
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn KONSEP MENDESKRIPSIKAN PENGERTIAN ORGANISASI MELALUI PENERAPAN METODE SIMULASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI TRUKO 01 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BRINGIN SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Ibnu Hasyim

SDN Gogodalem 02
email: ibnuhasyim845@gmail.com

Info Artikel

Keywords:
Civics Learning
Achievement
Organization
Simulation Method
Application of Simulation
Method

Abstract

The focus of research is on teacher's effort to improve student learning achievement in Civics learning using simulation method in order to improve student learning achievement that was previously known to not as expected yet. This research was conducted on 5th grade students of Truko 01 elementary school of UPTD Education in District Bringin at second Semester in 2015/2016. The design of research using Classroom Action Research plan which starts from making the action plan, carrying out the action in learning, observing, and reflecting the action. The results of the reflection are used to make decision. The research data obtained from field notes, observations notes, planning documentation, and writing results. The instrument of collection is observation guidelines, field notes, and documentation. Data is analyzed using qualitative techniques approach, including the stages of data reduction, data exposure, verification, and data conclusions. The test validity of the data carried is carried out to re-checking (triangulation) with a colleague and students. After completing this research, the author can conclude that the Simulation Method can improve student achievement on 5th grade students of Truko 01 elementary school of UPTD Education in Bringin District in Civics Education. The average value of the learning process of students in the first cycle was 59.6 with a 58% mastery learning. The acquisition of the average value of student learning outcomes in the second cycle, which is 75 and 100% mastery learning.

Abstrak

Penelitian yang berfokus pada upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan *metode simulasi* ini dilakukan dalam rangka memperbaiki kinerja guru dan siswa secara inovatif dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang sebelumnya diketahui kurang memenuhi harapan. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas V SD Negeri Truko 01 UPTD Pendidikan Kecamatan Bringin Semester 2 Tahun 2015/2016. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang alurnya membuat perencanaan tindakan, melaksanakan tindakan dalam pembelajaran, mengobservasi tindakan, dan merefleksi tindakan. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk mengambil keputusan. Adapun data penelitian berupa catatan lapangan, catatan hasil pengamatan, dokumentasi perencanaan, dan hasil menulis. Instrumen pengumpulannya adalah pedoman observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dengan teknik kualitatif pendekatan mengalir, meliputi tahap reduksi data, pemaparan data, verifikasi, dan penyimpulan data. Untuk menguji keabsahan data dilakukan pengecekan ulang (*triangulasi*) dengan kolaborasi dan siswa. Setelah menyelesaikan penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Metode Simulasi* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V SD Negeri Truko 01 UPTD Pendidikan Kecamatan Bringin dalam pembelajaran PKn. Perolehan nilai rata-rata proses belajar siswa pada siklus I adalah 59,6 dengan ketuntasan belajar 58%. Adapun perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II, yaitu 75 dan ketuntasan belajar 100%.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UNW Gedanganak, Ungaran Timur Gd. M. It 3 Kode Pos 50512
Tlp (024) 6925406 Fax. (024) 6925406
E-mail: janacitta@unw.ac.id

e-ISSN: 2615-6598

PENDAHULUAN

Rendahnya prestasi belajar mata pelajaran PKn kelas V di SD Negeri Truko 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang penulis berpedoman pada nilai rata-rata mata pelajaran PKn pada ulangan harian semester 2 tahun pelajaran 2015/2016. Dari 12 siswa, hanya 4 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM (65). Dari data yang diambil dari hasil evaluasi didapat nilai tertinggi 70 dan terendah 30 dan rata-rata hanya 52,1. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa pembelajaran PKn belum dilaksanakan secara maksimal. Pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah saja.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn perlu diperbaiki guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengingat pentingnya PKn maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PKn. Salah satu cara untuk mengatasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Simulasi.

