan untuk mengolah data hasil aktivitas dan hasil belajar siswa.

$$NK = \frac{ST}{N} x100\%$$ (Suharsimi, 1996:59)

Keterangan :

NK = Nilai ketuntasan

ST = Jumlah siswa yang lulus

N = Jumlah seluruh siswa

Nilai ketuntasan peserta didik yang diharapkan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran PKn di SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto adalah 75. Diharapkan hasil belajar yang dicapai adalah 75, jika belum berhasil maka siklus diteruskan sampai hasil belajar peserta didik mencapai 75.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian tindakan tiap-tiap siklus temuan data yang diperoleh akan dibahas sesuai dengan tindakan yang dilakukan, dalam penggunaan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajara siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto, yang jumlah siswanya 11 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Pada babi ini dikemukakan temuan hasil penelitian penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn semester II tahun ajaran 2014/2015. Dalam pelaksanaan tindakan saya sebagai guru kelas sekaligus peneliti dan teman sejawat sebagai pengamat.

Pelaksanaan tindakkan dibagi II siklus, dan data setiap siklus dipaparkan terpisah dari siklus yang lainnya agar terlihat persamaa, perbedaan, perubahan atau perkembangan alur siklus tersebut. Hasil-hasil penelitian pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus ini disusun setiap kali pertemuan atau 2 x 35 menit pada hari Selasa tanggal 05 Mei 2015 dan Selasa tanggal 12 Mei

2015 dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn kelas V dengan menggunakan metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dalam perencanaan pembelajaran PKn disusun dan diwujudkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan I ini adalah: 1) Menyebutkan pengertian organisasi, 2) Menyebutkan aturan yang digunakan dalam pemilihan sebuah organisasi, 3) Mensimulasikan cara pemilihan pengurus kelas, dan 4) Menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus kelas.

Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Untuk mencapai tujuan tersebut rencana pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, (3) kegiatan akhir. Ketiga kegiatan ini tidak berdiri sendiri melainkan terkait antar kegiatan satu dengan kegiatan lainnya.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 05 Mei 2015. Pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.00-

09.30 WIB. Proses pembelajaran berlangsung selama 70 menit, yang dihadiri oleh 11 orang peserta didik.

Untuk lebih jelasnya pelaksanaan pembelajaran ini diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Pada awal tindakan pembelajaran guru mempersiapkan siswa untuk belajar dengan memberikan motivasi. Kemudian guru menyebutkan materi pembelajaran serta menyebutkan tujuan pembelajaran yang dicapai.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunkan metode simulasi yang terdiri atas tiga yaitu: persiapan, pelaksanaan dan penutup. Lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1) Persiapan simulasi

a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai

Guru menyiapkan kondisi kelas, menyediakan alat dan media yang digunakan, siswa menyusun bangku dan meja belajar tiga buah yang diletakkan di depan kelas. Siswa mempersiapakan bangku dan meja rebut dan semua siswa ingin mengangkat bangku ke depan kelas, karena siswa berebutan akhirnya guru menugaskan empat orang siswa yang mengatur ruangan.

Tujuan pembelajaran guru menetapkan topik tentang cara pemilihan pengurusan kelas dan tujuan yang hendak dicapai, siswa mendengarkan topik masalah dalam pembelajaran tentang cara pemilihan pengurus kelas.

b) Guru memberikan gambaran masalah

Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, dari topik masalah di atas guru memberikan gambaran kepada siswa dengan menunjukkan sebuah kertas suara. Suara kertas itu dinamakan hak suara atau hak pilih yang akan ditulis satu nama calon pengurus kelas dan memasukkan ke kotak suara yang telah disediakan.

c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat

Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemilihan pengurus kelas, peranan yang harus dimainkan oleh para pameran, serta waktu yang disediakan, siswa dalam pemilihan pengurus kelas 2 orang sebagai panitia pelaksanaan pemilihan, 3 orang siswa jadi calon pengurus sebagai ketua, sekretaris, dan bendahara serta siswa lain jadi anggota pemilihan.

d) Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan

Waktu dalam pemilihan pengurus kelas 45 menit. Siswa melaksanakan pemilihan pengurus kelas sesuai dengan waktu yang disediakan.

e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada siswa yang terlibat simulasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameranan simulasi pengurus kelas. Siswa pemilihan pengurus kelas ini bertanya kepada berapa nama calon yang ditulis? Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa dalam menjelaskannya. Kertas hak suara ditulis satu nama calon pengurus kelas misalnya suka Aldo sebagai pengurus kelas tulis nama Aldo, suka Rido sebagai pengurus kelas tulis nama Rido, suka Syifa sebagai pengurus kelas tulis nama Syifa. Setelah itu masukkan kertas suara yang sudah di tulis ke kotak suara.

2) Pelaksanaan Simulasi

a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran

Pemilihan pengurus kelas mulai dilaksanakan semua siswa, dua orang siswa sebagai panitia pelaksanaan mengatur jalannya pemilihan pengurus kelas dan tiga orang siswa sebagai calon pengurus kelas duduk di depan kelas. Guru membimbing jalannya pemilihan pengurus kelas dan membantu siswa yang mendapatkan kesulitan.

Simulasi pemilihan pengurus kelas mulai dimainkan oleh kelompok pameran, siswa menulis salah satu nama calon pengurus kelas di kertas suara yang mereka anggap paling cocok menjadi ketua kemudian kertas suara di lipat, siswa bergiliran memasukkan hak suara ke kotak suara sampai selesai. Siswa dalam pemilihan pengurus

kelas banyak yang bermain-main dan rebut sehingga suasana pemilihan sebelum seutuhnya terlaksana. Kemudaian siswa melakukan perhitungan suara yang dihitung oleh panitia pelaksanaan, sebagai saksi siswa dipilih satu orang dan peneliti membantu siswa dalam menghitung hak suara. Jumlah suara yang terbanyak diputuskan menjadi ketua kelas, jumlahnya suara sedang diputuskan menjadi sekretaris dan jumlah suara sedikit sebagai bendahara.

b) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang dapat kesulitan

Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dalam pemilihan pengurus kelas. Menghentikan simulasi pada saat puncak,

c) Simulasi dihentikan pada saat puncak agar siswa dapat berfikir

Guru menghentikan pemilihan pengurus kelas pada saat puncak waktu yang telah disediakna untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan pemilihan pengurus kelas.

3) Penutup

Kegiatan penutup ini untuk mealkukan diskusi baik tenatng jalannya simualsi atau materi cerita yang disimualsikan. Guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan pemilihan pengurus keals dan

merumuskan masalah tentang topik masalah pemilihan penggurusan kelas

3. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal tes kepaad siswa yang dikerjakan secara individu. Soal tes diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 5 butir. Saat mengerjakan latihan tersebut siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu temannya dalam menjawab. Sehingga guru dapat menilai kemampuan siswa terhadap materi. Setelah selesai mengerjakan soal latihan tersebut maka guru memeriksa hasil tes yang dikerjakan oleh siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan terhadap pembelajaran PKn dengan metode simualsi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas VI yang bertugas mengamati rencana pelakasanaan pembelajaran serta kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatnnya observer dilengkapi dengan lembar instrument tentang karakteristik pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada aktivitas dari aspek guru dan aktivitas dari aspek siswa dengan memberikan tanda *checklist*. Hasil pengamatan dari observer dapat digambarkan sebagai berikut:

1) **Hasil pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu di mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru kelas VI. Tahap penjelasan perumusan tujuan proses pembelajaran mendapat predikat sangat baik (SB). Pada tahap pengoraganisasian materi ajar memberikan perdikat baik (B). Tahap pemilihan sumber dan kejelasan proses mendapatkan predikat baik (B). Teknik pembelajaran mendapatkan predikat cukup (C).

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu baru mencapai 75% dari tujuh komponen rencana pembelajaran dengan empat descriptor masing-masing pada setiap komponennya (lampiran)

2) **Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran**

a) Kegiatan awal diisi oleh guru dengan mempersiapkan siswa melaksanakan pembelajaran dengan mengkondisikan kesiapan siswa belajar, maka mendapatkan predikat sangat baik (SB).
b) Kegiatan pada tahap menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, guru menetapkan topik masalah, maka predikat guru pada tahap ini adalah sangat baik (SB).

c) Pada tahap memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, disini guru kurang menjelaskankan gambaran masalah yang akan disimulasikan sehingga siswa tidak paham . maka mendapatkan predikat baik (B).
d) Tahap menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simualsi peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan, guru kurang memepertimbangkan karakteristik siswa sehingga pemeran asal pilih saja, maka predikat nya baik (B).
e) Pada tahap memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusunya pada siswa dalam pameran simulasi, pada tahap ini guru kurang memperhatikan siswa yang bertanya sehingga mendapat predikatnya cukup (C).
f) Pada tahap simualsi mulai dimainkan oleh kelompok pameran,motivasi untuk tampil dan menanggapi simulasi yang diberikan guru kurang, maka predikatnya cukup (C.)
g) Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian,pada tahap ini guru kurang memahami langkah-langkah yang disimulasikan dan kurang memahami apakah simulasi sudah mencapai target atau belum maka predikatnya mendapat nilai baik (B).
h) Pada tahap memberikan bantuan kepada pameran yang mendapatkan kesulitan, guru kurang merata membantu, maka predikat yang diperoleh adalah baik (B).

i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Pada tahap ini guru tidak memancing minat belajar siswa lebih lanjut dan belum mengetahui kegiatan simulasi, maka guru mendapatkan predikat cukup (C).

j) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru tidak memantapkan pemahaman siswa terhadap jalannya simulasi dan materi, maka guru mendapatkan predikat cukup (C).

k) Merumuskan kesimpulan, pada tahap ini guru tidak mencatat rumusan kesimpulan di papan tulis sebagai bahan perbandingan bagi siswa terhadap data yang telah diperoleh melalui hasil simulasi, maka guru mendapat predikat baik (B).

l) Kegiatan akhir pada tahap pembelajaran ini, mendapatkan predikat sangat baik (SB) karena pada evaluasi guru memantau jalannya evalausi dengan baik

Berdasarkan penjelasan di atas hasil observer yang dilakukan oleh pengamat terdapat aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran jumlah skor yang diperoleh 35 dari skor maksimal 48 dengan presentase 72,9% dengan ketogori cukup.

3) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

a) Ketika guru membaca salam siswa menjawab salam dari guru hingga mempersiapkan peralatan, siswa sudah melakukannya dengan predikat sangat baik (SB)

b) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) pada tahap mendengarkan guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai karena serius mendengarkannya .

c) Siswa mendapat predikat baik (B) saat mendengarkan guru memaparkan gambaran masalh dalam situasi yang akan disimulasikan.

d) Siswa mendapat predikat baik (B) karena pada tahap ini descriptor siswa yang ditetapkan oleh guru untuk memerankan simulasi tidak sesuai.

e) Siswa mendapat predikat baik (B) siswa diberikan kesempatan bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam simulasi

f) Simulasi dimulai dimaikan, pada tahap ini siswa tidak menanggapi hasil simulasi temannya maka predikatnyan baik (B)

g) Para siswa lain mengikuti penuh perhatian, pada tahap ini ada beberapa orang siswa ynang mengikuti simulasi sambil berbicara mendapat predikat baik (B)

h) Siswa mendapat predikat baik (B),siswa membantu guru yang mendapatkan kesulitan dalam pemeran karena satu deskriptornya tidak tercapai
i) Simualsi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Ada beberapa orang siswa tidak terpancing, maka observer memberika predikat cukup (C)
j) Melakukan diskusi bauk tentang jalannya simulasi maupun cerita, banyak siswa yang meribur, maka predikatnya baik (B)
k) Pada tahap merumuskan kesimpulan siswa diberikan predikat baik (B) siswa telah mampu menyampaikan kesimpulannya ke depan kelas
l) Pada kegiatan akhir siswa dapat prdikat baik (B) karena pada kegiatan evaluasi siswa masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal

Berdasarkan penjelasan diatas observer yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pertemuan satu. Jumlah skor yang diperoleh 37 dari skor maksimal 48 dengan presentase 77%, dengan kategori baik.

4) Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksanakan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada pertemuan satu cukup. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi tiga ranah penilaian yaitu penilaian aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

a. Hasil penilaian pada aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata 67,30% termasuk ke dalam kategori cukup. Hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan guru tetapi hanya beberapa siswa yang ammpu menjawab pertanyaan guru secara lengkap dan hanya sedikit yang dapat menjawab dengan suara lantang dan jelas serta belum banyak kalimat yang disampaikan secara teratur. Hal ini disebabkan siswa belum terlatih dalam menggungkapkan pikirannya. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat dari tabel 1.2 berikut:

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Aspek Kognitif

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	50	Tidak tuntas
2	PTR	70	100	Tuntas
3	RN	70	60	Tidak tuntas
4	EX	70	30	Tidak Tuntas
5	IR	70	60	Tidak tuntas
6	US	70	90	Tuntas
7	PT	70	60	Tidak tuntas
8	ZK	70	100	Tuntas
9	CL	70	60	Tidak tuntas
10	RH	70	90	Tuntas
11	JF	70	40	Tidak tuntas
Jumlah			740	
Rata-rata			67,2	

Sumber: Data Primer

b. Hasil penilaian pada aspek afektif

Penilaian aspek afektif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,45% termasuk ke dalam kategori cukup. Dalam hal ini hamper semua siswa memiliki perhatian

yang besar dalam belajar,dari hasil pengatamatan menunjukkan bahwa siswa masih merasa ragu, malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini belum terbiasa menyampaikan pendapatnya. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek afektif dapat dilihat dari tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	58	Tidak tuntas
2	PTR	70	83	Tuntas
3	RN	70	75	Tuntas
4	EX	70	67	Tidak Tuntas
5	IR	70	58	Tidak tuntas
6	US	70	91	Tuntas
7	PT	70	58	Tidak tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	50	Tidak tuntas
10	RH	70	50	Tidak Tuntas
11	JF	70	50	Tidak tuntas
Jumlah			731	
Rata-rata			66,45	

Sumber: Data Primer

c. Hasil penilaian pada aspek psikomotor

Pada pertemuan satu ini presentase ini rata-rata yang diperoleh siswa adalah 69,54% termasuk ke dalam kategori cukup. Hal dapat dilihat pada kegiatan siswa dalam mencari informasi sendiri dalam buku sumber maupun media yang sudah ada.

Meskipun guru telah membimbing siswa dengan pertanyaan dalam mencari informasi, masih ada siswa yang tidak aktif. Ini disebabakan kebiasaan dalam pembelajaran yang lebih banyak hanya menerima informasi dari guru dibandingkan dengan menemukan sendiri.

Adapun hasil penilaian proses pembelajaran siswa aspek psikomotor dapat dilihat pada tabel 1.4 berikut ini:

Tabel 1.4 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	75	Tuntas
2	PTR	70	83	Tuntas
3	RN	70	75	Tuntas
4	EX	70	75	Tuntas
5	IR	70	67	Tidak tuntas
6	US	70	91	Tuntas
7	PT	70	58	Tidak tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	50	Tidak tuntas
10	RH	70	50	Tidak Tuntas
11	JF	70	50	Tidak tuntas
Jumlah			765	
Rata-rata			69,64	

Sumber: Data Primer

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa metode simulasi dapat memberikan pengaruh berarti dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa mampu mensimualsikan sebauh kasus atau permasalahan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan pengamat disetiap akhir pembelajaran PKn sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah metode simulasi.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh guru kelas VI SDN 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto ditemukan beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Gambaran masalah yang akan disimulasikan tidak diceritakan secara logis oleh peneliti dan peneliti kurang memahami karakteristik siswa.
2. Peneliti dalam bertanya tidak membangkitkan respon siswa dan peneliti tidak menanggapi hasil simulasi.
3. Peneliti tidak merata memberikan bantuan kepada pemeran, belum memancing minat siswa dalam belajar.
4. Siswa kurang memperhatikan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, siswa tidak mendengarkan guru dalam menetapkan pemeran simulasi.

5. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya dan siswa kurang berani dalam menanggapi hasil simulasi tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis pengamatan yang timbul pada pembelajaran yang akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya perlu memperhatikan sebagai berikut:

1. Pada saat menjelaskan materi pembelajaran diharapkan siswa memperhatikan guru
2. Pada saat menjelaskan materi pelajaran maupun saat mengajukan pertanyaan sebaiknya guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
3. Guru harus memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menaympaikan pendapatnya
4. Sebaiknya guru memotivasu siswa untuk berani tampil ke depan kelas.

Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan tindakan

Pelaksanaan siklus ini disusun untuk 1 kali pertemuan atau 2 x 35 menit pada Selasa tanggal 12 Mei 2015 dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn kelas V dengan menggunakan metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dalam perencanaan pembelajaran PKn disusun dan diwujudkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan

ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan 2 ini adalah: 1) menjelaskan manfaat organisasi, 2) mensimulasikan cara pemilihan pengurus UKS, dan 3) menerapkan cara pemilihan organisasi disekolah.

Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu:

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan Awal

Guru mempersiapkan kelas terlebih dahulu dengan mengambil absen siswa. Peneliti berdiri didepan kelas menyampaikan indicator yang harus dikuasai oleh siswa, kemudian peneliti mengkomunikasikan tata cara pembelajaran menggunakan metode simulasi secara ringkas untuk mengibgatkan siswa kembali.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi yang terdiri atas tiga yaitu: persiapan, pelaksanaan dan penutup. Lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1) Persiapan simulasi

a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai

Guru menyiapkan kondisi kelas, menyediakan alat dan media yang digunakan, siswa menyusun bangku dan meja belajar tiga buah yang diletakkan di depan kelas.

Tujuan pembelajaran guru menetapkan topik tentang cara pemilihan pengurusan UKS dan tujuan yang hendak dicapai, siswa mendengarkan topik masalah dalam pembelajaran tentang cara pemilihan pengurus UKS.

b) Guru memberikan gambaran masalah dalam simulasi

Guru memberikan simulasi masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, dari topik masalah di atas guru memberikan gambaran kepada siswa dengan menunjukkan sebuah kertas suara. Kerta suara itu dinamakan hak suara atau hak pilih yang akan ditulis satu nama calon pengurus UKS dan memasukkan ke kotak suara yang telah disediakan.

c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi

Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemilihan pengurus UKS. Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, siswa dalam pemilihan pengurus UKS 2 orang sebagai panitia pelaksanaan pemilihan, 3 orang

siswa jadi calon pengurus sebagai ketua, bendahara dan sekretaris serta siswa lain jadi anggota pemilihan pengurus UKS.

d) Peranan yang dimainkan serat waktu yang tersedia

Waktu dalam pelaksanaan pemilihan pengurus UKS 45 menit. Siswa melaksanakan pemilihan pengurus UKS sesuai dengan waktu yang disediakan.

e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada siswa untuk bertanya kepada siswa terlibat simulasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. Siswa pemilihan pengurus UKS ini bertanya berapa nama calon yang ditulis? Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa dan menjelaskannya. Kertas hak suara ditulis satu nama calon pengurus UKS misalnya suka April sebagai pengurus UKS tulis nama April, suka Aulia sebagai pengurus UKS tulis nama Aulia, suka Rizki sebagai pengurus UKS tulis nama Riski. Setelah itu masukkan kertas suara yang sudah di tulis ke kotak suara.

2) Pelaksanaan simulasi

a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok

Pemilihan pengurus UKS dilaksanakan semua siswa, dua orang siswa sebagai panitia pelaksanaan mengatur jalannya pemilihan pengurus kelas dan tiga orang siswa sebagai calon pengurus kelas

duduk di depan kelas. Guru membimbing jalannya pemilihan pengurus UKS dan membantu siswa yang mendapatkan kesulitan.

Simulasi pemilihan pengurus UKS mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, siswa mengisi kertas suara dengan salah satu nama calon pengurus UKS di kertas suara, kemudian bergiliran memasukkan hak suara ke kotak suara sampai selesai. Siswa dalam pemilihan pengurus UKS banyak yang bermain-main sehingga suasana pemilihan belum seutuhnya terlaksana, Kemudian siswa melakukan perhitungan suara yang dihitung oleh panitia pelaksanaan, sebagai saksi siswa dipilih satu orang dan peneliti membantu siswa dalam menghitung hak suara. Jumlah suara yang terbanyak diputuskan menjadi ketua pemgurus UKS, jumlahnya suara sedang diputuskan menjadi sekretaris dan jumlah suara sedikit sebagai bendahara.

b) Guru memberikan bantuan kepada pemeran simulasi

Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dalam pemilihan pengurus UKS.

c) Simulasi hendaknya dihentikan dipuncak agar siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah

Menghentikan simulasi pada saat puncak, guru menghentikan pemilihan pengurus UKS pada saat puncak waktu yang telah disediakna untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan pemilihan pengurus UKS.

3) Penutup

Kegiatan penutup ini untuk melakukan diskusi baik tenatng jalannya simulasi atau materi cerita yang disimulasikan. Guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan pemilihan pengurus UKS dan merumuskan masalah tentang topik masalah pemilihan penggurusan UKS.

3. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal tes kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Soal tes diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 5 butir. Saat mengerjakan latihan tersebut siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu temannya dalam menjawab. Sehingga guru dapat menilai kemampuan siswa terhadap materi.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan terhadap pembelajaran PKn dengan metode simulasi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas VI yang bertugas menagamati rencana pelaksanaan pembelajaran serta kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam penagamatnnya observer dilengkapi dengan lembar instrument tenatng karakteristik pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada aktivitas dari aspek

guru dan aktivitas dengan memberikan tanda checklist. Hasil pengamatan dari observer dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Hasil pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu di mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru kelas VI. Tahap penjelasan perumusan tujuan proses pembelajaran mendapat predikat sangat baik (SB). Pada tahap pengorganisasian materi ajar memberikan perdikat baik (B). Tahap pemilihan sumber dan kejelasan proses mendapatkan predikat baik (B). Teknik pembelajaran mendapatkan predikat baik (B). Tahap kelengkapan instrument mendapat predikat sangat baik (SB). Dari kesulitan penilain tersebut RPP siklus ini mendapatkan predikat baik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu baru tercapai 82% dari tujuh komponen.

2) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan awal diisi oleh guru dengan mempersiapkan siswa melaksanakan pembelajaran dengan mengkondisikan kesiapan siswa belajar, maka mendapatkan predikat sangat baik (SB)

b) Kegiatan pada tahap menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, guru menetapkan topik masalah, maka predikat guru pada tahap ini adalah sangat baik (SB)

c) Pada tahap memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, disini guru kurang menjealskan gambaran masalah yang akan disimulasikan sehingga siswa tidak paham . maka mendapatkan predikat baik (B)

d) Tahap menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simualsi . maka predikat nya baik (B)

e) Pada tahap memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusunya pada siswa dalam pameran simulasi, maka predikatnya cukup (C)

f) Pada tahap simualsi mulai dimainkan oleh kelompok pameran, maka predikatnya baik (B)

g) Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, maka perdikatnya mendapat nilai baik (B)

h) Pada tahap memberikan bantuan kepada pameran yang mendapatkan kesulitan, guru kurang merata membantu, maka predikat yang diperoleh adalah baik (B)

i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Pada tahap ini guru tidak memancing minat belajar siswa lebih lanjut dan belum mengetahui kegiatan simulasi, maka guru mendapatkan predikat baik (B)

j) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi, maka guru mendapatkan predikat cukup (C)

k) Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru tidak mencatata kesimpulan di papan tulis sebagai bahan perbandingan, maka dalam tahap ini guru mendapatkan predikat baik (B).

l) Kegiatan akhir pada tahap pembelajaran ini, mendapatkan predikat sangat baik (SB) karena pada evaluasi guru memantau jalannya evalausi dengan baik

Berdasarkan penjelasan di atas hasil observer yang dilakukan oleh pengamat terdapa aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran jumlah skor yang diperoleh 37 dari skor maksimal 48 dengan presentase 77,08% dengan ketogori baik.

3) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

a) Ketika guru membaca salam siswa menjawab salam dari guru hingga mempersiapak peralatan, siswa sudah melakukannya dengan predikat sangat baik (SB)

b) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) pada tahap mendengarkan guru menetapkan topic.

c) Siswa mendapat predikat baik (B) saat mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.

d) Siswa mendapat predikat baik (B) karena pada tahap ini descriptor siswa yang ditetapkan oleh guru untuk memerankan simulasi tidak sesuai.
e) Siswa mendapat predikat baik (B) siswa diberikan kesempatan bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam simulasi
f) Simulasi dimulai dimaikan, pada tahap ini siswa tidak menanggapi hasil simulasi temannya maka predikatnyan baik (B)
g) Para siswa lain mengikuti penuh perhatian, pada tahap ini ada beberapa orang siswa ynang mengikuti simulasi sambil berbicara mendapat predikat baik (B)
h) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB),siswa membantu guru yang mendapatkan kesulitan dalam pemeran karena satu deskriptornya tidak tercapai
i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Ada beberapa orang siswa tidak terpancing, maka observer memberika predikat cukup (C)
j) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun cerita, banyak siswa yang meribut, maka predikatnya baik (B)
k) Pada tahap merumuskan kesimpulan siswa diberikan predikat baik (B) siswa telah mampu menyampaikan kesimpulannya ke depan kelas

l) Pada kegiatan akhir siswa dapat predikat baik (B) karena pada kegiatan evaluasi siswa masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal

4) Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksanakan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada pertemuan dua cukup. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi tiga ranah penilaian yaitu penilaian aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

a. Hasil penilaian pada aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata 72 % termasuk ke dalam kategori cukup. Hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan guru tetapi hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru secara lengkap dan hanya sedikit yang dapat menjawab dengan suara lantang dan jelas serta belum banyak kalimat yang disampaikan secara teratur. Hal ini disebabkan siswa belum terlatih dalam menggungkapkan pikirannya. Selama ini guru lebih banyak memfokuskan pembelajaran untuk memberikan informasi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat dari tabel 1.5 berikut:

Tabel 1.5 Hasil Penilaian Aspek Kognitif

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	HR	70	50	Tidak tuntas
2	PTR	70	100	Tuntas
3	RN	70	60	Tidak tuntas
4	EX	70	50	Tidak Tuntas
5	IR	70	70	Tuntas
6	US	70	90	Tuntas
7	PT	70	70	Tuntas
8	ZK	70	100	Tuntas
9	CL	70	60	Tidak tuntas
10	RH	70	90	Tuntas
11	JF	70	50	Tidak tuntas
Jumlah			790	
Rata-rata			72	

Sumber: Data Primer

b. Hasil penilaian pada aspek afektif

Penilaian aspek afektif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 75,72% termasuk ke dalam kategori baik. Dalam hal ini hampir semua siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar,dari hasil pengatamatan menunjukkan bahwa siswa masih merasa ragu, malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini belum terbiasa menyampaikan pendapatnya. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek afektif dapat dilihat dari tabel 1.6 berikut:

Tabel 1.6 Hasil Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	75	Tuntas
2	PTR	70	91	Tuntas
3	RN	70	75	Tuntas
4	EX	70	75	Tuntas
5	IR	70	67	Tidak tuntas
6	US	70	100	Tuntas
7	PT	70	58	Tidak tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	67	Tidak tuntas
10	RH	70	67	Tidak Tuntas
11	JF	70	67	Tidak tuntas
Jumlah			833	
Rata-rata			75,72	

Sumber: Data Primer

c. Hasil penilaian pada aspek psikomotor

Pada pertemuan satu ini presentase ini rata-rata yang diperoleh siswa adalah 77,9% termasuk ke dalam kategori baik. Hal dapat dilihat pada kegiatan siswa dalam mencari informasi sendiri dalam buku sumber maupun media yang sudah ada.

Meskipun guru telah membimbing siswa dengan pertanyaan dalam mencari informasi, masih ada siswa yang tidak aktif. Ini

disebabakan kebiasaan dalam pembelajaran yang lebih banyak hanya menerima informasi dari guru dibandingkan dengan menemukan sendiri.

Adapun hasil penilaian proses pembelajaran siswa aspek psikomotor dapat dilihat pada tabel 1.7 berikut ini:

Tabel 1.7 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	75	Tuntas
2	PTR	70	91	Tuntas
3	RN	70	75	Tuntas
4	EX	70	83	Tuntas
5	IR	70	75	Tuntas
6	US	70	91	Tuntas
7	PT	70	75	Tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	67	Tidak tuntas
10	RH	70	67	Tidak Tuntas
11	JF	70	67	Tidak tuntas
Jumlah			857	
Rata-rata			77,9	

Sumber: Data Primer

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa metode simulasi dapat memberikan pengaruh berarti dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa mampu mensimualsikan sebuah kasus atau permasalahan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan pengamat disetiap akhir pembelajaran PKn sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah metode simulasi.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh guru kelas VI SDN 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto ditemukan beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaaan metode simulasi untuk memperoleh peningkatan hasil belajar PKn tentang cara pemilihan pengurus UKS belum bisa diterapkan karena prilaku siswa masih bermain-main.
2. Pelaksanaan cara pemilihan pengurus UKS masih ada siswa yang mengalami kesulitan karena hal ini baru dilakukan sebagian lagi masih perlu bimbingan dan mengulangi materi.
3. Guru membagikan soal yang harus dikerjakan siswa, sebagai siswa sudah bisa menjawab pertanyaan dan paham dengan soal yang diberikan sebagian siswa belum paham dengan soal yang akan dikerjakan

4. Hasil evaluasi belum sesuai dengan apa yang diharapkan, masih ada sebagian siswa menjawab soal latihan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis pengamatan yang timbul pada pembelajaran yang akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya perlu memperhatikan sebagai berikut:

1. Pada saat menjelaskan materi pembelajaran diharapkan siswa memperhatikan guru
2. Guru lebih memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya
3. Guru harus memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

2. Siklus II

Penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus II berpedoman pada hasil refleksi siklus I. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka disusunlah perencanaan dan tindakan yang akan dilakukan pada siklsu II. Tahap siklus II dapat dijelaksan sebagai berikut:

a. Perencanaan tindakan siklus II pertemuan satu

Pelaksanaan siklus ini disusun untuk 1 kali pertemuan atau 2 x 35 menit pada Selasa tanggal 23 Mei 2015 dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn kelas V dengan menggunakan metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dalam perencanaan pembelajaran PKn disusun dan diwujudkan dalam

bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan 2 ini adalah: 1) menyebutkan contoh-contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah, 2) mensimulasikan cara pemilihan pengurus pramuka, dan 3) menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus pramuka. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu:

b. Tahap pelaksanaan Siklus II pertemuan satu

1. **Kegiatan Awal**

   Guru mempersiapkan kelas terlebih dahulu dengan mengambil absen siswa. Peneliti berdiri didepan kelas menyampaikan indicator yang harus dikuasai oleh siswa, kemudian peneliti mengkomunikasikan tata cara pembelajaran menggunakan metode simulasi secara ringkas untuk mengingatkan siswa kembali.

2. **Kegiatan Inti**

   Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi yang terdiri atas tiga yaitu: persiapan, pelaksanaan dan penutup. Lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1) Persiapan simulasi

a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai

Guru menyiapkan kondisi kelas, menyediakan alat dan media yang digunakan, siswa menyusun bangku dan meja belajar tiga buah yang diletakkan di depan kelas.

