PENERAPAN METODE SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN PKn TENTANG ORGANISASI BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:
Ngabidin, Wahyudi, Chamdani
PGSD FKIP UNS Kampus VI Kebumen, Jl. Kepodang 67 A Kebumen 54312
e-mail: dhidhinabidin@yahoo.com

Abstrak: Penerapan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang organisasi Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode simulasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang organisasi bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdapat tiga pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang organisasi kelas V di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Penerapan, PKn, Simulasi.

Abstract: *Implement Simulation Method in civic Education Learning about Organization V Grade at Elementary School. To the effect this research is describe simulated method implement in civic Education learning about organization for student to braze v Elementary School. Action research brazes this was performed deep three cycles, each cycle exists three appointment that range planning phase, performing, observation and reflection. Its result points out that implement method simulation can increase civic Education learning about class organization V at Elementary School.*

PENDAHULUAN

Melalui sektor pendidikan, pembangunan yang dilakukan itu diharapkan dapat meningkatkan kualitas manusia Indonesia, karena pendidikan merupakan usaha pemberian pengetahuan, sikap, dan keterampilan oleh pendidik kepada anak didik dengan cara tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan. Tujuan-tujuan itu tentunya adalah sesuatu yang berharga dan berguna bagi siswa di masa depan, tidak hanya waktu pelajaran saja.

PKn sebenarnya salah satu mata pelajaran yang sangat berguna bagi siswa. Seperti lazimnya semua mata pelajaran lain, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan juga memiliki visi, misi, tujuan dan ruang lingkup isi. Visi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa *(nation and character building)* dan pemberdayaan warga negara. Adapun Misi mata pelajaran ini adalah membentuk warga Negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan UUD 1945

Tujuan Pembelajaran PKn adalah mengembangkan kompetensi memiliki kemampuan berfikir secara rasional, kritis dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan memiliki keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab. memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Andrieaz. 2007: 1). Sedangkan me-

nurut Winataputra (2009: 1.15) menyebutkan ada 4 tujuan yang digariskan secara tegas, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta antikorupsi, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karaketr masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dan (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini memilih materi tentang organisasi dikarenakan pada dasarnya manuia adalah makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup sendirian didunia ini, oleh karena itu setiap manusia membutuhkan orang lain untuk bisa tetap hidup. Setiap manusia tidak jarang mempunyai keinginan yang sama dengan manusia lainnya, oleh karena itu mereka membentuk organisasi. Tujuan organisasi adalah membentuk persatuan yang mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk mencapai sesuatu. Dalam konteks kehidupan nyata ternyata banyak sekali organisasi-organisasi yang berdiri ditengah-tengah masyarakat. Contoh dari organisasi adalah pada tingkat desa ada organisasi pemuda, dan kelembagaan, di sekolah ada organisasi siswa intra sekolah atau disingkat OSIS, selain itu dikelas juga ada organisasinya yang disebut pengurus kelas yang bertujuan untuk mengatur kondisi kelas supaya nyaman untuk belajar. Dalam pembelajaran PKn, siswa sebenarnya sangat kurang sekali, sehingga dengan adanya pembelajaran tentang organisasi siswa diharapkan mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang organisasi sehingga ketika kembali masuk ke dunia nyata, sudah tidak bingung lagi, bahkan siswa diharapkan bisa dan mampu masuk dan menjadi pengurus suatu organisasi.

Metode simulasi adalah salah satu metode mengajar yang obyeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura (Sri Anitah W, dkk, 2009: 5.22).

Sedangkan menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana, (2001: 114) menyatakan bahwa metode simulasi diartikan sebagai salah satu metode pengajaran untuk menirukan keadaan sebenarnya ke dalam situasi buatan. Misalnya seorang guru mensimulasikan pergerakan bulan mengitari matahari.

Tujuan metode simulasi dalam pembelajaran menurut Stone (dalam Ahmad R dan Darmiyati Z, 2001: 25) mengemukakan bahwa dalam metode simulasi termasuk didalamnya unsur permainan, sehingga tujuan lainnya adalah berperan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan tidak hanya jasmani anak saja yang berkembang, tetapi juga kognisi, emosi, sosial, dan bahasa.

