

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN PKn DENGAN
MENGUNAKAN METODE SIMULASI PADA KELAS V
SD NEGERI 08 KOTO BERAPAK
PESISIR SELATAN**

Riza Erawati¹, Nurharmi², Hendrizal¹,

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-Mail: riza.erawati44@yahoo.com

Abstract

The research is motivated by the lack of student motivation in learning and poor learning outcomes Civics Elementary School fifth grade students 08 Koto Berapak, one way that can be used to overcome this problem is to use simulation methods. Formulation of the research problem is How increase students' attention to the lessons in class V PKn Elementary School District 08 Koto Berapak Imagine using Simulation Method

The purpose of this study was to describe the process and outcomes of learning enhancement PKn using Simulation Method in class V Elementary School District 08 Koto Berapak Imagine this kind of research is a classroom action research conducted collaboratively. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of two sessions, the subject of this study is the public school students of class V 08 Koto Berapak totaling 32 people, this study is the instrument of accession observation sheet student learning, teacher observation sheet activities and tests student learning outcomes.

Based on the survey results revealed that the average student assessment test results in the first cycle with a percentage of 63.44 mastery 46.88%, and the average student learning outcomes in the second cycle with a 77.5 percentage of completeness of 93.75%, increase in the activities of teachers increased where in the first cycle teachers are less able to control the class and study time expired without a clear result and can't infer the material being taught, while the second cycle teachers can carry out activities of teachers well From the results obtained by the action, it can be concluded that learning Civics through simulation method can improve learning processes and outcomes public school students of class V 08 Koto Berapak based on these results, the researchers suggested that teachers can choose and use the approach, method, technique or strategy appropriate in teaching, including methods of Simulation

Keywords: learning process, learning outcomes, method of simulation, learning Civics

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slamet, 1995:18). Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka dalam proses belajar harus disertai dengan minat. Pengertian minat menurut Tyler (dalam Slamet, 1995:30) adalah keingintahuan seseorang tentang suatu objek. Sedangkan pengertian mengajar adalah suatu proses bimbingan kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, pengertian belajar mengajar adalah suatu proses yang berlangsung terus menerus untuk membimbing siswa sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Proses belajar yang ideal adalah belajar secara menyenangkan dan menerapkan, model belajar mandiri yang membawa siswa ke dunia sendiri, dunia bermain, tanpa

tekanan, anak-anak belajar dengan afektif (Gerbang, 2003:26).

Pengajaran mata pelajaran Ilmu-ilmu Sosial khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara umum lebih didominasi melalui pendekatan ceramah, sehingga terkesan yang pintar adalah guru, dan anak apabila terkesima dalam mendengarkan penjelasan seorang guru maka proses belajar mengajar dianggap berhasil.

Dalam dunia pendidikan, paradigma lama mengenai proses belajar mengajar bersumber pada teori tabularasa Jhon Lokce bahwa "pendidikan seorang adalah seperti kertas kosong yang paling bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala macam ilmu pengetahuan dan kebijakan dengan media guru" (Kurnisar, 2006:1).

Guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan:

- a. Memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Tugas guru adalah memberi, dan tugas siswa adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan

- siswa menghapuskan dan mengingatnya.
- b. Mengisi botol kosong dengan pengetahuan. Siswa adalah penerima pengetahuan yang pasif, guru memiliki pengetahuan yang nantinya akan dihapal siswa.
 - c. Mengkotak-kotakkan siswa. Guru mengelompokkan dan memasukkan siswa dalam kategori berdasarkan nilai.
 - d. Memacu siswa dalam kompetisi bagaikan ayam aduan. Siswa bekerja keras untuk mengalahkan teman sekelasnya, siapa yang kuat dia yang menang.

Oleh karena itulah, maka pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan pola pemikiran sebagai berikut:

- a. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa.
- b. Siswa membangun pengetahuan secara aktif.
- c. Pengajar perlu berusaha mengembangkan potensi dan kemampuan siswa.
- d. Pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri 08 Koto Berapak, Kecamatan Bayang, Pesisir Selatan, ternyata tingkat nilai ketuntasan siswa masih rendah yaitu 16% (6 orang) dari 32 orang siswa, sementara itu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 65.

Menurut pendapat dari teman sejawat, kemungkinannya ada beberapa faktor yang menyebabkan banyak siswa yang tidak tuntas, di antaranya pengajaran PKn hanya menggunakan metode ceramah sehingga potensi yang ada tidak akan maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Proses Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Simulasi pada Kelas V SD Negeri 08 Koto Berapak Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan"

Pengertian Metode Simulasi

Kegiatan bermain masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun mempunyai aturan-aturan. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan berpacu untuk

mencapai prestasi yang sebaik-baiknya (Piaget, 2001:22).