Tujuan pembelajaran guru menetapkan topik tentang cara pemilihan pengurusan pramuka dan tujuan yang hendak dicapai, siswa mendengarkan topik masalah dalam pembelajaran tentang cara pemilihan pengurus pramuka.

b) Guru memberikan gambaran masalah dalam simulasi

Guru memberikan simulasi masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, dari topik masalah di atas guru memberikan gambaran kepada siswa dengan menunjukkan sebuah kertas suara. Kerta suara itu dinamakan hak suara atau hak pilih yang akan ditulis satu nama calon pengurus pramuka dan memasukkan ke kotak suara yang telah disediakan.

c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi

Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemilihan pengurus pramuka. Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, siswa dalam pemilihan pengurus pramuka 2 orang sebagai panitia pelaksanaan pemilihan, 3

orang siswa jadi calon pengurus sebagai ketua, bendahara dan sekretaris serta siswa lain jadi anggota pemilihan pengurus pramuka.

d) Peranan yang dimainkan serat waktu yang tersedia

Waktu dalam pelaksanaan pemilihan pengurus pramuka 45 menit. Siswa melaksanakan pemilihan pengurus pramuka sesuai dengan waktu yang disediakan.

e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada siswa untuk bertanya kepada siswa terlibat simulasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. Siswa pemilihan pengurus pramuka ini bertanya berapa nama calon yang ditulis? Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa dan menjelaskannya. Kertas hak suara ditulis satu nama calon pengurus pramuka misalnya suka Ridho sebagai pengurus pramuka tulis nama Ridho, suka Raihan sebagai pengurus pramuka tulis nama Raihan, suka Zaki sebagai pengurus pramuka tulis nama Zaki. Setelah itu masukkan kertas suara yang sudah di tulis ke kotak suara.

2) Pelaksanaan simulasi

a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok

Pemilihan pengurus pramuka dilaksanakan semua siswa, dua orang siswa sebagai panitia pelaksanaan mengatur jalannya pemilihan pengurus kelas dan tiga orang siswa sebagai calon pengurus kelas

duduk di depan kelas. Guru membimbing jalannya pemilihan pengurus pramuka dan membantu siswa yang mendapatkan kesulitan.

Simulasi pemilihan pengurus pramuka mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, siswa mengisi kertas suara dengan salah satu nama calon pengurus pramuka di kertas suara, kemudian bergiliran memasukkan hak suara ke kotak suara sampai selesai. Kemudian siswa melakukan perhitungan suara yang dihitung oleh panitia pelaksanaan, sebagai saksi siswa dipilih satu orang dan peneliti membantu siswa dalam menghitung hak suara. Jumlah suara yang terbanyak diputuskan menjadi ketua pemgurus pramuka, jumlahnya suara sedang diputuskan menjadi sekretaris dan jumlah suara sedikit sebagai bendahara.

b) Guru memberikan bantuan kepada pemeran simulasi

Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dalam pemilihan pengurus pramuka.

c) Simulasi hendaknya dihentikan dipuncak agar siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah

Menghentikan simulasi pada saat puncak, guru menghentikan pemilihan pengurus pramuka pada saat puncak waktu yang telah disediakna untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan pemilihan pengurus pramuka.

3) Penutup

Kegiatan penutup ini untuk melakukan diskusi baik tenatng jalannya simulasi atau materi cerita yang disimulasikan. Guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan pemilihan pengurus pramuka dan merumuskan masalah tentang topik masalah pemilihan penggurusan pramuka.

3. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal tes kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Soal tes diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 10 butir. Saat mengerjakan latihan tersebut siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu temannya dalam menjawab. Sehingga guru dapat menilai kemampuan siswa terhadap materi.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan terhadap pembelajaran PKn dengan metode simulasi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas VI yang bertugas menagamati rencana pelaksanaan pembelajaran serta kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatannya observer dilengkapi dengan lembar instrument tentang karakteristik pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada aktivitas dari aspek guru dan aktivitas

dengan memberikan tanda *checklist*. Hasil pengamatan dari observer dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Hasil pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu di mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru kelas VI. Tahap penjelasan perumusan tujuan proses pembelajaran mendapat predikat sangat baik (SB). Pada tahap pengorganisasian materi ajar memberikan perdikat baik (B). Tahap pemilihan sumber dan kejelasan proses mendapatkan predikat baik (B). Teknik pembelajaran mendapatkan predikat baik (B). Tahap kelengkapan instrument mendapat predikat sangat baik (SB). Dari kesulitan penilain tersebut RPP siklus ini mendapatkan predikat sangat baik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu baru tercapai 85,71% dari tujuh komponen.

2) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan awal diisi oleh guru dengan mempersiapkan siswa melaksanakan pembelajaran dengan mengkondisikan kesiapan siswa belajar, maka mendapatkan predikat sangat baik (SB).

b) Kegiatan pada tahap menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, guru menetapkan topik masalah, maka predikat guru pada tahap ini adalah sangat baik (SB).
c) Pada tahap memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, disini guru kurang menjealskan gambaran masalah yang akan disimulasikan sehingga siswa tidak paham. Maka mendapatkan predikat sangat baik (SB).
d) Tahap menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simualsi . maka predikat nya sangat baik (SB).
e) Pada tahap memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusunya pada siswa dalam pameran simulasi, maka predikatnya sangat baik (SB).
f) Pada tahap simualsi mulai dimainkan oleh kelompok pameran, maka predikatnya baik (B).
g) Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, maka perdikatnya mendapat nilai baik (B).
h) Pada tahap memberikan bantuan kepada pameran yang mendapatkan kesulitan, guru kurang merata membantu, maka predikat yang diperoleh adalah baik (B)
i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Pada tahap ini guru tidak memancing minat belajar siswa lebih lanjut dan belum mengetahui kegiatan simulasi, maka guru mendapatkan predikat baik (B)

j) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi, maka guru mendapatkan predikat sangat baik (SB)

k) Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru tidak mencatata kesimpulan di papan tulis sebagai bahan perbandingan, maka dalam tahap ini guru mendapatkan predikat sangat baik (SB).

l) Kegiatan akhir pada tahap pembelajaran ini, mendapatkan predikat baik (B) karena pada evaluasi guru memantau jalannya evalausi dengan baik

Berdasarkan penjelasan di atas hasil observer yang dilakukan oleh pengamat terdapa aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran jumlah skor yang diperoleh 42 dari skor maksimal 48 dengan presentase 87,5% dengan ketogori baik.

3) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

a) Ketika guru membaca salam siswa menjawab salam dari guru hingga mempersiapak peralatan, siswa sudah melakukannya dengan predikat sangat baik (SB).

b) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) pada tahap mendengarkan guru menetapkan topik.

c) Siswa mendapat predikat baik (B) saat mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.

d) Siswa mendapat predikat baik (B) karena pada tahap ini descriptor siswa yang ditetapkan oleh guru untuk memerankan simulasi tidak sesuai.
e) Siswa mendapat predikat baik (B) siswa diberikan kesempatan bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam simulasi
f) Simulasi dimulai dimaikan, pada tahap ini siswa tidak menanggapi hasil simulasi temannya maka predikatnyan sangat baik (SB).
g) Para siswa lain mengikuti penuh perhatian, pada tahap ini ada beberapa orang siswa ynang mengikuti simulasi sambil berbicara mendapat predikat cukup (C)
h) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB),siswa membantu guru yang mendapatkan kesulitan dalam pemeran karena satu deskriptornya tidak tercapai
i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Ada beberapa orang siswa tidak terpancing, maka observer memberika predikat sangat baik (SB).
j) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun cerita, banyak siswa yang meribut, maka predikatnya sangat baik (SB).
k) Pada tahap merumuskan kesimpulan siswa diberikan predikat sangat baik (SB) siswa telah mampu menyampaikan kesimpulannya ke depan kelas.

l) Pada kegiatan akhir siswa dapat predikat sangat baik (SB) karena pada kegiatan evaluasi siswa masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan penjelasan di atas hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan satu, jumlah skor yang diperoleh 43 dari skor maksimal 48 dengan presentase 89,5% dengan kategori sangat baik.

4. Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksanakan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada pertemuan satu baik. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi tiga ranah penilaian yaitu penilaian aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

a. Hasil penilaian pada aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata 80 % termasuk ke dalam kategori baik. Hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan guru tetapi hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru secara lengkap dan hanya sedikit yang dapat menjawab dengan suara lantang dan jelas serta belum banyak kalimat yang disampaikan secara teratur. Hal ini disebabkan siswa belum terlatih dalam menggungkapkan pikirannya. Selama ini guru lebih banyak memfokuskan pembelajaran untuk memberikan informasi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Untuk lebih jelasnya

hasil penilaian proses belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat dari tabel 1.8 berikut:

Tabel 1.8 Hasil Penilaian Aspek Kognitif

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	HR	70	80	Tuntas
2	PTR	70	90	Tuntas
3	RN	70	70	Tuntas
4	EX	70	80	Tuntas
5	IR	70	80	Tuntas
6	US	70	90	Tuntas
7	PT	70	80	Tuntas
8	ZK	70	90	Tuntas
9	CL	70	70	Tuntas
10	RH	70	90	Tuntas
11	JF	70	60	Tidak tuntas
Jumlah			880	
Rata-rata			80	

Sumber: Data Primer

b. Hasil penilaian pada aspek afektif

Penilaian aspek afektif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80,8% termasuk ke dalam kategori baik. Dalam hal ini hampir semua siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar,dari hasil pengatamatan menunjukkan bahwa siswa masih merasa ragu, malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini belum terbiasa menyampaikan pendapatnya. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek afektif dapat dilihat dari tabel 1.9 berikut:

Tabel 1.9 Hasil Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	91	Tuntas
2	PTR	70	91	Tuntas
3	RN	70	83	Tuntas
4	EX	70	75	Tuntas
5	IR	70	75	Tuntas
6	US	70	91	Tuntas
7	PT	70	75	Tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	75	Tuntas
10	RH	70	75	Tuntas
11	JF	70	67	Tidak tuntas
Jumlah			889	
Rata-rata			80,8	

Sumber: Data Primer

c. Hasil penilaian pada aspek psikomotor

Pada pertemuan satu ini presentase ini rata-rata yang diperoleh siswa adalah 82,5% termasuk ke dalam kategori baik. Hal dapat dilihat pada kegiatan siswa dalam mencari informasi sendiri dalam buku sumber maupun media yang sudah ada.

Meskipun guru telah membimbing siswa dengan pertanyaan dalam mencari informasi, masih ada siswa yang tidak aktif. Ini

disebabakan kebiasaan dalam pembelajaran yang lebih banyak hanya menerima informasi dari guru dibandingkan dengan menemukan sendiri.

Adapun hasil penilaian proses pembelajaran siswa aspek psikomotor dapat dilihat pada tabel 1.10 berikut ini:

Tabel 1.10 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	91	Tuntas
2	PTR	70	100	Tuntas
3	RN	70	83	Tuntas
4	EX	70	75	Tuntas
5	IR	70	75	Tuntas
6	US	70	100	Tuntas
7	PT	70	75	Tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	75	Tuntas
10	RH	70	75	Tuntas
11	JF	70	67	Tuntas
Jumlah			907	
Rata-rata			82,5	

Sumber: Data Primer

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa metode simulasi dapat memberikan pengaruh berarti dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa mampu mensimualsikan sebuah kasus atau permasalahan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan pengamat disetiap akhir pembelajaran PKn sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah metode simulasi.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh guru kelas VI SDN 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto ditemukan beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru lebih memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya.
2. Sebaiknya guru memotivasi siswa untuk berani tampil ke depan kelas.

Siklus II Pertemuan 2

a. Perencanaan tindakan

Pelaksanaan siklus ini disusun untuk 1 kali pertemuan atau 2 x 35 menit pada Selasa tanggal 26 Mei 2015 dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn kelas V dengan menggunakan metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dalam perencanaan pembelajaran PKn disusun dan diwujudkan

dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan 2 ini adalah: 1) menyebutkan contoh-contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah, 2) mensimulasikan cara pemilihan pengurus koperasi sekolah, dan 3) menerapkan cara pemilihan pengurus koperasi sekolah.

Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu:

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan Awal

Guru mempersiapkan kelas terlebih dahulu dengan mengambil absen siswa. Peneliti berdiri didepan kelas menyampaikan indikator yang harus dikuasai oleh siswa, kemudian peneliti mengkomunikasikan tata cara pembelajaran menggunakan metode simulasi secara ringkas untuk mengingatkan siswa kembali.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi yang terdiri atas tiga yaitu: persiapan, pelaksanaan dan penutup. Lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1) Persiapan simulasi

a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai

Guru menyiapkan kondisi kelas, menyediakan alat dan media yang digunakan, siswa menyusun bangku dan meja belajar tiga buah yang diletakkan di depan kelas.

Tujuan pembelajaran guru menetapkan topik tentang cara pemilihan pengurusan koperasi sekolah dan tujuan yang hendak dicapai, siswa mendengarkan topik masalah dalam pembelajaran tentang cara pemilihan pengurus koperasi sekolah.

b) Guru memberikan gambaran masalah dalam simulasi

Guru memberikan simulasi masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, dari topik masalah di atas guru memberikan gambaran kepada siswa dengan menunjukkan sebuah kertas suara. Kerta suara itu dinamakan hak suara atau hak pilih yang akan ditulis satu nama calon pengurus koperasi sekolah dan memasukkan ke kotak suara yang telah disediakan.

c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi

Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemilihan pengurus koperasi sekolah. Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, siswa dalam pemilihan pengurus koperasi sekolah 2 orang sebagai panitia pelaksanaan pemilihan, 3 orang siswa jadi calon pengurus sebagai

ketua, bendahara dan sekretaris serta siswa lain jadi anggota pemilihan pengurus koperasi sekolah.

d) Peranan yang dimainkan serat waktu yang tersedia

Waktu dalam pelaksanaan pemilihan pengurus koperasi sekolah 45 menit. Siswa melaksanakan pemilihan pengurus koperasi sekolah sesuai dengan waktu yang disediakan.

e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada siswa untuk bertanya kepada siswa terlibat simulasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. Siswa pemilihan pengurus koperasi sekolah ini bertanya berapa nama calon yang ditulis? Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa dan menjelaskannya. Kertas hak suara ditulis satu nama calon pengurus koperasi sekolah misalnya suka April sebagai pengurus koperasi sekolah tulis nama April, suka Aulia sebagai pengurus koperasi sekolah tulis nama Aulia, suka Rizki sebagai pengurus koperasi sekolah tulis nama Riski. Setelah itu masukkan kertas suara yang sudah di tulis ke kotak suara.

2) Pelaksanaan simulasi

a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok

Pemilihan pengurus koperasi sekolah dilaksanakan semua siswa, dua orang siswa sebagai panitia pelaksanaan mengatur jalannya pemilihan pengurus kelas dan tiga orang siswa sebagai calon pengurus

kelas duduk di depan kelas. Guru membimbing jalannya pemilihan pengurus koperasi sekolah dan membantu siswa yang mendapatkan kesulitan.

Simulasi pemilihan pengurus koperasi sekolah mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, siswa mengisi kertas suara dengan salah satu nama calon pengurus koperasi sekolah di kertas suara, kemudian bergiliran memasukkan hak suara ke kotak suara sampai selesai. Siswa dalam pemilihan pengurus koperasi sekolah banyak yang bermain-main sehingga suasana pemilihan belum seutuhnya terlaksana, Kemudian siswa melakukan perhitungan suara yang dihitung oleh panitia pelaksanaan, sebagai saksi siswa dipilih satu orang dan peneliti membantu siswa dalam menghitung hak suara. Jumlah suara yang terbanyak diputuskan menjadi ketua pemgurus koperasi sekolah, jumlahnya suara sedang diputuskan menjadi sekretaris dan jumlah suara sedikit sebagai bendahara.

b) Guru memberikan bantuan kepada pemeran simulasi

Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dalam pemilihan pengurus koperasi sekolah.

c) Simulasi hendaknya dihentikan dipuncak agar siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah

Menghentikan simulasi pada saat puncak, guru menghentikan pemilihan pengurus koperasi sekolah pada saat puncak waktu yang

telah disediakna untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan pemilihan pengurus koperasi sekolah.