Selain hal tersebut, media pembelajaran dalam mengajar memegang peran penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar ditandai dengan beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menyampaikan bahan pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pencapaian tujuan tersebut, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebab dengan adanya media pembelajaran ini bahan pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti berdiskusi dengan teman sejawat untuk mengidentifikasi masalah dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil diskusi pengamat dan teman sejawat, ada beberapa masalah yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui masalah yang sebenarnya dari Penelitian Tindakan Kelas ini, dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) Apakah melalui penerapan metode simulasi terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD Negeri Truko 01 semester 2 tahun 2015/2016?; (2) Apakah melalui penerapan metode simulasi terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn konsep mendeskripsikan pengertian organisasi pada siswa kelas V SD Negeri Truko 01 semester 2 tahun 2015/2016 ?.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan : *“Apakah dengan penggunaan metode Simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan konsep mendeskripsikan pengertian organisasi pada siswa kelas V Semester 2 SD Negeri Truko 01 UPTD Pendidikan Kecamatan Bringin Tahun Pelajaran 2015/2016?*

TINJAUAN PUSTAKA

1. Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

a. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan, baik malam hari, siang hari, sore hari atau pagi hari.

Namun dari semua itu tidak setiap orang mengetahui apa itu pengertian dari kata “belajar”.

Seandainya dipertanyakan apa yang sedang dilakukan? Tentu saja jawabnya adalah "belajar" itu saja titik. Sebenarnya dari pengetahuan "belajar" itu ada pengetahuan yang tersimpan di dalamnya. Pengertian dari kata "belajar" itulah yang perlu diketahui dan dihayati, sehingga tidak melahirkan pemahaman yang keliru mengenai masalah belajar.

Masalah pengertian belajar ini. Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai definisi belajar.

Paul Suparno dalam Sardiman (2004:38) mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.*
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.*
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.*
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.*
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.*

Slameto (2003:2) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati (2002:18-32) bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Berdasarkan hal tersebut, perubahan tingkah lakulah yang menjadi intisari hasil pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan istilah hasil belajar sering diartikan atau disamakan dengan prestasi belajar. Hal ini dapat dipahami melalui definisi-definisi yang diberikan oleh para ahli tersebut. Oleh karenanya untuk memperoleh gambaran serta pemahaman yang jelas tentang pengertian hasil belajar, terlebih dahulu penulis akan mencoba untuk mengungkapkan beberapa pendapat dari para tokoh tentang pengertian belajar dan hasil. Hasil belajar merupakan sebuah frase yang terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, dan kedua kata tersebut masing-masing mempunyai arti dan makna yang berbeda.

Sering orang menganggap bahwa belajar itu sama dengan menghafal. Misalnya, kalau orang tua menyuruh anaknya untuk belajar, bagi mereka belajar itu tidak lain adalah menghafal materi pelajaran. Namun, bila dikaji lebih jauh, akan didapati bahwa ternyata belajar itu sesungguhnya bukan hanya sekedar menghafal. Berikut adalah pendapat para ahli pendidikan tentang belajar.

Menurut Hilgard, "Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training." Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan

alamiah.

Tidak jauh berbeda dengan pandangan Hilgard, Nana Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditentukan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya menerimanya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Pengertian-penelitian tersebut senada dengan pengertian yang diajukan oleh Idri Shaffat maupun Slameto yang menurut penulis kesemuanya bermuara pada adanya proses yang berakibat pada perubahan pada diri individu.

Wina Sanjaya berpendapat bahwa proses belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat kita saksikan. Kita hanya mungkin dapat menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak. Misalnya, ketika seorang guru menjelaskan suatu materi pelajaran, walaupun sepertinya seorang siswa memerhatikan dengan seksama sambil mengangguk-anggukkan kepala, maka belum tentu yang bersangkutan belajar. Mungkin mengangguk-anggukkan kepala itu bukan karena ia memerhatikan materi pelajaran dan paham apa yang dikatakan guru, akan tetapi karena ia sangat mengagumi cara guru berbicara, atau mengagumi penampilan guru, sehingga ketika ia ditanya apa yang telah disampaikan guru, ia tidak mengerti apa-apa. Siswa yang demikian pada hakikatnya tidak belajar, karena ia tidak menampakkan gejala-gejala perubahan tingkah laku. Sebaliknya, manakala ada siswa yang seakan-akan tidak memerhatikan, misalnya ia kelihatan mengantuk dengan menundukkan kepala dan tidak pernah memandang muka guru, belum tentu mereka tidak sedang belajar. Mungkin saja otak dan pikirannya sedang mencerna apa yang dikatakan guru, sehingga ketika ditanya dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Berdasarkan adanya perubahan perilaku yang ditimbulkannya, maka kita yakin bahwa sebenarnya ia sudah melakukan proses belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku secara positif dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik. Dengan demikian seorang siswa dapat dikatakan belajar apabila sudah terjadi perubahan dalam dirinya.