Selain permainan simulasi menyenangkan, ada beberapa alasan pemilihan metode simulasi yaitu:

1. Permainan simulasi melatih anak untuk berlatih berbicara.
2. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan.
3. *Social Playing Games With Rulers* adalah permainan tahap tertinggi yang menggunakan simbol dan lebih banyak diterima logika yang bersifat objektif.
4. Dengan adanya perubahan metode mengajar dari ceramah menjadi permainan simulasi, dapat meningkatkan prestasi peserta didik terhadap materi organisasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada SD Negeri 08 Koto Berapak.

Langkah-langkah Simulasi

1) Persiapan Simulasi

1. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.

2. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
3. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan Simulasi

1. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
2. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
3. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
4. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup

1. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang

disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

2. Merumuskan kesimpulan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*class action research*). Menurut Suryabrata (2008:94), penelitian tindakan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain. Berdasarkan pengertian tersebut, maka aktualisasi pendekatan baru yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan simulasi.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pelaksanaan kegiatan inti yang dilakukan guru sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan. Penjelasan materi mengenai Kebebasan berorganisasi diperhatikan dengan

baik oleh siswa walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan. Pembagian kelompok dilakukan guru sebelum pelaksanaan Simulasi serta pengarahan sebelum kegiatan simulasi dilakukan oleh tiap masing-masing kelompok.

Kegiatan akhir kurang maksimal dilaksanakan oleh guru, dikarenakan waktu yang tersedia telah habis untuk mengkondisikan pelaksanaan kegiatan Simulasi, sehingga ada aspek yang tidak dilaksanakan misalnya guru tidak membuat kesimpulan pembelajaran bersama dengan siswa

2. Kegiatan siswa
 - a. Metode Simulasi merupakan metode yang paling awal yang digunakan pada saat pelaksanaan siklus I berlangsung. Pelaksanaan siklus I dihadiri oleh 29 siswa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Metode Simulasi perlu diperkenalkan terlebih dahulu terhadap siswa, sehingga pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan Metode Simulasi guru lebih banyak mencontohkan dan melatih bagaimana bermain peran kepada siswa.

- b. Hasil pengamatan pada siklus I masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, hal ini ditandai dengan pelaksanaan kegiatan metode simulasi yang dilakukan siswa mengalami kekacauan. Ada beberapa kegiatan yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tidak terlaksana dengan baik dikarenakan waktu yang tersedia habis hanya untuk mengkondisikan siswa mengikuti jalannya pembelajaran, sehingga yang terjadi RPP yang telah direncanakan tidak dapat berlangsung sesuai yang dikehendaki.

SIKLUS				
Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata
Jumlah	%	Jumlah	%	
24	75%	26	81%	78%
24	75%	26	81%	78%
20	62%	22	68%	65%
20	62%	22	68%	65%
20	62%	24	75%	68%
20	62%	22	68%	65%
20	62%	22	68%	65%

16	50%	18	56%	53%
14	43%	16	50%	47%

3. Hasil belajar Siswa

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Siswa	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
12	63,4	15 orang (46,88 %)	17 Orang (53,12 %)

Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan dan observasi pada siklus I, terlihat bahwa aktivitas siswa berdasarkan rata-rata persentase masih dalam katagori rendah. Hal ini terlihat indikator 3 (Siswa bersedia terlibat dalam simulasi), indikator 5 (Siswa mendapatkan kesulitan), indikator 6 (siswa bersedia melaksanakan simulasi), indikator 7 (Siswa melakukan diskusi dalam pelaksanaan simulasi), indikator 8 (Siswa memberikan kritik dan tanggapan dalam pelaksanaan simulasi), indikator 9 (Siswa ikut serta dalam merumuskan kesimpulan) yang secara total keseluruhan masih tergolong

rendah siswa melakukannya. Walaupun jumlah persentase aktivitas siswa terus meningkat dalam setiap pertemuan, namun peningkatan ini masih rendah terkait dengan indikator 1 (Siswa mendengarkan topik simulasi), dan indikator 2 (siswa bersedia terlibat dalam simulasi), indikator 5 (Siswa mendapatkan kesulitan persentasenya sudah dapat dikategorikan baik.

Berdasarkan analisis, hasil tes belajar siswa pada siklus I masih di bawah target, yang mana presentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 63,44% dan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ini masih di bawah 50%.

Hasil Penelitian Siklus II

1. Aktivitas Guru

Pelaksanaan siklus II siswa sudah duduk secara berkelompokkan, dengan adanya media gambar siswa terbantu untuk lebih memahami proses pemilihan perangkat kelas. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode simulias, siswa sudah mulai terbiasa dan telah melaksanakan simulasi dengan baik. Guru tidak perlu mengarahkan bahkan membimbing

siswa pada saat kegiatan simulasi tidak seperti pada saat siklus I.

Dalam siklus II guru hanya mengawasi walaupun sekali-sekali guru harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Diskusi kelompok yang sebelumnya pada siklus I belum menunjukkan hasil yang maksimal pada siklus II sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti dan observer sehingga dalam memberikan arahan dan bimbingan lebih singkat karena siswa sudah menunjukkan sikap yang jauh lebih baik pada saat pelaksanaan bermain peran dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.