3) Penutup

Kegiatan penutup ini untuk melakukan diskusi baik tenatng jalannya simulasi atau materi cerita yang disimulasikan. Guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan pemilihan pengurus koperasi sekolah dan merumuskan masalah tentang topik masalah pemilihan penggurusan koperasi sekolah.

3. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal tes kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Soal tes diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 5 butir. Saat mengerjakan latihan tersebut siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu temannya dalam menjawab. Sehingga guru dapat menilai kemampuan siswa terhadap materi.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan terhadap pembelajaran PKn dengan metode simulasi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas VI yang bertugas menagamati rencana pelaksanaan pembelajaran serta kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam penagamatnnya observer dilengkapi dengan lembar instrument tentang karakteristik pembelajaran PKn

dengan metode simulasi pada aktivitas dari aspek guru dan aktivitas dengan memberikan tanda *checklist*. Hasil pengamatan dari observer dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Hasil pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan satu di mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru kelas VI. Tahap penjelasan perumusan tujuan proses pembelajaran mendapat predikat sangat baik (SB). Pada tahap pengorganisasian materi ajar memberikan perdikat baik (B). Tahap pemilihan sumber dan kejelasan proses mendapatkan predikat baik (B). Teknik pembelajaran mendapatkan predikat baik (B). Tahap kelengkapan instrument mendapat predikat sangat baik (SB). Dari kesulitan penilain tersebut RPP siklus ini mendapatkan predikat baik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan dua baru tercapai 92,85% dari tujuh komponen.

2) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

   a) Kegiatan awal diisi oleh guru dengan mempersiapkan siswa melaksanakan pembelajaran dengan mengkondisikan kesiapan siswa belajar, maka mendapatkan predikat sangat baik (SB)

   b) Kegiatan pada tahap menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, guru menetapkan topik masalah, maka predikat guru pada tahap ini adalah sangat baik (SB)

c) Pada tahap memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, disini guru kurang menjealskan gambaran masalah yang akan disimulasikan sehingga siswa tidak paham. Maka mendapatkan predikat sangat baik (SB)

d) Tahap menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simualsi . maka predikat nya sangat baik (SB)

e) Pada tahap memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusunya pada siswa dalam pameran simulasi, maka predikatnya sangat baik (SB)

f) Pada tahap simualsi mulai dimainkan oleh kelompok pameran, maka predikatnya sangat baik (SB)

g) Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, maka perdikatnya mendapat nilai sangat baik (SB)

h) Pada tahap memberikan bantuan kepada pameran yang mendapatkan kesulitan, guru kurang merata membantu, maka predikat yang diperoleh adalah sangat baik (SB)

i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Pada tahap ini guru tidak memancing minat belajar siswa lebih lanjut dan belum mengetahui kegiatan simulasi, maka guru mendapatkan predikat baik (B)

j) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi, maka guru mendapatkan predikat sangat baik (SB)

k) Merumuskan kesimpulan. Pada tahap ini guru tidak mencatata kesimpulan di papan tulis sebagai bahan perbandingan, maka dalam tahap ini guru mendapatkan predikat sangat baik (SB).

l) Kegiatan akhir pada tahap pembelajaran ini, mendapatkan predikat sangat baik (SB) karena pada evaluasi guru memantau jalannya evalausi dengan baik

Berdasarkan penjelasan di atas hasil observer yang dilakukan oleh pengamat terdapa aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran jumlah skor yang diperoleh 46 dari skor maksimal 48 dengan presentase 95,8% dengan ketogori sangat baik.

3) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

a) Ketika guru membaca salam siswa menjawab salam dari guru hingga mempersiapak peralatan, siswa sudah melakukannya dengan predikat sangat baik (SB)

b) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) pada tahap mendengarkan guru menetapkan topic.

c) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) saat mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.

d) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB) karena pada tahap ini descriptor siswa yang ditetapkan oleh guru untuk memerankan simulasi tidak sesuai.

e) Siswa mendapat predikat baik (B) siswa diberikan kesempatan bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam simulasi
f) Simulasi dimulai dimaikan, pada tahap ini siswa tidak menanggapi hasil simulasi temannya maka predikatnyan baik (B)
g) Para siswa lain mengikuti penuh perhatian, pada tahap ini ada beberapa orang siswa ynang mengikuti simulasi sambil berbicara mendapat predikat cukup (C)
h) Siswa mendapat predikat sangat baik (SB),siswa membantu guru yang mendapatkan kesulitan dalam pemeran karena satu deskriptornya tidak tercapai
i) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Ada beberapa orang siswa tidak terpancing, maka observer memberika predikat baik (B)
j) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun cerita, banyak siswa yang meribut, maka predikatnya sangat baik (SB)
k) Pada tahap merumuskan kesimpulan siswa diberikan predikat sangat baik (SB) siswa telah mampu menyampaikan kesimpulannya ke depan kelas
l) Pada kegiatan akhir siswa dapat predikat baik (B) karena pada kegiatan evaluasi siswa masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal

4. Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksanakan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada pertemuan dua baik. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi tiga ranah penilaian yaitu penilaian aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

a. Hasil penilaian pada aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata 84 % termasuk ke dalam kategori baik. Hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan guru tetapi hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru secara lengkap dan hanya sedikit yang dapat menjawab dengan suara lantang dan jelas serta belum banyak kalimat yang disampaikan secara teratur. Hal ini disebabkan siswa belum terlatih dalam menggungkapkan pikirannya. Selama ini guru lebih banyak memfokuskan pembelajaran untuk memberikan informasi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat dari tabel 1.11 berikut:

Tabel 1.11 Hasil Penilaian Aspek Kognitif

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	HR	70	80	Tuntas
2	PTR	70	100	Tuntas
3	RN	70	70	Tuntas
4	EX	70	80	Tuntas
5	IR	70	80	Tuntas
6	US	70	100	Tuntas
7	PT	70	80	Tuntas
8	ZK	70	100	Tuntas
9	CL	70	70	Tuntas
10	RH	70	90	Tuntas
11	JF	70	80	Tuntas
Jumlah			930	
Rata-rata			84	

Sumber: Data Primer

b. Hasil penilaian pada aspek afektif

Penilaian aspek afektif pada pertemuan satu presentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 87,64% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini hampir semua siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar,dari hasil pengatamatan menunjukkan bahwa siswa masih merasa ragu, malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini belum terbiasa menyampaikan pendapatnya. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian proses belajar siswa aspek afektif dapat dilihat dari tabel 1.12 berikut:

Tabel 1.12 Hasil Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	91	Tuntas
2	PTR	70	100	Tuntas
3	RN	70	91	Tuntas
4	EX	70	75	Tuntas
5	IR	70	83	Tuntas
6	US	70	100	Tuntas
7	PT	70	83	Tuntas
8	ZK	70	100	Tuntas
9	CL	70	83	Tuntas
10	RH	70	83	Tuntas
11	JF	70	75	Tuntas
Jumlah			833	
Rata-rata			75,72	

Sumber: Data Primer

c. Hasil penilaian pada aspek psikomotor

Pada pertemuan satu ini presentase ini rata-rata yang diperoleh siswa adalah 92,10% termasuk ke dalam kategori baik. Hal dapat dilihat pada kegiatan siswa dalam mencari informasi sendiri dalam buku sumber maupun media yang sudah ada.

Meskipun guru telah membimbing siswa dengan pertanyaan dalam mencari informasi, masih ada siswa yang tidak aktif. Ini disebabakan kebiasaan dalam pembelajaran yang lebih banyak hanya menerima informasi dari guru dibandingkan dengan menemukan sendiri.

Adapun hasil penilaian proses pembelajaran siswa aspek psikomotor dapat dilihat pada tabel 1.13 berikut ini:

Tabel 1.13 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor

No	Nama	KKM	Nilai	keterangan
1	HR	70	75	Tuntas
2	PTR	70	91	Tuntas
3	RN	70	75	Tuntas
4	EX	70	83	Tuntas
5	IR	70	75	Tuntas
6	US	70	91	Tuntas
7	PT	70	75	Tuntas
8	ZK	70	91	Tuntas
9	CL	70	67	Tidak tuntas
10	RH	70	67	Tidak Tuntas
11	JF	70	67	Tidak tuntas
Jumlah			857	
Rata-rata			77,9	

Sumber: Data Primer

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa metode simulasi dapat memberikan pengaruh berarti dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa mampu mensimualsikan sebuah kasus atau permasalahan.

d. Refleksi

Pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada siklus II berlangsung baik. Menurut pengamatan obsever , terdapat perkembangan dimana pembelajaran berlangsung lebih aktif karena hamper semua siswa memberikan andil dalam tahap-tahap pembelajaran. Guru menyampaikan pokok-pokok kegiatan siswa secara terperinci sebagai arahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan sesuai rencana.

Pada kegiatan inti, tahap pembelajaran dengan metode simulasi terlihat semakin jelas karena sudah ada pembagian tugas untuk masing-masing siswa melakukan simulasi, mendorong siswa dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah dengan partisipasi yang lebih besar. Adanya kegiatan akhir pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan jawaban yang benar dari berbagai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru.

B. Pembahasan

1. Siklus I

a) Perencanaan

Pembahasan hasil penelitian meliputi: a) RPP dengan menggunkan metode simulasi, b) pelaksanaan RPP dengan menggunkan metode simulasi, dan c) penilaian dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan menggunkan metode simulasi. Pembahasan hasil penelitian tindakkan penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Sebelum melaksanakan tindakan , selaku guru peneliti dituntut untuk membuat perencanaan. Perencanaan yang disusun guru dalam penelitian terdiri dari beberapa komponen yaitu: 1) standar kompetensi, 2) kompetensi dasar, 3) indicator, 4) tujuan pembelajaran, 5) materi pokok, 6) kegiatan pembelajaran, 7) media pembelajaran, dan 8) evaluasi.(Depdiknas, 2006:14). Dasar

rancangan pelaksanaan pembelajaran adalah penjabaran siblabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas mengidentifikasi kompetensi dasar.

Perumusan indicator disusun secara spesifik dan operasional, jelas dan logis, diurut dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari konkrit ke abstrak, dan dari ingatan penilaian, indicator ditulis dengan lengkap.

Langkah-langkah kegiatan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di bagi atas tiga tahap, adapun kompetensi dasar dilaksanakan secara utuh dan dilaksanakan dalam satu siklus diadakan dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, jumlah skor yang diperoleh pada siklus I pertemuan satu Adalah 75% dengan kategori baik dan pada pertemuan dua adalah 82,14%. Jadi rata-rata siklus I adalah 78,57% dengan kategori baik.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Dalam suatu kegiatan pembelajaran siswa dikatakn telah belajar apabila terjadi perubahan prilaku pada diri siswa sebagai hasil dari suatu pengalaman. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu

kegiatan awal, kegiatan inti dengan menggunkan langkah-langkah metode simulasi yaitu persiapan, pelaksanaan dan penutup serta kegiatan akhir.

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan inti menurut Wina (2008:161-162) menyatakan langkah-langkah metode simulasi, yaitu :

4) Persiapan Metode Simulasi, yang terdiri atas : a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam situasi, d) Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan, e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusus kepada siswa yang terlibat simulasi.

5) Pelaksanaan Simulasi, yang terdiri atas : a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, b) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, c) Simulasi hendaknya dehentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

6) Penutup, yang terdiri atas : a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, guru

mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, b) Merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan hasil obsever ynag dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajarn, pada siklus I pertemuan satu aktivita sguru adalah 72,91% dengan kategori baik sedangkan aktivitas siswa adalah 77,08% dengan kategori baik dan pertemuan dua aktivitas guru alah 77,08% dengan kategori baik sedangkan aktivitas siswa adalah 79,16% dengan kategori baik. Jika rata siklus I aktivitas guru adalah 74,99% dan aktivitas siswa adalah 78,12%.

c) Hasil belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksankan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada siklus I cukup baik. Menurut Oemar (2008:30) “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 perubahan jasmani”.

Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru adalah penilaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa pengetahuan yang telah dimilki dalam pembelajaran PKn. Pada penilaian asepek kognitif siswa dapat mencapai 69,65%, aspek afektif siswa dapat

mencapai rata-rata 71,08%, pada aspek psikomotor siswa mencapai rata-rata 73,72%. Maka presentase keberhasilan dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa mencapai 71,48%.

2. Siklus II

a) Perencanaan

Pembahasan hasil penelitian meliputi: a) RPP dengan menggunkan metode simulasi, b) pelaksanaan RPP dengan menggunkan metode simulasi, dan c) penilaian dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan menggunkan metode simulasi. Pembahasan hasil penelitian tindakkan penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Sebelum melaksanakan tindakan , selaku guru peneliti dituntut untuk membuat perencanaan. Perencanaan yang disusun guru dalam penelitian terdiri dari beberapa komponen yaitu: 1) standar kompetensi, 2) kompetensi dasar, 3) indicator, 4) tujuan pembelajaran, 5) materi pokok, 6) kegiatan pembelajaran, 7) media pembelajaran, dan 8) evaluasi.(Depdiknas, 2006:14). Dasar rancangan pelaksanaan pembelajaran adalah penjabaran siblabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas mengidentifikasi kompetensi dasar.

Perumusan indicator disusun secara spesifik dan operasional, jelas dan logis, diurut dari yang mudah ke yang sukar,

dari yang sederhana ke yang kompleks, dari konkrit ke abstrak, dan dari ingatan penilaian, indicator ditulis dengan lengkap.

Langkah-langkah kegiatan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di bagi atas tiga tahap, adapun kompetensi dasar dilaksanakan secara utuh dan dilaksanakan dalam satu siklus diadakan dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, jumlah skor yang diperoleh pada siklus II pertemuan satu adalah 85,71% dengan kategori baik dan pada pertemuan dua adalah 92,85%. Jadi rata-rata siklus II adalah 89,28% dengan kategori sangat baik.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Dalam suatu kegiatan pembelajaran siswa dikatakn telah belajar apabila terjadi perubahan prilaku pada diri siswa sebagai hasil dari suatu pengalaman. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dengan menggunkan langkah-langkah metode simulasi yaitu persiapan, pelaksanaan dan penutup serta kegiatan akhir.

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan inti menurut Wina (2008:161-162) menyatakan langkah-langkah metode simulasi, yaitu :

1) Persiapan Metode Simulasi, yang terdiri atas : a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam situasi, d) Peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan, e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khusus kepada siswa yang terlibat simulasi.

2) Pelaksanaan Simulasi, yang terdiri atas : a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, b) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, c) Simulasi hendaknya dehentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup, yang terdiri atas : a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, b) Merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan hasil obsever ynag dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajarn, pada

siklus II pertemuan satu aktivitas guru adalah 87,5% dengan kategori baik sedangkan aktivitas siswa adalah 89,59% dengan kategori baik dan pertemuan dua aktivitas guru alah 95,83% dengan kategori baik sedangkan aktivitas siswa adalah 93,75% dengan kategori baik. Jika rata siklus I aktivitas guru adalah 74,99% dan aktivitas siswa adalah 91,66%.

c) Hasil belajar

Pencapaian hasil belajar siswa sesudah melaksankan pembelajaran PKn dengan metode simulasi pada siklus I cukup baik. Menurut Oemar (2008:30) "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 perubahan jasmani".

Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru adalah penilaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa pengetahuan yang telah dimilki dalam pembelajaran PKn. Pada penilaian asepek kognitif siswa dapat mencapai 82%, aspek afektif siswa dapat mencapai rata-rata 84,23%, pada aspek psikomotor siswa mencapai rata-rata 87,27%. Maka presentase keberhasilan dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa mencapai 84,5%.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa metode simulasi dapat memberikan berarti dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa mampu mensimulasikan sebuah kasus atau permasalahan.

Tingginya hasil belajar yang dicapai siswa dengan metode simulasi didukung dengan kemauan siswa yang beraktivitas baik dalam tindakan maupun perkataan.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada 3 kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan metode simulasi dalam perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan program semester II kurikulum tingkat satuan pendidikan tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, imdikator, tujun pembelajaran, matero pokok, lamgkah-langkah pembelajaran, sumber dan media pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegaiatn akhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran observer mengamati kegiatan guru dan kegiatan siswa.
3. Metode simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan dapat memotovasi siswa untuk menemukan sesuatu yang baru, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas V SDN 11 Muara Kalaban Kota Sawahlunto. Hal ini meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I dari semua aspek 71,48% menjadi 84,5% pada siklus II

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran PKn dengan penggunaan metode simulasi yang diperoleh peneliti maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran PKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi di SD tempatnya mengajar. Baik itu dari segi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.
2. Pembelajaran PKn dengan meningkatkan keterampilan siswa dapat dilaksanakan dengan berbagai macam metode pembelajaran. Untuk itu guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam metode maupun model dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memberikan dukungan dan semangat kepada guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan meningkatkan keterampilan siswa. Menyediakan berbagai sarana yang dibuthkan, sehingga keterampilan siswa dapat berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Azyumardi (2007':39).Hukum di Indonesia.jakarta : Depdiknass

Adnan, Warsito. 2007. *Model Silabus dan RPP Mata Pelajaran SD***.** Solo : PT. Tiga Serangkai

Aswan. 2001. *Strategi Pembelajjaran.* Bumi Aksar. Jakarta

Arikunto, Suharsimi. 2007 *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : PT. Bumi Aksara

Basyirudin. 2002. *Strategi Belajar Mengajar***.** Jakarta : Depdiknas

BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi

Depdiknas. 2006. *Kurikulum SD Mata Pelajaran PKPS***.** Jakarta : Depdiknas

----------. 2007. *KTSP*. PKPS. Jakarta : Depdiknas

Djamarah, SB dan Aswan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar***.** Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Dan Pendekatan Sistem.* Jakarta : Bumi Aksara

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar* CV. Pustaka Setia. Bandung

Kamsil. 1997. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.* Rineka Cipta. Bandung

Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan.

Mahyuddin, Ritawati & Ariani, Yetti. 2007. *Hand Out Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP)

Moedjiono. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud

Roestiyah. N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar***.** Jakarta : Pt. Rineka Cipta

Rohani, Ahmad. 1990. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Prenada Media Group

Sumantri. 1998. *Pembelajaran Teknologi*.. Bandung : Rineka Cipta

Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

----------. 1992. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Thye, dkk. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan SD untuk Kls. V*. Jakarta : Erlangga.

UU Sisdiknas. 2003. *Sitem Pendidikan Nasional Dilengkapi PP No. 55 Tahun 2003*. Surabaya : Karina

Zamroni. 2007. *Peningkatan Mutu Sekolah : Teori, strategi dan Prosedur*, Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I PERTEMUAN 1

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 11 MUARO KALABAN
MATA PELAJARAN : PKn
KELAS / SEMESTER : V/II
WAKTU :2X 35 Menit
HARI/ TANGGAL : Selasa/ 05 Mei 2015

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi dasar

3.1. Menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah

C. Indikator

1. Menyebutkan pengertian organisasi (Kognitif)
2. Menyebutkan aturan yang digunakan dalam pemilihan (Kognitif)
3. Mensimulasikan cara memilih pengurus kelas. (Psikomotor)
4. Menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus kelas (psikomotor)
5. Menunjukan sikap aktif, serius dan kerjasama dalam pembelajaran(Afektif)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan pengertian organisasi dengan baik
2. Dengan tanya jawab siswa dapat menyebutkan aturan yang digunakan dalam pemilihan
3. Dengan penugasan siswa dapat mensimulasikan pemilihan pengurus kelas dengan benar.
4. Setelah melaksankan simulasi siswa dapat menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus kelas.
5. Selama pembelajaran siswa aktif, serius dan kerjasama sesuai materi

E. Materi Pokok

1. Pengertian organisasi
2. Aturan yang digunakan dalam pemilihan
3. Simulasikan cara memilih pengurus kelas
4. Langkah-langkah pemilihan pengurus kelas

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, simulasi, dan latihan.

G. Langkah – langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal (± 10 menit)
   - Berdo'a
   - Appersepsi
     - Menyebutkan organisasi dilingkungan sekolah
   - Menyebutkan tujuan pembelajaran
   - Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan.
2. Kegiatan Inti (55 menit)

   Eksplorasi :
   - Guru memberikan penjelasan tentang pengertian organisasi.
   - Tanya jawab mengenai latar belakang adanya organisasi.

   Elaborasi :

   1. Persiapan
   - Guru menetapkan topic masalah tentang pemilihan pengurus kelas
   - Guru memberikan gambaran masalah atau situasi dalam pemilihan pengurus kelas
   - Guru menetapkan siswa sebagai pameran pemilihan pengurus kelas dan menetapkan waktu yang diperlukan
   - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran simulasi.

   2. Pelaksanaan
   - Siswa melaksanakan simulasi tentang pemilihan pengurus kelas

- Para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian
- Siswa yang mendapat kesulitan pemilihan pengurus kelas dalam bersimulasi dibantu oleh guru
- Guru menghentikan simulasi pemilihan pengurus kelas pada saat puncak

3. Penutup

- Siswa berdiskusi tentang jalannya simulasi tersebut
- Siswa memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan peranan pemilihan pengurus organisasi

Konfirmasi :

- Siswa merefleksi hasil kerja siswa

3. Kegiatan Akhir

- Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran
- Siswa mengerjakan latihan
- Guru menyampaikan tindak lanjut berupa pesan tentang sikap yang harus dikerjakan

H. Sumber / Alat

1. KTSP
2. Buku acuan PKn kelas V
3. Gambar
4. Chart

I. Penilaian

1. Lisan dan tulisan
2. Sikap dan perbuatan

Soal – soal :

1. Jelaskan pengertian organisasi bagi lingkungan sekolah!
2. Jelaskan manfaat organisasi bagi lingkungan sekolah!
3. Mengapa kita perlu organisasi bagi lingkungan sekolah!
4. Sebutkanlah topik permasalahan dan cara pemilihan yang dilaksanakan!
5. Sebutkanlah tugas para pengurus kelas!

Kunci jawaban :

1. Organisasi adalah pengurus yang terdiri dari ketua, wakil, sekretaris, bendahara dan anggota serta mempunyai tujuan yang akan dicapai bagi sekolah
2. – untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
   - Untuk memenuhi kebutuhan hidup
   - Untuk menyelesaikan suatu pekerjaan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan
3. Kalau di sekolah contoh kelas sebagai penanggung jawab kelas
4. Cara melaksanakannya dengan cara langsung atau aklamasi ditunjuk 3 orang calon, 2 orang sebagai panitia kecil
5. – ketua kelas, mengurus organisasi, bertanggung jawab keluar dalam organisasi
   - Sekretaris, membantu ketua dalam mengurus organisasi
   - Bendahara, mengurus masalah keuangan

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever | Peneliti

YUSMARNI, S.Pd | YESSY MARTATI
NIP.196812082005012003 | NIM. 09871

Lampiran II

Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I pertemuan 1

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskriptor yang nampak	Kualifikasi			
				SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap(memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Degree) d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang sukar ke yang mudah	√ √ √ √	√			
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia d. Materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√ - √ √		√		
3	Pengorganisasian materi ajar	a. Cakupan materi luas b. Materi ajar sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir dibidangnya)	√ √ √ -		√		
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik d. Sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ -		√		
5	Menyusun langkah-langkah pembelajaran	a. Langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup) b. Langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√ -		√		

		c. Langkah pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran d. Langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ √				
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ - √ -			√	
7	Kelengkapan instrumen	a. Format penilaian lengkap dan sesuai dengan pembelajaran b. Format penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Adanya karya yang abstrak d. Format penilaian disertai pedoman penskoran yang lengkap	√ √ √ -		√		
Jumlah			21				
Persentase			75%				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Skor maksimum: 4 x 7 = 28

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{4+3+3+3+3+2+3}{28} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{28} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran III

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN
METODE SIMULASI UNTUK GURU SIKLUS I PERTEMUAN 1

Tahap Kegiatan	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
			SB	B	C	K
			4	3	2	1
a. Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Menetapakn topic/masalah sesuai dengan rencana 2. Menetapkan topic/masalah secara logis 3. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Merancang kegiatan pembelajaran simulasi 3. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah dimengerti 4. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√ √ - √		√		
c) guru menetapkan	1. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam	-			√	

pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	simulasi 2. Menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para peranan 3. Menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Menetapkan waktu	√ √ -				
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 2. Pertanyaan yang diajukan dapat membangkitkan respon siswa 3. Pertanyaan yang diajukan jelas dan mudah dimengerti 4. Pertanyaan bersifat menggali pengetahuan siswa	- √ - √			√	
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Memberikan waktu untuk menyiapkan diri 2. Memotivasi siswa untuk mempresentasekan simulasi 3. Memberikan reword unuk keberanian siswa mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ -		√		
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Memperhatikan jalannya simulasi 2. Memahami langkah-langkah simulasi tersebut 3. Mengikuti dengan penuh perhatian	√ - √		√		

	4. Memperhatikan jalannya simulasi apakah sudah tercapai apa yang diinginkan	√				
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Guru memberikan bantuan kepada pameran yang mendapat kesulitan dengan bahasa yang mudah mengerti 2. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan untuk menggali pengetahuan siswa 3. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan singkat dan jelas 4. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan cepat	√ √ - √		√		
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ - -			√	
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	1. Memantapkan pemahaman siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahaman siswa terhadap materi	√ √		√		

	3. Member motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ -				
b) merumuskan kesimpulan	1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Mengajukan pertanyaan untuk menuntun siswea menyimpulkan pelajaran 3. Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Membantu siswa meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ - -			√	
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√ - √ -			√	
Jumlah		**33**				
Presentase		**66%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{4+4+2+3+2+3+3+3+2+3+2+2+3}{28} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{50} \times 100\%$$

$$= 66\%$$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

Lampiran IV

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 1

Tahap Kegiatan	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
			SB	B	C	K
			4	3	2	1
A.Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi sesuai dengan rencana 2. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi secara logis 3. Mendengarkan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Mendengarkan menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Mendengarkan guru cara merancang kegiatan pembelajaran simulasi 3. Mendengarkan guru memberikan gambaran	√ √ -		√		

	masalah yang akan disimulasikan yang mudah mengerti 4. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√				
c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Mendengarkan guru menetapakan pemaian yang akan terlibat dalam simulasi 2. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran 3. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Mendengarkan guru berapa waktu yang akan dipakai dalam kegiatan simulasi	- √ √ √		√		
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya 2. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 3. Membangkitkan respon siswa terhadap pertanyaan apakah mudah dijawab oleh siswa lain 4. Siswa dibantu meluruskan jalannya	- √ √ √		√		

	simualsi yang belum tepat					
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan diri 2. Siswa di motivasi untuk mempresentasekan simulasi 3. Siswa diberi reword untuk keberanian mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ -		√		
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Siswa memperhatikan jalannya simulasi 2. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan tenag 3. Siswa mengamati jalnnya simulasi sambil berbicara 4. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan asal-asalan	√ - √ √		√		
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan bahasa yang mudah dimengerti 2. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan untuk menggali pengetahuannya 3. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan singkat dan jelas 4. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan cepat	√ √ - √		√		

d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	5. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 6. Melatih siswa berfikir 7. Memancing minat belajar lebih lanjut 8. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ - -			√	
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	1. Memantapkan pemahan siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahan siswa terhadap materi 3. Member motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √ -		√		
b) merumuskan kesimpulan	1. Diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. siswa dituntut menyimpulkan pelajaran 3. Siswa dibimbing dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Siswa dibantu meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ -			√	
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa	√ √		√		

	4. Memantau jalannya evaluasi	√ -				
Jumlah		**36**				
Presentase		**75%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4+4+3+3+3+3+3+2+3+2+2+3}{28} \times 100\%$

$= \frac{36}{48} \times 100\%$

$= 75\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran V

HASIL PENILAIAN ASPEK KOGNITIF SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan perorangan %	Ketuntasan Belajar		Keterangan
				Tuntas	Belum tuntas	
1	Hr	50	50%		√	
2	Ptr	100	100%	√		
3	Rn	60	60%		√	
4	Ex	30	30%		√	
5	Ir	60	60%		√	
6	Us	90	90%	√		
7	Pt	60	60%		√	
8	Zk	100	100%	√		
9	Ci	60	60%		√	
10	Rh	90	90%	√		
11	Jf	40	40%		√	
Jumlah		740				
Rata-rata		67				
Persentase		67%				

Sumber: Dikembangkan dari konsep dasar evaluasi hasil belajar penilaian acuan patokan PAP (Aderuslina, 2010:6).

$\frac{F}{N} X\ 100\% = P$

Keterangan:

F : Frekuensi responden

N : Jumlah responden

P : Jumlah nilai dalam persen

Presentase perolehan skor = $\frac{740}{110}$ x 100%

= 67%

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran VI

HASIL PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SIKLUS I PERTEMUAN 1

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Keaktifan				Keseriusan				Kerjasama					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr			√				√			√			7	58
2	Ptr		√				√			√				10	83
3	Rn		√				√				√			9	75
4	Ex		√					√			√			8	67
5	Ir			√				√				√		7	58
6	Us		√			√				√				11	91
7	Pt			√			√					√		7	58
8	Zk		√			√				√				11	91
9	Ci			√				√				√		6	50
10	Rh			√				√				√		6	50
11	Jf			√				√				√		6	50
Jumlah nilai															731
Rata-rata kelas															66,45
Persentase rata-rata kelas															66,45%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Keaktifan
   a. Siswa berani bertanya
   b. Siswa berani menjawab pertanyaan
   c. Siswa berani mengemukakan pendapat tentang metode simulasi
   d. Siswa berani menanggapi kegiatan tersebut
2. Keseriusan
   a. Kekompakkan
   b. Saling membantu dalam kegiatan
   c. Saling menghargai
   d. Membantu teman yang kesulitan dalam proses pembelajaran

3. Kerjasama
   a. Mendengarkan langkah-langkah simulasi dengan seksama
   b. Melaksanakan langkah-langkah simulasi dengan seksama
   c. Mengikuti setiap langkah-langkah pelaksanaan simulasi
   d. Mencatat hal-hal penting yang ditemukan dalam pelaksanaan simulasi

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran VI

HASIL PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS I PERTEMUAN 1

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Ketepatan langkah simulasi				Keruntutan langkah simulasi				Penjiwaan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr			√			√				√			9	75
2	Ptr		√				√			√				10	83
3	Rn		√				√				√			9	75
4	Ex		√				√				√			9	75
5	Ir		√					√			√			8	67
6	Us	√					√			√				11	91
7	Pt			√				√			√			7	58
8	Zk	√					√			√				11	91
9	Ci			√				√				√		6	50
10	Rh			√				√				√		6	50
11	Jf			√				√				√		6	50
Jumlah nilai															765
Rata-rata kelas															69,54
Persentase rata-rata kelas															69,54%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

4. Ketepatan langkah simulasi
    a. Mempersiapkan siswa yang terlibat dalam simulasi
    b. Mempersiapkan tempat/lokasi untuk melakukan simulasi
    c. Melakukan simulasi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan
    d. Melakukan simulasi sesuai dengan waktu yang telah disediakan
5. Keruntutan langkah simulasi
    a. Melaksanakan simulasii sesuai urutan langkah-langkah yang telah ditentukan
    b. Melaksanakan simulasi dengan hati-hati dalam menggunakan langkah-langkah yang ditentukan

c. Membuat laporan hasil pelaksaan simualsi sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan
d. Bertanggung jawab dalam melaksanakan simulasi tersebut

3. Penjiwaan
   a. Menguasai materi
   b. Melaksanakan simulasi sesuai dengan tujuan
   c. Melakukan simulasi sesuai dengan maksud
   d. Selalu mengikuti langkah-langkah simulasi

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran VIII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTEMUAN 2

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 11 MUARA KALABAN

MATA PELAJARAN : PKn

KELAS / SEMESTER : V/I

WAKTU :2 X 35 MENIT

HARI/TANGGAL : SELASA/12 MEI 2015

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi dasar

3.2. Menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah.

C. Indikator

1. Menjelaskan manfaat organisasi (Kognitif)
2. Mensimulasikan cara pemilihan UKS(Psikomotor)
3. Menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus UKS (Psikomotor)
4. Menunjukan sikap aktif,serius dan kerjsama dalam pembelajaran(Afektif)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan manfaat organisasi dengan benar
2. Dengan penugasan siswa dapat mensimulasikan cara pemilihan penggurus UKS dengan baik.
3. Setelah melaksanakan simulasi siswa dapat menceritakan langkah-langkah pemilihan penguru UKS dengan tepat
4. Selama pembelajaran siswa menunjukan keaktifan,keseriusan dan kerjasama yang sesuai dengan materi

E. Materi Pokok

1. Manfaat organisasi pemilihan pengurusan UKS dengan tepat
2. Simulasi cara pemilihan UKS

3. Langkah-langkah pemilihan pengurus UKS

4. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, simulasi, dan pemberian tugas.

5. Langkah – langkah pembelajaran

4. Kegiatan awal (± 10 menit)
   - Berdo'a
   - Appersepsi
     - Tanya jawab tentang pengertian organisasi
     - Menyebutkan organisasi dilingkungan sekolah
     - Menyebutkan tujuan pembelajaran
   - Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan.
5. Kegiatan Inti (55 menit)

   Eksplorasi :
   - Guru memberikan penjelasan tentang pengertian organisasi.
   - Tanya jawab mengenai latar belakang adanya organisasi.

   Elaborasi :

   4. Persiapan
   - Guru menetapkan topic masalah tentang pemilihan pengurus UKS
   - Guru memberikan gambaran masalah atau situasi dalam pemilihan pengurus UKS
   - Guru menetapkan siswa sebagai pameran pemilihan pengurus UKS dan menetapkan waktu yang diperlukan
   - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran simulasi.

   5. Pelaksanaan
   - Siswa melaksanakan simulasi tentang pemilihan pengurus UKS
   - Para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian
   - Siswa yang mendapat kesulitan pemilihan pengurus UKS dalam bersimulasi dibantu oleh guru
   - Guru menghentikan simulasi pemilihan pengurus UKS pada saat puncak

6. Penutup
- Siswa berdiskusi tentang jalannya simulasi tersebut
- Siswa memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan peranan pemilihan pengurus UKS

Konfirmasi :
- Siswa merefleksi hasil kerja siswa

6. Kegiatan Akhir
- Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran
- Siswa mengerjakan latihan
- Guru menyampaikan tindak lanjut berupa pesan tentang sikap yang harus dikerjakan

H. Sumber / Alat

1. KTSP
2. Buku acuan PKn kelas V
3. Gambar
4. Chart

I. Penilaian

1. Lisan
2. Tulisan

Soal – soal :

1. Tulislah 5 macam organisasi di lingkungan sekolah!
2. Tulislah 5 macam organisasi di lingkungan masyarakat !
3. Kegiatan dalam berorganisasi berupaya untuk mencapai ……
4. Anggota organisasi sekolah adalah…….
5. Sebutkan 3 contoh organisasi non pemerintah !

Kunci jawaban :

1. Komite sekolah, Osis, koperasi sekolah, pramuka, dll.
2. RT, RW, Kelurahan, arisan, karang taruna, dll.

3. Tujuan bersama
4. Warga sekolah
5. Koperasi, perusahaan, yayasan, persatuan sepak bola, dll.

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

Peneliti

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

YESSY MARTATI
NIM. 09871

Lampiran XI

Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus I pertemuan 2

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskriptor yang nampak	Kualifikasi			
				SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap(memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Degree) d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang sukar ke yang mudah	√ √ √ √	√			
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia d. Materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√ - √ √		√		
3	Pengorganisasian materi ajar	a. Cakupan materi luas b. Materi ajar sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir	√ √ √ -		√		

		dibidangnya)					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik d. Sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ -		√		
5	Menyusun langkah-langkah pembelajaran	a. Langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup) b. Langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu c. Langkah pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran d. Langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ - √ √		√		
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ -			√	
7	Kelengkapan instrumen	a. Format penilaian lengkap dan sesuai dengan pembelajaran b. Format penilaian sesuai	√ √	√			

		dengan tujuan pembelajaran c. Adanya karya yang abstrak d. Format penilaian disertai pedoman penskoran yang lengkap	√ √				
Jumlah			23				
Persentase			82,14%				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Skor maksimum: 4 x 7 = 28

Persentase keberhasilan = $\frac{4+3+3+3+3+3+3}{28} \times 100\%$

$= \frac{23}{28} \times 100\%$

$= 82,14\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran X

HASIL PENGAMATAN PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK GURU SIKLUS I PERTEMUAN 2

Isilah tabel dibawah ini dan berikanlah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom SB, B, C, atau K!

Tahap Kegiatan	**Deskriptor**	**Deskriptor yang muncul**	**Kualifikasi**			
			SB	**B**	**C**	**K**
			4	**3**	**2**	**1**
b. Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Menetapakn topic/masalah sesuai dengan rencana 2. Menetapkan topic/masalah secara logis 3. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Merancang kegiatan pembelajaran simulasi 3. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah dimengerti 4. Guru memberikan gambaran masalah yang	√ √ - √		√		

	akan disimulasikan secara logis					
c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi 2. Menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para peranan 3. Menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Menetapkan waktu	- √ √ -			√	
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 2. Pertanyaan yang diajukan dapat membangkitkan respon siswa 3. Pertanyaan yang diajukan jelas dan mudah dimengerti 4. Pertanyaan bersifat menggali pengetahuan siswa	- √ - √			√	
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Memberikan waktu untuk menyiapkan diri 2. Memotivasi siswa untuk mempresentasekan simulasi 3. Memberikan reword unuk keberanian siswa mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ -		√		
b) para siswa lain	1. Memperhatikan jalannya	√		√		

mengikuti penuh perhatian	simulasi 2. Memahami langkah-langkah simulasi tersebut 3. Mengikuti dengan penuh perhatian 4. Memperhatikan jalannya simulasi apakah sudah tercapai apa yang . diinginkan	- √ √				
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Guru memberikan bantuan kepada pameran yang mendapat kesulitan dengan bahasa yang mudah mengerti 2. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan untuk menggali pengetahuan siswa 3. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan singkat dan jelas 4. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan cepat	√ √ - √		√		
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ √ -		√		
3.penutup a) melakukan	1. Memantapkan pemahaman siswa	√	√			

diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahaman siswa terhadap materi 3. Member motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √ √				
b) merumuskan kesimpulan	1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Mengajukan pertanyaan untuk menuntun siswea menyimpulkan pelajaran 3. Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Membantu siswa meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ √ -		√		
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√ √ - √		√		
Jumlah		**38**				
Presentase		**76%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4+4+2+3+2+4+3+3+2+3+2+3+3}{28} \times 100\%$

$= \frac{38}{50} \times 100\%$

$= 76\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran XI

HASIL PENGAMATAN PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 2

Isilah tabel dibawah ini dan berikanlah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom SB, B, C, atau K!

Tahap Kegiatan	**Deskriptor**	**Deskriptor yang muncul**	**Kualifikasi**			
			SB	**B**	**C**	**K**
			4	**3**	**2**	**1**
A.Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi sesuai dengan rencana 2. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi secara logis 3. Mendengarkan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Mendengarkan menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Mendengarkan guru cara merancang kegiatan pembelajaran simulasi	√ √		√		

	3. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah mengerti 4. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	- √				
c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Mendengarkan guru menetapakan pemaian yang akan terlibat dalam simulasi 2. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran 3. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Mendengarkan guru berapa waktu yang akan dipakai dalam kegiatan simulasi	√ √ √ √		√		
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya 2. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 3. Membangkitkan respon siswa terhadap pertanyaan apakah mudah dijawab oleh siswa lain	- √ √		√		

	4. Siswa dibantu meluruskan jalannya simualsi yang belum tepat	√				
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan diri 2. Siswa di motivasi untuk mempresentasekan simulasi 3. Siswa diberi reword untuk keberanian mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ -		√		
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Siswa memperhatikan jalannya simulasi 2. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan tenang 3. Siswa mengamati jalnnya simulasi sambil berbicara 4. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan asal-asalan	√ - √ √		√		
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan bahasa yang mudah dimengerti 2. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan untuk menggali pengetahuannya 3. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan singkat dan jelas 4. Siswa yang mendapat	√ √ - √		√		

	kesulitan diberi bantuan dengan cepat					
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ - -			√	
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	1. Memantapkan pemahan siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahan siswa terhadap materi 3. Memberi motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √ -		√		
b) merumuskan kesimpulan	1. Diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Siswa dituntut menyimpulkan pelajaran 3. Siswa dibimbing dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Siswa dibantu meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ - -			√	
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan	√ - √			√	

	untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	-				
Jumlah		**40**				
Presentase		**80%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{4+4+3+3+3+3+3+3+3+3+2+3+3}{28} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XII

HASIL PENILAIAN ASPEK KOGNITIF SIKLUS I PERTEMUAN 2

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan perorangan %	Ketuntasan Belajar		Keterangan
				Tuntas	Belum tuntas	
1	Hr	50	50%		√	
2	Ptr	100	100%	√		
3	Rn	60	60%		√	
4	Ex	50	50%		√	
5	Ir	70	70%	√		
6	Us	90	90%	√		
7	Pt	70	70%	√		
8	Zk	100	100%	√		
9	Ci	60	60%		√	
10	Rh	90	90%	√		
11	Jf	50	50%		√	
Jumlah		790				
Rata-rata		72				
Persentase		72%				

Sumber: Dikembangkan dari konsep dasar evaluasi hasil belajar penilaian acuan patokan PAP (Aderuslina, 2010:6).

$\frac{F}{N} X\ 100\% = P$

Keterangan:

F : Frekuensi responden

N : Jumlah responden

P : Jumlah nilai dalam persen

Presentase perolehan skor = $\frac{790}{110}$ x 100%

= 72%

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XIII

HASIL PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SIKLUS I PERTEMUAN 2

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Keaktifan				Keseriusan				kerjasama					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr		√				√				√			9	75
2	Ptr	√					√			√				11	91
3	Rn		√				√				√			9	75
4	Ex		√				√				√			9	75
5	Ir		√					√			√			8	67
6	Us	√				√				√				12	100
7	Pt		√				√				√			7	58
8	Zk		√			√				√				11	91
9	Ci		√				√					√		8	67
10	Rh		√				√					√		8	67
11	Jf		√					√			√			8	67
Jumlah nilai															833
Rata-rata kelas															75,72
Persentase rata-rata kelas															75,72%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Keaktifan
   a. Siswa berani bertanya
   b. Siswa berani menjawab pertanyaan
   c. Siswa berani mengemukakan pendapat tentang metode simulasi
   d. Siswa berani menanggapi kegiatan tersebut
2. Keseriusan
   a. Kekompakkan
   b. Saling membantu dalam kegiatan
   c. Saling menghargai
   d. Membantu teman yang kesulitan dalam proses pembelajaran

3. Kerjasama

a. Mendengarkan langkah-langkah simulasi dengan seksama

b. Melaksanakan langkah-langkah simulasi dengan seksama

c. Mengikuti setiap langkah-langkah pelaksanaan simulasi

d. Mencatat hal-hal penting yang ditemukan dalam pelaksanaan simulasi

Tingkat keberhasilan:

86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XIV

HASIL PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS I PERTEMUAN 2

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Ketepatan langkah simulasi				Keruntutan langkah simulasi				Penjiwaan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr		√				√				√			9	75
2	Ptr	√					√			√				11	91
3	Rn		√				√				√			9	75
4	Ex		√			√					√			10	83
5	Ir		√				√				√			9	75
6	Us	√					√			√				11	91
7	Pt		√				√				√			9	75
8	Zk	√					√			√				11	91
9	Ci		√					√			√			8	67
10	Rh		√					√			√			8	67
11	Jf		√					√			√			8	67
Jumlah nilai															857
Rata-rata kelas															77,9
Persentase rata-rata kelas															77,9%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Ketepatan langkah simulasi
   a. Mempersiapkan siswa yang terlibat dalam simulasi
   b. Mempersiapkan tempat/lokasi untuk melakukan simulasi
   c. Melakukan simulasi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan
   d. Melakukan simualsi sesuai dengan waktu yang telah disediakan
2. Keruntutan langkah simulasi
   a. Melaksanakan simulasi sesuai urutan langkah-langkah yang telah ditentukan
   b. Melaksanakan simulasi dengan hati-hati dalam menggunakan langkah-langkah yang ditentukan

c. Membuat laporan hasil pelaksaan simualsi sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan
d. Bertanggung jawab dalam melaksanakan simulasi tersebut

3. Penjiwaan
a. Menguasai materi
b. Melaksanakan simualsi sesuai dengan tujuan
c. Melakukan simulasi sesuai dengan maksud
d. Selalu mengikuti langkah-langkah simulasi

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II PERTEMUAN 1

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 11 MUARA KALABAN
MATA PELAJARAN : PKn
KELAS / SEMESTER : V/I
WAKTU :2 X 35 MENIT
HARI/TANGGAL : SELASA/23 MEI 2015

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

C. Indikator

1. Menyebutkan contoh-contoh organisasi yang ada dilingkungan sekolah (kognitif)
2. Mensimulasikan cara pemilihan pengurusan pramuka(Psikomotor)
3. Menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurusan pramuka (Psikomotor)
4. Menunjukkan keaktifan, serius, dan kerjasama (afektif)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan contoh-contoh organisasi dilingkungan sekolah dengan benar.
2. Dengan penugasan gurus siswa dapat mensimulasikan cara pemilihan pengurusan pramuka dengan baik.
3. Setelah melaksanakan simulasi siswa dapat menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurusan pramuka dengan tepat
4. Selama pembelajran siswa dapat menunjukkan keaktifan, serius dan bekerja sama sesuai denga materi

E. Materi Pokok

Organisasi pramuka

F. Metode Pembelajaran / Teknik

Ceramah, Tanya jawab, simulasi dan latihan

G. Langkah – langkah Pembelajaran

7. **A.** Kegiatan awal (± 10 menit)
   - Berdo'a
   - Appersepsi
     - Tanya jawab tentang pengertian organisasi
     - Menyebutkan organisasi dilingkungan sekolah
     - Menyebutkan tujuan pembelajaran
   - Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan.
8. Kegiatan Inti (55 menit)

   Eksplorasi :
   - Guru memberikan penjelasan tentang pengertian organisasi.
   - Tanya jawab mengenai latar belakang adanya organisasi.