Langkah-langkah dalam penerapan metode simulasi menurut Sri Anitah W dan dkk (2009: 5.22), ada tiga macam kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam simulasi yaitu: a) main peran (role playing), dalam penggunaan metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi yang dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan sebelumnya. b) Sosiodrama, sosiodrama merupakan bagian dari simulasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktifitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. c) permainan simulasi, dalam permainan simulasi, siswa bermain peran sesuai dengan peran yang telah diberikan sebagai belajar membuat suatu keputusan.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 161) ada tiga langkah penerapan simulasi yaitu: a) persiapan simulasi, persiapan simulasi meliputi: (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) guru memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan, (3) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, (4) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi, b) pelaksanaan simulasi, pelaksanaan simulasi meliputi: (1)

simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, (2) para siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian, (3) guru hendaknya memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (4) simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah, dan c) penutup, penutup kegiatan simulasi meliputi: (1) melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, (2) merumuskan kesimpulan.

Dari penjelasan tersebut diatas, alasan secara umum permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: a) bagaimana langkah-langkah penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang organisasi bagi siswa kelas V B SDN Kaliputih tahun ajaran 2011/2012?, b) apa kendala dan solusi pada penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang organisasi bagi siswa kelas V B SDN Kaliputih tahun ajaran 2011/2012?

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: a) untuk mendiskripsikan langkah-langkah penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang Organisasi bagi siswa kelas V B SDN Kaliputih tahun ajaran 2011/2012, b) untuk mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang organisasi bagi siswa kelas V B SDN Kaliputih tahun ajaran 2011/2012.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berdaur atau bersiklus. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kaliputih yang terletak di Desa Kaliputih, Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 20 anak. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan April 2012 sampai dengan bulan Juni 2012.

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model mengacu pada gagasan Kemmis dan Taggart (dalam Kasbuloh, 2001: 63)

Secara umum pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga siklus, pada setiap siklus diadakan tiga pertemuan dengan tindakan tertentu. Tindakan-tindakan yang dimaksud adalah berupa perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada perencanaan tindakan dilakukan pembuatan perangkat pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat langkah-langkah penerapan metode simulasi, dan instrumen penelitian.

Pada tahap perencanaan setiap siklusnya, peneliti membuat setiap pertemuan dengan satu RPP, sehingga dalam satu siklus ada 3 buah RPP yang peneliti buat**,** selain RPP peneliti juga membuat lembar observasi untuk observer, menyiapkan soal tes pretest dan juga postest, sebagai data pendukung, peneliti juga menyiapkan kamera untuk dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi seperti yang telah direncanakan pada RPP. Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat peneliti dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Observasi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui sampai sejauhmana pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Untuk refleksi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses belajar-mengajar, sehingga dengan adanya refleksi peneliti bisa memperbaiki kekurangan yang ada agar pertemuan selanjutnya bisa lebih baik lagi.

Sumber data berasal dari siswa, guru/ peneliti, teman sejawat/ observer dan dokumen. Tekhnik pengumpulan data adalah dengan observasi, dokumentasi dan hasil tes atau hasil belajar siswa. Sedangkan untuk validitas data menggunakan tekhnik triangulasi data dengan melibatkan siswa, guru, dan teman sejawat. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitaif maupun kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis secara kuantitatif berdasarkan persentase, sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Dalam penelitian ini, yang diukur adalah hasil belajar siswa untuk mengetahui sampai sejauhmana tingkat pencapaian target, dan juga penilaian proses pembelaja-

ran yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki proses penerapan metode simulasi yang direncanakan.

Dalam kegiatan simulasi yang dilaksanakan, peneliti hanya membutuhkan satu kelompok untuk simulasi, sedangkan siswa yang lain berperan sebagai peserta saja. Agar setiap siswa atau setiap kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk melaksanakan simulasi, peneliti membagi siswa menjadi tiga kelompok, sehingga setiap siklus semua kelompok kebagian maju untuk simulasi.