Adapun hasil belajar menurut Wina Sanjaya adalah sesuatu yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari upaya yang telah dilakukan sehingga terjadinya perubahan perilaku pada yang bersangkutan baik perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Umumnya hasil belajar itu ditunjukkan melalui nilai atau angka yang diperoleh siswa setelah dilakukan serangkaian proses evaluasi hasil belajar. Besar kecilnya imbalan yang diberikan akan memengaruhi kepuasan belajar; dan setiap kepuasan yang ditimbulkan dari imbalan akan berpengaruh kepada besar kecilnya motivasi.

Sedangkan Nana Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil ini sering juga diistilahkan dengan prestasi. Hal tersebut dapat dipahami dari pengertian-pengertian yang diberikan para tokoh tentang prestasi. Seperti Poerwadarminta mendefinisikan prestasi dengan hasil yang telah yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).

Benyamin Bloom sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana dalam Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, ia mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar kepada tiga ranah, yaitu ranah

kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Dalam tataran praktis, hasil belajar diberikan kepada siswa dalam sebuah lembaga pendidikan/sekolah berupa angka-angka yang bersifat kuantitatif sebagai hasil dari proses evaluasi pembelajaran persemester yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan/sekolah tersebut, dan adakalanya angka-angka hasil penilaian diterjemahkan dalam bentuk kualitatif.

b. Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Prestasi belajar dapat dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informais verbal, sikap, dan ketrampilan. Menurut Bloom yang dikutip Suharsimi Arikunto (1998:10) bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi merupakan kecakapan atau hasil konkret yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa (Depdiknas, 2002:32).

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
- 4) karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 5) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2001:33).

Berdasarkan pengertian dan tujuan PKn yang telah dikemukakan inilah, maka PKn perlu diberikan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan. Sekolah Dasar bertujuan menyiapkan peserta didik yang beriman, bertakwa kreatif dan inovatif serta berwawasan keilmuan dan juga dipersiapkan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Usaha menyiapkan peserta didik dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat pembelajaran yang diberikan kepada siswa termasuk didalamnya mata pelajaran PKn.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) 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 Undang-Undang 1945 (Arnie Fajar, 2004: 141).

Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila, nilai-nilai keagamaan dan nilai-nilai perjuangan bangsa. (Sumarsono, 2005:3)

Berdasarkan penjelasan tersebut jelaslah bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab, cerdas sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.

c. Konsep Organisasi

Organisasi artinya tempat berkumpulnya orang-orang untuk melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mencapai tujuan. Dalam melakukan kegiatan organisasi, mereka akan saling kerja sama. Kerja sama dilakukan agar tujuan dalam organisasi dapat tercapai. Secara umum, organisasi dapat dibedakan menjadi dua. Pertama, organisasi pemerintah, misalnya Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Dalam Negeri, Departemen Luar Negeri, Departemen Pertanian, Departemen Perindustrian dan Perdagangan dan lain sebagainya. Kedua, organisasi nonpemerintah, misalnya koperasi, persatuan sepak bola, dan persatuan pedagang kaki lima di kota tertentu dan lain - lain.

Setiap organisasi baik organisasi pemerintah atau organisasi nonpemerintah memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri sebuah organisasi antara lain memiliki tujuan yang jelas, memiliki anggota, memiliki pemimpin dan pengurus, serta mempunyai kegiatan yang pasti. Secara umum, organisasi terdiri atas ketua, wakil ketua, benda-hara, sekretaris, dan seksi-seksi yang dibutuhkan oleh organisasi tersebut. Mereka disebut juga pengurus organisasi. Untuk mewujudkan tujuan organisasi, maka setiap pengurus akan mendapatkan tugas. Setiap pengurus memiliki tugas yang berbeda-beda. Mereka membagi tugas agar pekerjaan dalam organisasi itu dapat diselesaikan dengan baik.

2. Penerapan Metode Simulasi

a. Hakekat Metode

Metode secara sederhana berarti cara. Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan, dan keterampilan, cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan. Slameto (2003:82).

Metode mengajar adalah merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Suryosubroto (2002:43).