   Elaborasi :

   7. Persiapan
   - Guru menetapkan topic masalah tentang pemilihan pengurus pramuka
   - Guru memberikan gambaran masalah atau situasi dalam pemilihan pengurus pramuka
   - Guru menetapkan siswa sebagai pameran pemilihan pengurus pramuka dan menetapkan waktu yang diperlukan
   - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran simulasi.

   8. Pelaksanaan
   - Siswa melaksanakan simulasi tentang pemilihan pengurus pramuka
   - Para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian
   - Siswa yang mendapat kesulitan pemilihan pengurus pramuka dalam bersimulasi dibantu oleh guru
   - Guru menghentikan simulasi pemilihan pengurus pramukapada saat puncak

   9. Penutup
   - Siswa berdiskusi tentang jalannya simulasi tersebut

- Siswa memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan peranan pemilihan pengurus pramuka

Konfirmasi :

- Siswa merefleksi hasil kerja siswa

9. Kegiatan Akhir
   - Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran
   - Siswa mengerjakan latihan

   Guru menyampaikan tindak lanjut berupa pesan tentang sikap yang harus dikerjakan

H. Sumber / alat pembelajaran

- KTSP 2006
- Buku paket PKN kelas V
- Buku referensi

I. Penilaian

- Lisan dan tulisan
- Sikap dan perbuatan

1. Tuliskan masing-masing 3 contoh bentuk keputusan bersama dalam keluarga dan sekolah
2. Jelaskan pengertian musyawarah

Kunci jawaban

1. Kebijaksanaan guru
2. Kebijaksanaan guru

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever	Peneliti
YUSMARNI, S.Pd	YESSY MARTATI
NIP.196812082005012003	NIM. 09871

Lampiran XVI

Hasil PenilaianRencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II pertemuan 1

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskriptor yang nampak	Kualifikasi			
				SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap(memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Degree) d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang sukar ke yang mudah	√ √ √ √	√			
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia d. Materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√ √ - √		√		
3	Pengorganisasian materi ajar	a. Cakupan materi luas b. Materi ajar sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir	√ √ √ -		√		

		dibidangnya)					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik d. Sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ -		√		
5	Menyusun langkah-langkah pembelajaran	a. Langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup) b. Langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu c. Langkah pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran d. Langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ - √ √		√		
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ √	√			
7	Kelengkapan instrumen	a. Format penilaian lengkap dan sesuai dengan pembelajaran b. Format penilaian sesuai	√ √	√			

		dengan tujuan pembelajaran c. Adanya karya yang abstrak d. Format penilaian disertai pedoman penskoran yang lengkap	√ √				
Jumlah			24				
Persentase			85,7%				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Skor maksimum: 4 x 7 = 28

Persentase keberhasilan = $\frac{4+3+3+3+3+4+4}{28} \times 100\%$

$= \frac{24}{28} \times 100\%$

$= 85,7\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran XVII

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK GURU SIKLUS II PERTEMUAN 1

Tahap Kegiatan	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
			SB	B	C	K
			4	3	2	1
c. Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Menetapakn topic/masalah sesuai dengan rencana 2. Menetapkan topic/masalah secara logis 3. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Merancang kegiatan pembelajaran simulasi 3. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah dimengerti 4. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√ √ - √		√		

c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi 2. Menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para peranan 3. Menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Menetapkan waktu	- √ √ -			√	
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 2. Pertanyaan yang diajukan dapat membangkitkan respon siswa 3. Pertanyaan yang diajukan jelas dan mudah dimengerti 4. Pertanyaan bersifat menggali pengetahuan siswa	- √ - √			√	
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Memberikan waktu untuk menyiapkan diri 2. Memotivasi siswa untuk mempresentasekan simulasi 3. Memberikan reword unuk keberanian siswa mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ -		√		
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Memperhatikan jalannya simulasi 2. Memahami langkah-langkah simulasi tersebut	√ -		√		

	3. Mengikuti dengan penuh perhatian 4. Memperhatikan jalannya simulasi apakah sudah tercapai apa yang . diinginkan	√ √				
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Guru memberikan bantuan kepada pameran yang mendapat kesulitan dengan bahasa yang mudah mengerti 2. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan untuk menggali pengetahuan siswa 3. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan singkat dan jelas 4. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan cepat	√ √ - √		√		
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ √ √	√			
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun	1. Memantapkan pemahaman siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan	√ √	√			

materi cerita yang disimulasikan	pemahaman siswa terhadap materi 3. Member motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √				
b) merumuskan kesimpulan	1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Mengajukan pertanyaan untuk menuntun siswea menyimpulkan pelajaran 3. Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Membantu siswa meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ √ √	√			
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√ √ √ √	√			
Jumlah		**45**				
Presentase		**90%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4+4+2+3+2+4+3+4+2+3+3+3+4}{28}$ x 100%

= $\frac{45}{50}$x 100%

= 90%

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XVIII

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 1

Isilah tabel dibawah ini dan berikanlah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom SB, B, C, atau K!

Tahap Kegiatan	**Deskriptor**	**Deskriptor yang muncul**	**Kualifikasi**			
			SB	**B**	**C**	**K**
			4	**3**	**2**	**1**
A.Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi sesuai dengan rencana 2. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi secara logis 3. Mendengarkan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Mendengarkan menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Mendengarkan guru cara merancang kegiatan pembelajaran simulasi	√ √ -		√		

	3. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah mengerti 4. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√				
c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Mendengarkan guru menetapakan pemaian yang akan terlibat dalam simulasi 2. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran 3. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Mendengarkan guru berapa waktu yang akan dipakai dalam kegiatan simulasi	√ √ √ √		√		
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya 2. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 3. Membangkitkan respon siswa terhadap pertanyaan apakah mudah dijawab oleh siswa lain	- √ √		√		

	4. Siswa dibantu meluruskan jalannya simualsi yang belum tepat	√				
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan diri 2. Siswa di motivasi untuk mempresentasekan simulasi 3. Siswa diberi reword untuk keberanian mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ √	√			
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Siswa memperhatikan jalannya simulasi 2. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan tenang 3. Siswa mengamati jalnnya simulasi sambil berbicara 4. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan asal-asalan	√ √ √ -		√		
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan bahasa yang mudah dimengerti 2. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan untuk menggali pengetahuannya 3. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan singkat dan jelas 4. Siswa yang mendapat	√ √ √	√			

	kesulitan diberi bantuan dengan cepat	√				
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ √ -		√		
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	1. Memantapkan pemahan siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahan siswa terhadap materi 3. Memberi motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √ -		√		
b) merumuskan kesimpulan	1. Diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Siswa dituntut menyimpulkan pelajaran 3. Siswa dibimbing dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Siswa dibantu meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ √ -		√		
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan	√ √ √	√			

	untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√				
Jumlah		**42**				
Presentase		**84%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4+4+4+4+3+3+3+3+3+3+2+3+3}{28} \times 100\%$

$= \frac{42}{50} \times 100\%$

$= 84\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XIX

HASIL PENILAIAN ASPEK KOGNITIF SIKLUS II PERTEMUAN 1

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan perorangan %	Ketuntasan Belajar		Keterangan
				Tuntas	Belum tuntas	
1	Hr	80	80%	√		
2	Ptr	90	90%	√		
3	Rn	70	70%	√		
4	Ex	80	80%	√		
5	Ir	80	80%	√		
6	Us	90	90%	√		
7	Pt	80	80%	√		
8	Zk	90	90%	√		
9	Ci	70	70%	√		
10	Rh	90	90%	√		
11	Jf	60	60%		√	
Jumlah		880				
Rata-rata		80				
Persentase		80%				

Sumber: Dikembangkan dari konsep dasar evaluasi hasil belajar penilaian acuan patokan PAP (Aderuslina, 2010:6).

$\frac{F}{N} X\ 100\% = P$

Keterangan:

F : Frekuensi responden

N : Jumlah responden

P : Jumlah nilai dalam persen

Presentase perolehan skor = $\frac{880}{11}$ x 100%

= 80%

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXVII

HASIL PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SIKLUS II PERTEMUAN 1

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Keaktifan				Keseriusan				kerjasama					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr	√					√			√				11	91
2	Ptr	√				√				√				12	100
3	Rn	√				√					√			11	91
4	Ex		√				√				√			9	75
5	Ir		√			√					√			10	83
6	Us	√				√				√				12	100
7	Pt		√			√					√			10	83
8	Zk	√				√				√				12	100
9	Ci	√					√				√			10	83
10	Rh		√			√					√			10	83
11	Jf		√				√				√			9	75
Jumlah nilai															964
Rata-rata kelas															87,64
Persentase rata-rata kelas															87,64%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Keaktifan
   a. Siswa berani bertanya
   b. Siswa berani menjawab pertanyaan
   c. Siswa berani mengemukakan pendapat tentang metode simulasi
   d. Siswa berani menanggapi kegiatan tersebut
2. Keseriusan
   a. Kekompakkan
   b. Saling membantu dalam kegiatan
   c. Saling menghargai
   d. Membantu teman yang kesulitan dalam proses pembelajaran

3. Kerjasama

a. Mendengarkan langkah-langkah simulasi dengan seksama

b. Melaksanakan langkah-langkah simulasi dengan seksama

c. Mengikuti setiap langkah-langkah pelaksanaan simulasi

d. Mencatat hal-hal penting yang ditemukan dalam pelaksanaan simulasi

Tingkat keberhasilan:

86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXI

HASIL PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS II PERTEMUAN 1

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Ketepatan langkah simulasi				Keruntutan langkah simulasi				Penjiwaan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr	√					√			√	√			11	91
2	Ptr	√				√				√				12	100
3	Rn	√					√				√			10	83
4	Ex		√			√					√			9	75
5	Ir		√				√				√			9	75
6	Us	√				√				√				12	100
7	Pt		√				√				√			9	75
8	Zk		√			√				√				11	91
9	Ci	√	√					√			√			9	75
10	Rh		√				√				√			9	75
11	Jf		√					√			√			8	67
Jumlah nilai															907
Rata-rata kelas															82,45
Persentase rata-rata kelas															82,45%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Ketepatan langkah simulasi
   a. Mempersiapkan siswa yang terlibat dalam simulasi
   b. Mempersiapkan tempat/lokasi untuk melakukan simulasi
   c. Melakukan simulasi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan
   d. Melakukan simualsi sesuai dengan waktu yang telah disediakan
2. Keruntutan langkah simulasi
   a. Melaksanakan simulasi sesuai urutan langkah-langkah yang telah ditentukan
   b. Melaksanakan simulasi dengan hati-hati dalam menggunakan langkah-langkah yang ditentukan

c. Membuat laporan hasil pelaksaan simualsi sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan
d. Bertanggung jawab dalam melaksanakan simulasi tersebut

3. Penjiwaan
a. Menguasai materi
b. Melaksanakan simualsi sesuai dengan tujuan
c. Melakukan simulasi sesuai dengan maksud
d. Selalu mengikuti langkah-langkah simulasi

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN 2

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 11 MUARA KALABAN

MATA PELAJARAN : PKn

KELAS / SEMESTER : V/II

WAKTU :2 X 35 MENIT

HARI/TANGGAL : SELASA/26 MEI 2015

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

C. Indikator

5. Menyebutkan macam-macam organisasi di sekolah (Kognitif)
6. Mensimulasikan cara pemilihan pengurus koperasi(Psikomotor)
7. Menerapkan cara pemilihan pengurus koperasi disekolah (Psikomotor)
8. Menjelaskan tugas-tugas pengurus organisasi (Kognitif)
9. Menunjukkan keaktifan, serius dan bekerjasama (Afektif)

D. Tujuan Pembelajaran

5. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan macam-macam organisasi di sekolah dengan benar
6. Dengan tepat. penugasan guru siswa dapat mensimulasikan pemilihan pengurus koperasi sekolah dengan benar
7. Setelah melaksanakan simulasi siswa dapat menceritakan langkah-langkah pemilihan pengurus koperasi denga tepat.
8. Dengan tanyajawab siswa dpat menjelaskan tugas pengurus organisasi dengan benar.
9. Selama pembelajaran siswa menunjukkan sikap aktif, serius, kerjasama sesuai dengan materi.

E. Materi Pokok

1. Macam-macam organisasi sekolah
2. Simulasi cara pemilihan pengurus koperasi
3. Cara pemilihan pengurus koperasi disekolah
4. Tugas-tugas pengurus organisasi

F. Metode Pembelajaran / Teknik

Ceramah, Tanya jawab, simulasi dan latihan

J. Langkah – langkah Pembelajaran

10. **A.** Kegiatan awal (± 10 menit)

- Berdo'a
- Appersepsi
  - Tanya jawab tentang pengertian organisasi
  - Menyebutkan organisasi dilingkungan sekolah
  - Menyebutkan tujuan pembelajaran
- Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan.

11. Kegiatan Inti (55 menit)

Eksplorasi :

- Guru memberikan penjelasan tentang pengertian organisasi.
- Tanya jawab mengenai latar belakang adanya organisasi.

Elaborasi :

10. Persiapan

- Guru menetapkan topic masalah tentang pemilihan pengurus pramuka
- Guru memberikan gambaran masalah atau situasi dalam pemilihan pengurus pramuka
- Guru menetapkan siswa sebagai pameran pemilihan pengurus pramuka dan menetapkan waktu yang diperlukan
- Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran simulasi.

11. Pelaksanaan

- Siswa melaksanakan simulasi tentang pemilihan pengurus pramuka
- Para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian

- Siswa yang mendapat kesulitan pemilihan pengurus pramuka dalam bersimulasi dibantu oleh guru
- Guru menghentikan simulasi pemilihan pengurus pramukapada saat puncak

12. Penutup

- Siswa berdiskusi tentang jalannya simulasi tersebut
- Siswa memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan peranan pemilihan pengurus pramuka

Konfirmasi :

- Siswa merefleksi hasil kerja siswa

12. Kegiatan Akhir

- Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran
- Siswa mengerjakan latihan

Guru menyampaikan tindak lanjut berupa pesan tentang sikap yang harus dikerjakan

K. Sumber / alat pembelajaran

- KTSP 2006
- Buku paket PKN kelas V
- Buku referensi

L. Penilaian

- Lisan dan tulisan
- Sikap dan perbuatan

1. Tuliskan 3 contoh bentuk keputusan bersama di masyarakat
2. Tuliskan 5 tata cara pengambilan keputusan bersama

Kunci jawaban

3. Kebijaksanaan guru
4. Kebijaksanaan guru

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever	Peneliti
YUSMARNI, S.Pd	YESSY MARTATI
NIP.196812082005012003	NIM. 09871

Lampiran XXIII

Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus II pertemuan 2

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Deskriptor yang nampak	Kualifikasi			
				SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas	√	√			
		b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda	√				
		c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap(memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Degree)	√				
		d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang sukar ke yang mudah					
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	√			
		b. Materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik	√				
		c. Materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia	√				
		d. Materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√				
3	Pengorganisasian materi ajar	a. Cakupan materi luas	√		√		
		b. Materi ajar sistematis	√				
		c. Sesuai dengan alokasi waktu	√				
		d. Kemutakhiran (sesuai dengan	-				

		perkembangan terakhir dibidangnya)					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi pembelajaran c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik d. Sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ -		√		
5	Menyusun langkah-langkah pembelajaran	a. Langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup) b. Langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu c. Langkah pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran d. Langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ √ √ √	√			
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan peserta didik	√ √ √ √	√			
7	Kelengkapan instrumen	a. Format penilaian lengkap dan sesuai dengan pembelajaran	√ √	√			

		b. Format penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Adanya karya yang abstrak d. Format penilaian disertai pedoman penskoran yang lengkap	√ √				
Jumlah			26				
Persentase			92,85%				