Langkah-langkah penerapan metode simulasi dalam penelitian ini dibagi menjadi sebelas langkah yaitu: (a) Merumuskan tujuan dan topik pembelajaran, (b) Pemilihan situasi, masalah, atau permainan yang cocok yang akan membantu kelompok mencapai tujuan instruksional melalui main peran, sosiodrama atau simulasi, (c) Pengorganisasian sehingga peran dan tugas-tugas menjadi jelas, serta peralatan, waktu serta tempat memadai, (d) Persiapan petunjuk-petunjuk yang akan memudahkan murid dalam melaksanakan tugas-tugasnya, (e) Menyampaikan petunjuk-petunjuk secara jelas kepada para murid, (f) Menjawab pertanyaan yang bertalian dengan kegiatan, (g) Pemilihan murid untuk peran-peran, terutama didasarkan kepada yang akan memperoleh manfaat dari peran yang akan dipegangnya, (h) Membantu murid dalam masa persiapan, (i) Mengawasi kegiatan simulasi, (j) Menyampaikan saran-saran perbaikan selama simluasi berlangsung dan (k) Mengadakan evaluasi.

Hasil penelitian bisa dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan jumlah penilaian proses dan Hasil Evaluasi Sebelum dan Sesudah Tindakan

Perbandingan	**Jumlah nilai pada P. Proses**	**Tingkat Ketuntasan nilai hasil**
Tes Awal	-	5%
Siklus I	82	65%
Siklus II	86	80%
Siklus III	89	85%

Berdasarkan hasil observasi siklus I, guru sudah menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran dengan baik. Langkah-langkah pelaksanaan sudah dilaksanakan, secara umum kekurangan yang ada pada siklus I terjadi pada pertemuan pertama yaitu skenario masih ada yang belum sesuai dengan proses pembelajaran. Kekurangan selanjutnya adalah bahwa terutama guru, dan siswa belum terbiasa menerapkan metode simulasi sehingga masih banyak kendala yang muncul.

Pada saat penerapan metode simulasi pada siklus I, siswa kebanyakan masih merasa canggung dalam melaksanakan simulasi. Hal ini bisa dimaklumi karena baru pertama kali menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran.

Pada siklus I (bisa dilihat pada tabel 1) terlihat bahwa, secara umum pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pertemuan pertama sudah baik, pada pertemuan pertama ditemukan kekurangan bahwa dari 25 kegiatan guru ada 2 yang masih mendapat nilai rata-rata kurang dari 3 yaitu kegiatan nomer 24 dan 25. Menurut para observer, sebaiknya untuk kegiatan guru nomer 24 yaitu mengoreksi pekerjaan siswa dihilangkan saja karena dianggap membutuhkan waktu yang lama, padahal waktu yang tersedia sudah hampir habis, sebaiknya guru mengoreksi lembar evalausi siswa di kantor atau dirumah, ataupun diwaktu yang lain saja, mengingat waktu pembelajaran yang sedikit, dan untuk soal nomer 25, menurut observer sebaiknya lebih diperjelas lagi kalimat perintahnya, setelah diperbaiki untuk pertemuan 2 dan 3 sudah tidak ada perubahan langkah-langkah kegiatan guru. Nilai yang diperoleh selama siklus I untuk langkah-langkah penerapan simulasi mencapai 82 dari 25 langkah-langkah pembelajaran. Sedangkan untuk rata-rata penilaian hasil yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75 sejumlah 7 orang atau 35% dari sejumlah 20 siswa, dan yang sudah mencapai nilai yaitu 75 menjadi 13 siswa atau 65% dari 20 siswa, untuk yang belum mencapai nilai 75, peneliti telah mengadakan remidi sampai mereka mencapai 75.

Pelaksanaan tindakan siklus II sudah berjalan dengan lancar dibanding dengan

siklus 1. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I sudah berkurang. Pada saat kegiatan simulasi anak sudah tidak canggung lagi ketika disuruh maju untuk melaksanakan simulasi. Ketika siswa melakukan simulasi juga sudah terlihat lebih serius. Ketika guru memberikan pertanyaan berdasarkan fakta-fakta yang ada dalam peragaan anak juga sudah menjawabnya dengan antusias. Guru juga menuliskannya jawaban siswa dipapan tulis agar lebih memudahkan siswa dalam memahami soal

Dalam melaksanakan simulasi pada siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dengan metode simulasi yang diterapkan oleh guru. Hal ini terlihat dari gerak gerik siswa yang sudah tidak canggung lagi untuk maju, serta sudah terlihat menjiwai peran yang dipegangnya.