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Wina Sanjaya (2007:145).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan yang ditetapkan pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa. Tugas guru adalah memilih metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Disinilah peranan penting guru dalam mengelola kelas yang diasuhnya. Menciptakan kelas menjadikan sebuah tempat belajar yang kondusif, berkesan dan menyenangkan, sehingga siswa benar-benar memperoleh materi pelajaran dan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, bersifat dinamis sesuai dengan materi pelajaran dan selaras perkembangan sains dan teknologi serta memahami karakteristik siswa mutlak dilakukan. Agar dalam proses belajarnya siswa merasa “*fun*”, tidak merasa terbebani dan dapat menguasai kompetensinya. Siswa tidak hanya dijadikan obyek pendidikan, akan tetapi lebih dari itu yaitu menjadi subyek yang aktif untuk mengembangkan kreatifitas dan kemampuannya (*skill*) dalam proses pembelajaran di kelas (Yusuf Fahrurrozi, 2011).

Oleh karena itu, agar tujuan pendidikan tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan, maka perlu mengetahui dan mempelajari beberapa metode pembelajaran, serta dipraktekkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi;

(4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Menurut Nana Sudjana (2005: 76) “Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

b. Metode Simulasi

Simulasi berasal dari bahasa Inggris “Simulation” yang artinya pekerjaan tiruan atau meniru. Dalam kegiatan belajar maka metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa melakukan suatu peran untuk menggambarkan kejadian yang sebenarnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi (2005:83), bahwa sebagai metode mengajar simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka didalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peranan melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.

Hal senada juga dikemukakan oleh Wina sanjaya (2007:157) bahwa: Simulasi berasal dari kata *sumulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-seakan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan dapat bermanfaat.

Roestiyah (2001:22) menambahkan bahwa simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut di atas, dapat dipahami bahwa metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Wina Sanjaya (2001:158) mengemukakan bahwa simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya : sosiodrama, psikodrama dan role playing.

1) Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia seperti kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahama dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

2) Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya.

3) Role playing

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari stimulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

c. Penerapan Metode Simulasi

Menurut Dahlan (dalam Abu Ahmadi 2005:85) memaparkan ada 4 peranan guru dalam mengelola simulasi bagi siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan garis besar berbagai aturan dan kegiatan,
- 2) Mewasiti artinya guru harus membentuk kelompok-kelompok dan guru harus mengawasi partisipasi siswa dalam permainan simulasi,
- 3) Melatih yaitu memberikan petunjuk-petunjuk kepada siswa agar mereka dapat bermain dengan baik,
- 4) Memimpin diskusi atau membicarakan tanggapan siswa dan bagaimana permainan simulasi itu dinyatakan dengan kehidupan yang sebenarnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena yang ada secara apa adanya. Dalam metode tersebut terdapat upaya untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sedang terjadi atau ada. Penelitian ini menggunakan metode tes, observasi dan angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan memantau perkembangan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Metode pengamatan digunakan untuk mendapatkan data mengenai keadaan kelas, suasana pembelajaran, kreatifitas guru, keaktifan siswa dan sebagainya.

Pengumpulan data nilai tes diperoleh nilai hasil tes berbentuk angka atau kuantitatif. Data yang bentuknya kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara nilai tes kondisi awal, siklus I (pertama), siklus II (kedua). Data diperoleh melalui observasi/ wawancara berbentuk data kualitatif. Data yang bentuknya kualitatif dianalisis, menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi/ wawancara untuk direfleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada kondisi siklus 1 kegiatan selanjutnya pada siklus 2 akan dibuat rencana penelitian tindakan kelas. Rencana yang dimaksud meliputi rencana pembelajaran, alat bantu mengajar atau alat peraga, waktu, metode mengajar melalui tahapan sebagai berikut:

Tabel 1. Tindakan

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
Guru dalam pembelajaran belum menerapkan metode Simulasi yang dapat membangkitkan gairah siswa dalam belajar	Guru dalam pembelajaran siklus 1 sudah menerapkan metode Simulai kegiatan pembelajaran semakin menarik dan prestasi siswa meningkat meskipun belum tuntas 100%	Guru dalam pembelajaran siklus 2 sudah menerapkan metode Simulai kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan dan prestasi siswa meningkat prestasi siswa tuntas 100%

Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru menata tempat duduk dan membimbing siswa untuk melaksanakan simulasi dan mengadakan doa. Doa yang dipimpin oleh seorang siswa yang ditunjuk guru. Doa diucapkan bersama – sama dengan liris.