Keterangan:
SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi
b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi
C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi
K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi
Skor maksimum: 4 x 7 = 28

Persentase keberhasilan = $\frac{4+3+3+3+4+4+4}{28} \times 100\%$

$= \frac{26}{28} \times 100\%$

$= 92,85\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXIV

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK GURU SIKLUS II PERTEMUAN 2

Tahap Kegiatan	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi			
			SB	B	C	K
			4	3	2	1
d. Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Menetapakn topic/masalah sesuai dengan rencana 2. Menetapkan topic/masalah secara logis 3. Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Merancang kegiatan pembelajaran simulasi 3. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah dimengerti 4. Guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√ √ - √		√		

c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi 2. Menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para peranan 3. Menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Menetapkan waktu	√ √ √ √	√			
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 2. Pertanyaan yang diajukan dapat membangkitkan respon siswa 3. Pertanyaan yang diajukan jelas dan mudah dimengerti 4. Pertanyaan bersifat menggali pengetahuan siswa	- √ √ √		√		
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Memberikan waktu untuk menyiapkan diri 2. Memotivasi siswa untuk mempresentasekan simulasi 3. Memberikan reword unuk keberanian siswa mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ √	√			
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Memperhatikan jalannya simulasi 2. Memahami langkah-	√	√			

	langkah simulasi tersebut 3. Mengikuti dengan penuh perhatian 4. Memperhatikan jalannya simulasi apakah sudah tercapai apa yang . diinginkan	√ √ √				
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Guru memberikan bantuan kepada pameran yang mendapat kesulitan dengan bahasa yang mudah mengerti 2. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan untuk menggali pengetahuan siswa 3. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan singkat dan jelas 4. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan dengan cepat	√ √ - √		√		
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ √ -		√		
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya	1. Memantapkan pemahaman siswa terhadap jalannya simulasi	√	√			

simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	2. Memantapkan pemahaman siswa terhadap materi 3. Member motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √				
b) merumuskan kesimpulan	1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Mengajukan pertanyaan untuk menuntun siswea menyimpulkan pelajaran 3. Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Membantu siswa meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ √ √	√			
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√ √ √ √	√			
Jumlah		**45**				
Presentase		**90%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4 + 4+3+4+3+4+3+4+3+3+3+4+4}{28}$ x 100%

= $\frac{46}{50}$x 100%

= 92%

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXV

HASIL PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK SISWA SIKLUS II PERTEMUAN 2

Isilah tabel dibawah ini dan berikanlah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom SB, B, C, atau K!

Tahap Kegiatan	**Deskriptor**	**Deskriptor yang muncul**	**Kualifikasi**			
			SB	**B**	**C**	**K**
			4	**3**	**2**	**1**
A.Kegiatan Awal	1. Berdo'a 2. Mendengarkan guru mengecek kehadiran 3. Menyiapkan media yang diperlukan 4. Mengadakan apersepsi	√ √ √ √	√			
B. Kegiatan inti 1. persiapan a) menetapkan topic atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai	1. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi sesuai dengan rencana 2. Mendengarkan guru menetapkan masalah dalam simulasi secara logis 3. Mendengarkan menyampaikan tujuan yang hendak dicapai 4. Mendengarkan menyampaikan kegiatan pelaksanaan simulasi	√ √ √ √	√			
b) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana	1. Mendengarkan guru memaparkan gambaran masalah yang akan disimulasikan sesuai rencana 2. Mendengarkan guru cara merancang kegiatan pembelajaran simulasi	√ √	√			

	3. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan yang mudah mengerti 4. Mendengarkan guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan secara logis	√ √				
c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan	1. Mendengarkan guru menetapakan pemaian yang akan terlibat dalam simulasi 2. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran 3. Mendengarkan guru menetapkan peranan yang cocok dengan karakteristik siswa 4. Mendengarkan guru berapa waktu yang akan dipakai dalam kegiatan simulasi	√ √ √ √	√			
d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi	1. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya 2. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran 3. Membangkitkan respon siswa terhadap pertanyaan apakah mudah dijawab oleh siswa lain	√ √ √	√			

	4. Siswa dibantu meluruskan jalannya simualsi yang belum tepat	√				
2. pelaksanaan a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran	1. Siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan diri 2. Siswa di motivasi untuk mempresentasekan simulasi 3. Siswa diberi reword untuk keberanian mempresentasekan hasil simulasi 4. Menanggapi hasil simulasi	√ √ √ √	√			
b) para siswa lain mengikuti penuh perhatian	1. Siswa memperhatikan jalannya simulasi 2. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan tenang 3. Siswa mengamati jalnnya simulasi sambil berbicara 4. Siswa mengamati jalannya simulasi dengan asal-asalan	√ √ √ √	√			
c) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan	1. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan bahasa yang mudah dimengerti 2. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan untuk menggali pengetahuannya 3. Siswa yang mendapat kesulitan diberi bantuan dengan singkat dan jelas 4. Siswa yang mendapat	√ √ √	√			

	kesulitan diberi bantuan dengan cepat	√				
d) simulasi hendaknya dihentikan saat pada saat puncak	1. Agar guru bisa menggali pengetahuan siswa 2. Melatih siswa berfikir 3. Memancing minat belajar lebih lanjut 4. Mengukur seberapa kegiatan simulasi bermakna sebelum disudahi	√ √ √ √	√			
3.penutup a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan	1. Memantapkan pemahan siswa terhadap jalannya simulasi 2. Memantapkan pemahan siswa terhadap materi 3. Memberi motivasi siswa agar aktif dalam diskusi 4. Menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk diskusi	√ √ √ -		√		
b) merumuskan kesimpulan	1. Diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarainya 2. Siswa dituntut menyimpulkan pelajaran 3. Siswa dibimbing dalam menyimpulkan pelajaran secara runtun 4. Siswa dibantu meluruskan kesimpulan yang telah dibuat jika ada kesimpulan yang belum tepat	√ √ √ -		√		
c.Kegiatan akhir	1. Melaksanakan evaluasi sesuai dengan rencana 2. Evaluasi dilaksanakan	√	√			

	tepat waktu 3. Evaluasi dilaksanakan untuk setiap siswa 4. Memantau jalannya evaluasi	√ √ √				
Jumlah		**45**				
Presentase		**90%**				

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

b : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Persentase keberhasilan = $\frac{4+4+4+4+4+4+3+3+3+3+3+3+3}{28} \times 100\%$

$= \frac{45}{50} \times 100\%$

$= 90\%$

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran XXVI

HASIL PENILAIAN ASPEK KOGNITIF SIKLUS II PERTEMUAN 2

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan perorangan %	Ketuntasan Belajar		Keterangan
				Tuntas	Belum tuntas	
1	Hr	80	80%	√		
2	Ptr	100	100%	√		
3	Rn	70	70%	√		
4	Ex	80	80%	√		
5	Ir	80	80%	√		
6	Us	100	100%	√		
7	Pt	80	80%	√		
8	Zk	100	100%	√		
9	Ci	70	70%	√		
10	Rh	90	90%	√		
11	Jf	80	80%	√		
Jumlah		930				
Rata-rata		84,5				
Persentase		84,5%				

Sumber: Dikembangkan dari konsep dasar evaluasi hasil belajar penilaian acuan patokan PAP (Aderuslina, 2010:6).

$\frac{F}{N} X\ 100\% = P$

Keterangan:

F : Frekuensi responden

N : Jumlah responden

P : Jumlah nilai dalam persen

Presentase perolehan skor = $\frac{930}{11}$ x 100%

= 84,5%

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd

NIP.196812082005012003

Lampiran XXVII

HASIL PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SIKLUS II PERTEMUAN 2

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Keaktifan				Keseriusan				kerjasama					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr	√					√			√				11	91
2	Ptr	√				√				√				12	100
3	Rn	√				√					√			11	91
4	Ex		√				√				√			9	75
5	Ir		√			√					√			10	83
6	Us	√				√				√				12	100
7	Pt		√			√					√			10	83
8	Zk	√				√				√				12	100
9	Ci	√					√				√			10	83
10	Rh		√			√					√			10	83
11	Jf		√				√				√			9	75
Jumlah nilai															964
Rata-rata kelas															87,64
Persentase rata-rata kelas															87,64%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Keaktifan
   a. Siswa berani bertanya
   b. Siswa berani menjawab pertanyaan
   c. Siswa berani mengemukakan pendapat tentang metode simulasi
   d. Siswa berani menanggapi kegiatan tersebut
2. Keseriusan
   a. Kekompakkan
   b. Saling membantu dalam kegiatan
   c. Saling menghargai
   d. Membantu teman yang kesulitan dalam proses pembelajaran

3. Kerjasama

a. Mendengarkan langkah-langkah simulasi dengan seksama

b. Melaksanakan langkah-langkah simulasi dengan seksama

c. Mengikuti setiap langkah-langkah pelaksanaan simulasi

d. Mencatat hal-hal penting yang ditemukan dalam pelaksanaan simulasi

Tingkat keberhasilan:

86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015

Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran XXVIII

HASIL PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS II PERTEMUAN 2

Mengisi tabel pengamatan terhadap siswa saat terlihat dalam melaksanakan simulasi

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Jlh Skor	% Keberhasilan
		Ketepatan langkah simulasi				Keruntutan langkah simulasi				Penjiwaan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	Hr	√				√				√				12	100
2	Ptr	√				√				√				12	100
3	Rn	√				√				√				12	100
4	Ex		√			√				√				11	91
5	Ir	√				√				√				11	91
6	Us	√				√				√				12	100
7	Pt		√			√				√				11	91
8	Zk	√				√				√				12	100
9	Ci	√					√				√			10	83
10	Rh		√			√				√				11	91
11	Jf		√				√	√		√				10	83
Jumlah nilai															1013
Rata-rata kelas															92,10
Persentase rata-rata kelas															92,10%

Keterangan:

SB : Sangat baik, jika 4 deskriptor terpenuhi

B : Baik, jika 3 deskriptor terpenuhi

C : Cukup, jika 2 deskriptor terpenuhi

K : Kurang, jika 1 deskriptor terpenuhi

Deskriptor

1. Ketepatan langkah simulasi
   a. Mempersiapkan siswa yang terlibat dalam simulasi
   b. Mempersiapkan tempat/lokasi untuk melakukan simulasi
   c. Melakukan simulasi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan
   d. Melakukan simualsi sesuai dengan waktu yang telah disediakan
2. Keruntutan langkah simulasi
   a. Melaksanakan simulasi sesuai urutan langkah-langkah yang telah ditentukan

b. Melaksanakan simulasi dengan hati-hati dalam menggunakan langkah-langkah yang ditentukan
c. Membuat laporan hasil pelaksaan simualsi sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan
d. Bertanggung jawab dalam melaksanakan simulasi tersebut

3. Penjiwaan
a. Menguasai materi
b. Melaksanakan simualsi sesuai dengan tujuan
c. Melakukan simulasi sesuai dengan maksud
d. Selalu mengikuti langkah-langkah simulasi

Tingkat keberhasilan:
86-100% : Sangat Baik

75- 85% : Baik

64-74% : Cukup

<64% : Kurang

Sawahlunto, Mei 2015
Obsever

YUSMARNI, S.Pd
NIP.196812082005012003

Lampiran XXIX

Rekap Nilai Kognitif Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Jumlah	Nilai Akhir
		Pert. 1	Pert.2	Pert. 1	Pert.2		
1.	Hr	50	50	80	80	260	65
2.	Ptr	100	100	90	100	390	97
3.	Rn	60	60	70	70	260	65
4.	Ex	30	50	80	80	240	60
5.	Ir	60	70	80	80	290	72
6.	Us	90	90	90	100	370	92
7.	Pt	60	70	80	80	290	72
8.	Zk	100	100	90	100	390	97
9.	Ci	60	60	70	70	260	65
10.	Rh	90	90	90	90	360	90
11.	Jr	40	50	60	80	230	57
Jumlah		**740**	**790**	**810**	**930**	**3340**	**832**
Rata-rata		**67**	**71**	**73**	**87**	**303**	**75**

Lampiran XXX

Rekap Nilai Afektif Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Jumlah	Nilai Akhir
		Pert. 1	Pert.2	Pert. 1	Pert.2		
1.	Hr	58	75	91	91	315	78
2.	Ptr	83	91	100	100	374	93
3.	Rn	75	75	91	91	332	83
4.	Ex	67	75	75	75	292	73
5.	Ir	58	67	83	83	291	72
6.	Us	91	100	100	100	391	97
7.	Pt	58	58	83	83	282	70
8.	Zk	91	91	100	100	382	95
9.	Ci	50	67	83	83	293	73
10.	Rh	50	67	83	83	293	73
11.	Jr	50	67	75	75	267	66
Jumlah		**731**	**833**	**964**	**964**	**3512**	**873**
Rata-rata		**66**	**75**	**87**	**87**	**319**	**79**

Lampiran XXXI

Rekap Nilai Psikomotor Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Jumlah	Nilai Akhir
		Pert. 1	Pert.2	Pert. 1	Pert.2		
1.	Hr	75	75	91	100	341	85
2.	Ptr	83	91	100	100	374	93
3.	Rn	75	75	83	100	333	83
4.	Ex	75	83	75	91	324	81
5.	Ir	67	75	75	91	308	77
6.	Us	91	91	100	100	382	95
7.	Pt	58	75	75	91	299	74
8.	Zk	91	91	91	100	373	93
9.	Ci	50	67	75	83	275	68
10.	Rh	50	67	75	91	283	70
11.	Jr	50	67	67	83	267	66
Jumlah		**765**	**857**	**907**	**1013**	**3559**	**885**
Rata-rata		**69**	**77**	**82**	**92**	**323**	**80**

DOKUMENTASI

Guru Menjelaskan tentang langkah-langkah simulasi

Siswa menjawab pertanyaan

Dua Orang siwa yang ditunjuk sebagai panitia pemilihan pengurus kelas melihatkan kotak suara

Siswa memasukkan surat suara ke dalam kotak suara

Siswa sedang memilih calon pengurus kelas

Siswa memasukkan surat suata kedalam kota suara

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln. Prof.Dr.HAMKA Kampus Air Tawar Padang Telp. (0751)7058694

No. : 1957/UN.35.1.4.7/PG/2014 Padang , 4 September 2014
Lamp. :
Hal : Permohonan izin melaksanakan Observasi dan Penelitian

Kepada
Yth : Bapak/Ibu Kepala SD Negeri 11 Muaro Kalaban
Kec. Silungkang Kota Sawah Lunto
Di
SAWAH LUNTO

Dengan hormat,
Dalam Rangka menunjang kelancaran pelaksanan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mahasiswa Jurusan PGSD FIP UNP, Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melaksanakan observasi sekaligus penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama	:	YESSI MARTATI
NIM / TM	:	09871 / 2008
Jurusan	:	PGSD / S-1
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	:	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kecamatan Silungkang Kota Sawah Lunto

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Ketua,

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

PEMERINTAHAN KOTA SAWAHLUNTO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 11 MUARO KALABAN
KECAMATAN SILUNGKANG

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 124 / 108.21.15 / KP - 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SDN 11 Muaro Kalaban Kecamatan Silungkang Kota Sawahlunto Provinsi Sumatera Barat, menerangkan bahwa :

Nama : **YESSY MARTATI**

Tempat/Tanggal Lahir : Sijunjung, 01 Mei 1978

Pekerjaan : PNS

NIM : 09871

Nama yang bersangkutan di atas telah mengadakan penelitian mengenai "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto' pada semester II Tahun Pelajaran 2014/2015.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan semestinya.

Sawahlunto, Mei 2015
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA SAWAHLUNTO
SD NEGERI 11 MUARO KALABAN
KECAMATAN SILUNGKANG

AGUSMIR, S.Ag
NIP. 19620819 198403 1 003