

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE SIMULASI  
DI KELAS V SD NEGERI 11MUAROKALABAN  
KOTA SAWAHLUNTO**

Oleh  
**YessyMartati**  
**Martatiyessy01?@gmail.com**

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran dan rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa peningkatan penilaian RPP siklus I pertemuan 1 adalah 75% dan penilaian RPP Siklus 1 pertemuan 2 adalah 82,14%, sedangkan penilaian RPP pada siklus II pertemuan 1 adalah 85,7% sedangkan siklus II Pertemuan 2 adalah 92,85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran PKN efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang diperoleh dari siklus I dengan rata-rata 71,48% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 84,50%.

**Kata kunci :** Hasil Belajar Pembelajaran PKN dengan Metode Simulasi.

**Yessy Martati**

This research was conducted due to the students' less motivation in the learning process. In addition, those who were in grade V of SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto got low learning achievement in Civics. The aim of this research was to describe the improvement of the students' learning achievement by using simulation method. Based on the result of the research, it was found out that the score of the Lesson Plan in cycle I meeting I was 75%, in cycle I meeting II was 82.14% and in cycle II meeting I was 85.7% and in cycle II meeting II was 92.85% . This result indicated that the use of simulation method was effective to improve the student' learning achievement. This could be seen from their average score which improved from 71.48% in cycle I 84.50% in cycle II.

**Key Terms:** Learning Achievement in Civics by using Simulation Method

## **PENDAHULUAN**

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.

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, menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan metode yang bervariasi. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dari nilai ulangan harian siswa tahun ajaran 2014/2015 hanya 65 dan belum mencapai standar ketuntasan batas minimal (KKM) 75.

Salah satu metode yang cocok dilaksanakan pada pembelajaran PKn yaitu metode simulasi. 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.

Oleh sebab itu peneliti bermaksud 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”. Lebih spesifik penelitian ini ingin menjawab tiga pertanyaan, yaitu”; 1) Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto ?, 2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto ? dan, 3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode simulasi siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kota Sawahlunto ?

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kec. Silungkang Kota Sawahlunto yang berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan.

Alur penelitian yang digunakan sesuai dengan pendapat Kemmis dan Taggart (dalam Kunandar, (2011:6) menyebutkan bahwa: Proses PTK merupakan daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan

perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi.

## **HASIL**

### **Perencanaan**

Pembuatan RPP disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SD Negeri 11 Muaro Kalaban Kec. Silungkang Kota Sawahlunto. RPP ini memuat tentang mata pelajaran, kelas, hari/tanggal, alokasi waktu, tahun pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, model pembelajaran, sumber dan media, penilaian. Standar kompetensi yang ingin dicapai yaitu Standar kompetensi 3."Memahami kebebasan berorganisasi".Kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu 3.1. Menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah

### **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 dengan menggunakan metode simulasi yaitu:

#### **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 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. Siswa mempersiapkan 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 pemeran, 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 pameran 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.

### **1) 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. 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 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 disediakan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan pemilihan pengurus kelas.

**Pengamatan**

**Hasil Belajar Siswa**

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

**Hasil Penilaian 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 mengungkapkan pikirannya. Selama ini guru lebih banyak memfokuskan pembelajaran untuk memberikan informasi tanpa melibatkan siswa secara aktif.

**Hasil Penilaian 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 pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih merasa ragu, malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya.

### **Hasil Penilaian 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 disebabkan kebiasaan dalam pembelajaran yang lebih banyak hanya menerima informasi dari guru dibandingkan dengan menemukan sendiri.

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar belum mencapai kategori keberhasilan yang diharapkan, yakni persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I adalah kurang dari 75%. Dengan demikian penelitian akan dilanjutkan ke siklus II dengan harapan hasilnya lebih baik dari siklus I. Segala kekurangan yang muncul di siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Dan pada siklus II hasil belajar sudah mencapai kategori keberhasilan yang diharapkan, yakni persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sudah di atas 75% yaitu 84%. Dengan demikian penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

#### **a) Perencanaan**

Pembahasan hasil penelitian meliputi: a) RPP dengan menggunakan metode simulasi, b) pelaksanaan RPP dengan menggunakan metode simulasi, dan c) penilaian dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Pembahasan hasil penelitian tindakan

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 silabus 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 dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan perilaku pada diri siswa sebagai hasil dari suatu pengalaman. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dengan menggunakan 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 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.

Berdasarkan hasil obsever yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, pada siklus I pertemuan satu aktivitas guru adalah 72,91% dengan kategori baik sedangkan aktivitas siswa adalah 77,08% dengan kategori baik dan pertemuan dua aktivitas guru adalah 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 melaksanakan 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 dimiliki dalam pembelajaran PKn. Pada penilaian aspek 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%.

## **Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Pembahasan hasil penelitian meliputi: a) RPP dengan menggunakan metode simulasi, b) pelaksanaan RPP dengan menggunakan metode simulasi, dan c) penilaian dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Pembahasan hasil penelitian tindakan 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) indikator, 4) tujuan pembelajaran, 5) materi pokok, 6) kegiatan pembelajaran, 7) media pembelajaran, dan 8) evaluasi. (Depdiknas, 2006:14). Dasar rancangan pelaksanaan pembelajaran adalah penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas mengidentifikasi kompetensi dasar.

Perumusan indikator 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, indikator 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 dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan perilaku pada diri siswa sebagai hasil dari suatu pengalaman. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dengan menggunakan 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 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.

Berdasarkan hasil obsever yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 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 adalah 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 melaksanakan 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 dimiliki dalam pembelajaran PKn. Pada penilaian aspek 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.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

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, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah-langkah pembelajaran, sumber dan media pembelajaran.

**Pelaksanaan** pembelajaran PKn dengan menggunakan metode simulasi dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran observer mengamati kegiatan guru dan kegiatan siswa.

Metode simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan dapat memotivasi 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.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan. Dari hasil penelitian yang

diperoleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu: 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 RUJUKAN

- 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
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan  
Pendidikan ( KTSP ) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT  
Raja Grafindo Persada
- Roestiyah. N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt. Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses  
Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group