Pada siklus II, pembelajaran sudah sangat baik bisa dilihat dari rata-rata jumlah rata-rata yang mencapai 86 dari 24 langkah-langkah pembelajaran. Untuk langkah-langkah pembelajaran yang digunakan selama siklus II adalah langkah-langkah pembelajaran pada siklus I yang telah diperbaiki yaitu masih 11 langkah pembelajaran dengan 24 tindakan guru dalam proses penerapan metode simulasi. Pada siklus II ini, untuk rata-rata yang belum mencapai nilai 75 sejumlah 4 orang atau 20% dari 20 siswa, berarti mengalami penurunan, dari yang semula 35% pada siklus I turun menjadi 20% pada siklus II, dan yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 menjadi 16 siswa atau 80% dari 20 siswa, berarti mengalami peningkatan yang semula hanya 65% pada siklus I naik menjadi 80% pada siklus II. Untuk yang belum mencapai nilai 75, peneliti telah mengadakan remidi sampai mereka mencapai 75.

Pelaksanaan Siklus III sebenarnya hampir sama dengan siklus I maupun siklus II, cuma materinya berbeda dan proses simulasinya berbeda. Karena dalam siklus II yang dibahas adalah tentang organisasi kepemerintahan dan proses simulasinya dibuat seolah-olah sedang melaksanakan pemilu, bukan berdasarkan musyawarah seperti siklus I dan siklus. Pada siklus III, walaupun proses imulasinya berbeda, namun siswa ternyata tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakan simulasi seperti yang diperintahkan oleh guru.

Pada siklus III, pembelajaran sudah sangat baik bisa dilihat dari rata-rata jumlah rata-rata yang mencapai 89 dari 24 langkah-langkah pembelajaran. Untuk langkah-langkah pembelajaran yang digunakan selama siklus III adalah sama dengan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II yaitu masih 11 langkah pembelajaran dengan 24 tindakan guru dalam proses penerapan metode simulasi. Pada siklus III ini, untuk rata-rata yang belum mencapai nilai 75 sejumlah 3 orang atau 15% dari 20 siswa, berarti mengalami penurunan, dari yang semula 20% pada siklus II turun menjadi 15% pada siklus III, dan yang sudah mencapai nilai yaitu 75 menjadi 17 siswa atau 85% dari 20 siswa, berarti mengalami peningkatan yang semula hanya 80% pada siklus II naik menjadi 85% pada siklus III. Untuk yang belum mencapai nilai 75, peneliti telah mengadakan remidi sampai mereka mencapai 75.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan adalah penerapan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Kendala dalam penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang organisasi bagi siswa kelas V B SDN Kaliputih tahun ajaran 2011/2012 yaitu: (a) guru agak kurang memberikan materi, karena materi yang diberikan agak singkat, (b) pembetulan siswa ketika berlangsung simulasi kurang, (c) siswa masih kurang dalam menghayati peran yang diberikan kepadanya, sehingga terlihat kaku, (d) siswa masih agak ragu ketika akan bertanya, (e) siswa sudah mulai kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari penilaian proses dan nilai evaluasi yang menurun.. Sedangkan solusi yang dipilih oleh peneliti adalah sebagai berikut: (a) guru akan memberikan materi yang lebih jelas kepada siswa, (b) guru akan berusaha semaksimal mungkin dalam membantu siswa melaksanakan simulasi, (c)

guru akan menyuruh siswa supaya lebih menghayati lagi dalam simulasi, (d) guru akan berusaha semaksimal mungkin membuat siswa tidak ragu ragu lagi dengan bertanya untuk memancing siswa, (e) guru berusaha menghilangkan kejenuhan yang muncul dengan cara diselingi tepuk tangan bagi siswa yang tampil dengan bagus.

Saran-saran agar penerapan metode simulasi dapat berjalan dengan baik adalah a) dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya menerapkan metode yang tepat, sehingga hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan, b) guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran PKn, c) siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran secara baik sesuai dengan metode yang diterapkan oleh guru agar hasil yang dicapai dapat maksimal, d) dalam proses pembelajaran, siswa hendaknya memperhatikan tatacara penerapan metode yang diterapkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad R. dan Darmiyati Zuhdi. (2001). *Pendidikan Bahsa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*.Malang: Universitas Negeri Malang

Andrieaz. (2007). *Tujuan PKn* Diakses dari: http://andriez1980.blogspot.com/2007/07/tujuan-pkn_10.html pada tanggal 20 Oktober 2011

Mulyani Sumantri dan Johar Permana,(2001) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana

Sri Anitah W,dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*.Universitas Terbuka.

Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Goup