Kegiatan akhir yang dilakukan guru berjalan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, hal ini terjadi karena tidak adanya pemborosan waktu pada saat kegiatan bermain peran.

2. Aktivitas Siswa

Siklus I				
Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata
Jumlah	%	Jumlah	%	
28	87,50%	32	100%	93,75%
24	75%	30	93,75%	84,37%
24	75%	28	87,5%	81,25%
24	75%	28	87,5%	81,25%
26	81,25%	28	87,5%	84,37%
26	81,25%	28	87,5%	84,37%
26	81,25%	26	81,25%	81,25%
20	62,50%	26	81,25%	71,88%
20	62,50%	26	81,25%	71,88%

3. Hasil Belajar Siswa

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Siswa	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
32	77,50	30 orang (93,75%)	2 Orang (6,25%)

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil dari penelitian ini didasarkan pada perumusan masalah yaitu terdiri dari bagaimana penerapan metode Simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi mengenal pentingnya Kebebasan Organisasi dalam meningkatkan kesejahteraan Masyarakat dengan objek penelitiannya adalah Kelas V SD Negeri 08 Koto Berapak Kecamatan Bayang

Melalui metode Simulasi yang diterapkan dalam pembelajaran PKn, merupakan salah satu cara atau alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar Pkn siswa, karena prestasi belajar adalah modal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Upaya meningkatkan prestasi belajar PKn siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar dengan

menerapkan metode Simulasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana keefektifan metode Simulasi ini terhadap peningkatan prestasi belajar PKn siswa.

Dalam penelitian ini untuk mengukur subjek penelitian secara individual dilakukan dengan dua kali tes dalam setiap tindakan yang dilakukan, yaitu tes kemampuan awal (pretes) dan tes prestasi hasil belajar (postes).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses belajar mengajar dengan metode ceramah apabila dilakukan secara terus menerus dapat membosankan dan membuat jenuh bagi siswa dan guru khususnya mata pelajaran ilmu sosial, maka dengan metode simulasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan.

1. Melalui metode simulasi dapat ditingkatkan proses belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 08 Koto Berapak. Peningkatan kegiatan guru meningkat dimana pada siklus I guru kurang mampu mengendalikan kelas dan waktu pembelajaran habis tanpa hasil

- yang jelas dan tidak dapat menyimpulkan materi yang diajarkan sedangkan pada siklus II guru dapat melaksanakan kegiatan guru dengan baik.
2. Pada siklus I, kegiatan guru mengajar terlaksana dengan baik dengan persentase sebesar 80%, dan meningkat pada siklus II dimana kegiatan dilaksanakan oleh guru sangat baik dengan persentase 100% karena semua indikator terlaksana semuanya.
 3. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari hasil post tes adalah 60, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata post tes siswa menjadi 77,50. Siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 2 orang (6,25%), siswa yang memperoleh nilai 90 sebanyak 8 orang (25%), nilai 80 sebanyak 8 orang (25%), nilai 40 sebanyak 2 orang (6,25%), dan nilai 70 yang diperoleh siswa paling banyak 12 orang (37,5%).
1. Diharapkan guru dapat merancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dalam mata pelajaran PKn
 2. Diharapkan kepada guru supaya dapat mencari atau menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mematikan kreativitas siswa dalam berpikir dan berperilaku. Sehingga kesan bahwa guru adalah orang yang serba bisa dan siswa orang yang kurang mampu dapat hilang berangsur-angsur
 3. Kepala sekolah sebaiknya menyarankan kepada guru-guru untuk menguasai berbagai model pembelajaran, khususnya model pembelajaran simulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Yogyakarta: Yrama.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerbang Majalah Pendidikan Edisi 6 tahun IV, Desember 2003, *Membangun Bangsa Berkualitas Melalui Akselerasi Pendidikan*, Yogyakarta., Cahaya Timur Offset
- Imam Zamroni, M..2004 *“Pendidikan dan Pemberdayaan*

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Masyarakat (Rekonstruksi Sistem Pendidikan Nasional Menuju Pendidikan Berbasis Kerakyatan)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Ningsih, Rini 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bogor: Yudhistira.
- Permendiknas. 2006. *Kurikulum 2006*. Jakarta: BP. Darma Bhakti.
- Slamet, Margono.1995.*Manajemen Mutu Terpadu dan perguruan Tinggi Bermutu*. Jakarta: Proyek HEDS Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunaryo, PVM, 2007. *Bimbingan Penyusunan Laporan Pemantapan Kemampuan Profesional*. Semarang: UT-UPBJJ Semarang.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mulyani. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Suryabrata, B. 2008. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutimin. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Klaten: Mitra Media Pustaka.
- Wardhani, I.G.A.K, Julaecha, dan Marsinah. 2007. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaenul, A. dan E.Mulyana. 2006. *Tes dan Asesmen di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.