Guru menyiapkan materi dan memilih metode yang akan digunakan. Sebelumnya guru melihat kondisi siswa apakah siswa sudah siap dengan peralatan dan bahan untuk mengikuti pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran.

Pada prinsipnya proses pembelajaran mengarah terhadap metode Metode Simulasi. Pembelajaran disusun untuk merangsang adanya respon belajar siswa. Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 ini berupa pelaksanaan dari rencana yang telah disiapkan. Sementara tindakan dilaksanakan, dilakukan observasi bersama observer terhadap proses yang terjadi akibat dari tindakan yang dilakukan. Disamping itu dilakukan pula pencatatan data, gagasan kesan-kesan yang muncul dalam penelitian.

Berdasarkan pengamatan memperlihatkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, guru memberikan materi. Dengan menggunakan instrumen yang memperlihatkan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sudah meningkat.

Banyak muncul pertanyaan dari siswa disamping guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa. Hanya saja, secara kuantitas, frekuensi pertanyaan masih perlu ditambah agar distribusinya merata, prinsip pemindahan giliran pertanyaan dapat sesuai porsinya. Analisis terhadap aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran yang dilakukan.

Dari kondisi awal sebelum dilaksanakan perbaikan minat siswa terhadap materi pembelajaran kurang, setelah dilaksanakan perbaikan siklus 1 dan siklus 2 menggunakan metode simulasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dan proses kegiatan pembelajaran semakin menarik. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Tabel 2. Ketuntasan Siklus 1

No	Kriteria	Siklus 1	
		Jumlah	Prosentase
1	Tuntas ≥ 65	5	42%
2	Tidak Tuntas < 64	7	58%

Tabel 3. Ketuntasan Siklus 2

No	Kriteria	Siklus 2	
		Jumlah	Prosentase
1	Tuntas ≥ 65	12	100%
2	Tidak Tuntas < 65	0	0%

Tabel 4. Hasil Kemampuan

Kondisi Awal (Pra Siklus)	Siklus 1	Siklus 2	Refleksi dari kondisi awal sampai akhir
Nilai terendah 30, Nilai tertinggi 70 dan Rata-rata 52,1	Nilai Terendah 40, Nilai tertinggi 75 dan rata-rata 59,6	Nilai terendah 65, Nilai tertinggi 100 dan rata-rata 76,3	Nilai terendah naik dari 30 menjadi 65, dan rata-rata dari 52,1 menjadi 76,3

Dalam pembelajaran awal sebelum perbaikan perolehan nilai siswa yang mencapai KKM hanya 4 anak, sedangkan yang belum mencapai KKM ada 8 siswa dengan nilai rata-rata hanya 52,1. Pada pembelajaran siklus 1 penelitian sudah terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa walaupun belum maksimal. Sebelum diberi pembelajaran dengan metode Simulasi, rata-rata hasil belajar 12 Siswa kelas V adalah 52,1. Setelah pembelajaran dengan menggunakan metode Simulasi siklus 1 rata-rata kelas menjadi 59,6 dan siklus II rata-rata menjadi 76,3. Jumlah peserta didik yang nilainya diatas KKM (65) sebelum menerapkan metode simulasi sebanyak 4 siswa, setelah dilakukan metode simulasi siklus 1 jumlah peserta didik yang nilainya mencapai KKM (65) sebanyak 5 siswa dan siklus 2, secara keseluruhan, (12 siswa) atau 100% tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan prestasi siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelum diberi pembelajaran metode simulasi. setelah dilaksanakan perbaikan siklus 1 dan siklus 2 menggunakan metode simulasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dan proses kegiatan pembelajaran semakin menarik. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Arnie Fajar. 2004. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung. Remaja Rostakarya.
- Depdiknas.2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Konsep Dasar*. Jakarta : Ditjen Pendidikan Dasar dan menengah.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Fahrozi.Yusuf, 2011. <http://fahurrozi.com/kompetensi-guru-pendidikan-agamaislam/>
- Hilgard, ER. And Bower, G. H., 1975, *Schemas Versus Mental Model In Human Memory*, Chinester : John Wiley and Sons
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana, 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Paul Suparno. 2007. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Roestiyah, 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Shaffat, Idri. 2009. *Optimized Learning Strategi*. Jakarta :Prestasi Pustaka

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.

Sardiman, 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali pers

Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya

Suharsimi Arikuntoro dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Sumarsono.s. (2005) *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Sutikno, M Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta