MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN METODE SIMULASI *GAME* PADA SISWA KELAS VIII B DI SMPN 2 MANDASTANA KECAMATAN JEJANGKIT KABUPATEN BARITO KUALA

KHAIRUN NISA

Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
nisaherbalife@yahoo.com

Abstract:

Activities and student learning outcomes is low. This study aimed to describe the activity and student learning outcomes VIIIB class SMP Negeri 2 Mandastana on the subject of Pancasila as the State Ideology and can be enhanced through learning strategies Simulation method. This research method is qualitative analysis methods, emphasis on deepening the subject matter of the activities and results of student learning in Civics. So it can be identified and analyzed the problems that arise and then held reflection to look for alternative. Study began in June 2011 to October 2011, the number of samples of 26 people from VIIIB grade students. The results showed that: (1) learning activities Civics class students VIIIB SMP Negeri 2 Mandastana during use learning strategies Simulations increases, (2) the results of learning civics class students VIIIB Junior High School 2 Mandastana during use learning strategies Simulations increases, (3) the students' responses VIIIB class SMP Negeri 2 Mandastana to use learning strategies Simulations. Implementation showed that students enjoy learning civics by implementing learning strategies should suggest Simulasi.Peneliti Civics teachers use learning strategies Simulations for appropriate materials, and are expected to use more cooperative learning strategies more attractive so that students actively in learning civics.

Keywords: *Learning outcomes, learning strategy game simulation, and civics education*

Abstrak

Aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIIIB SMP Negeri 2 Mandastana pada pokok bahasan Pancasila Sebagai Ideologi dan Dasar Negara dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran metode Simulasi.Metode penelitian ini adalah metode analisis kualitatif, menekankan pada pendalaman pokok permasalahan tentang aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Sehingga bisa diketahui dan dianalisa permasalahan yang muncul dan kemudian diadakan refleksi untuk mencari alternatif pemecahannya.Proses penelitian dimulai pada bulan Juni 2011 sampai Oktober 2011, jumlah sampel 26 orang dari siswa kelas VIIIB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas belajar PKn siswa kelas VIIIB SMP Negeri 2 Mandastana selama menggunakan strategi pembelajaran Simulasi meningkat,(2) hasil belajar PKn siswa kelas VIIIB SMP negeri 2 Mandastana selama menggunakan strategi pembelajaran Simulasi meningkat,(3) respon siswa kelas VIIIB SMP Negeri 2 Mandastana terhadap penggunaan strategi pembelajaran Simulasi. Pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa senang belajar PKn dengan menerapkan strategi pembelajaran Simulasi.Peneliti menyarankan hendaknya guru mata pelajaran PKn menggunakan strategi pembelajaran Simulasi untuk materi-materi yang sesuai, serta diharapkan dapat menggunakan strategi pembelajaran kooperatif lainnya yang lebih menarik agar siswa aktif dalam pembelajaran PKn.

Kata Kunci:hasil belajar, Strategi Pembelajaran Game Simulasi dan PKn

PENDAHULUAN

Satu aspek yang sangat menentukan keberhasilan terhadap proses belajar mengajar adalah faktor guru. Meskipun sarana, kurikulum, media, metode dan sebagainya lengkap tanpa didukung oleh guru yang berpengalaman proses belajar mengajar kurang aktif, tidak kreatif, tidak inovatif. Sebaliknya jika seorang guru mempunyai kompetensi atau kemampuan dalam mengajar meskipun kelas tidak kondusif, maka kekurangan-kekurangan itu dapat ditutupi dengan melakukan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya.Menurut Agusampurno (2008) cara belajar siswa aktif merupakan tantangan selanjutnya bagi para pendidik sebab ruh dari KTSP yang diberlakukan sekarang ini adalah pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran aktif baik guru dan siswa sama-sama menjadi mengambil peran yang penting, sehingga guru dan siswa dalam belajar harus kreatif.

Kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar atau ketuntasan belajar yang telah ditentukan kriteria ketuntasan minimalnya (KKM). Keaktifan siswa rendah justru disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Sebab guru hanya menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi guru, sehingga mengakibatkan keaktifan siswa rendah. Di samping itu, nilai rata rata ulangan harian rendah yang dicapai siswa kelas VII D SMP Islam Al-Hikmah Mayong Jepara yaitu rata-rata 60,50 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 66 % padahal KKM di sekolah adalah 68. Hal ini belum mencapai KKM yang telah ditetapkan dan belum tuntas secara klasikal minimal 85 %. Dari ketiga nilai, baik aspek kognitif, nilai afektif, dan nilai psikomotorik yang ada, pada penelitian ini peneliti hanya mengambil nilai kognitif saja.

Mengamati gejala rendahnya partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa di kelas dalam mata pelajaran PKn, Mereka siswa sepertinya tidak bergairah mengikuti proses pembelajaran dan bahkan banyak yang bersikap seolah mata pelajaran PKn tidak penting dan tidak banyak gunanya bagi mereka. Sebagai indikatornya, masih banyak siswa yang bicara sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, ada yang mengantuk, ada yang asyik bernyanyi sendiri secara lirih, ada pula yang terang-terangan mengerjakan soal-soal atau tugas mata pelajaran selain PKn, bahkan ada yang berani bergurau dengan temannya.Hal ini terjadi terutama pada siswa SMP Negeri 2 Sugio Kabupaten Lamongan, Propinsi Jawa Timur kelas VII Semester Genap, dengan Materi Pokok Pembelajaran: “Perlindungan dan Penegakan HAM”.

Berdasarkan sehubungan dengan hal tersebut di atas, berdasarkan pengamatan langsung selama setahun yang lalu di SMPN 2 Mandastana bahwa aktivitas belajar siswa dalam mata

pelajaran PKn masih belum dilaksanakan secara optimal, sehingga suasana pembelajaran mata pelajaran PKn tidak menarik, siswa cepat bosan terhadap materi yang diberikan guru cenderung menjadi *centered teacher learning* atau pembelajaran berpusat pada guru, monoton dan guru menjadi pasif dalam hal metode pembelajaran.Metode permainan simulasi dalam proses pembelajaran Pkn berdasarkan hasil yang telah diterapkan oleh Wardani (2010) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn bertolak belakang dengan pembelajaran yang ada di SMPN 2 Mandastana. Oleh karena itu, maka metode permainan (game) simulasi akan dicoba dipraktekkan proses pembelajaran PKn di SMPN 2 Mandasatana agar aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

Apabila masalah ini tidak dikaji dan tidak ditindak lanjuti dikhawatirkan akan berdampak pada tidak aktifnya siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, keuntungan yang akan diperoleh apabila penelitian ini telah dilakukan antara lain, *Active Learning* atau pembelajaran aktif. Menurut Semiawan (1980-1986) di dunia pendidikan dikenal dengan berbagai istilah misalnya *active learning*. Pembelajaran Berpusat Siswa bersifat strategis dan inovatif, strategis karena memfasilitasi siswa aktif dalam proses pembelajaran yang mengembangkan potensi dirinya, dan menempatkan siswa atau peserta didik sebagai subyek yang bertanggung jawab atas proses pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

A. Simulasi Game

1. Pengertian

Simulasi ialah suatu metodologi untuk melaksanakan percobaan dengan menggunakan model dari satu sistem nyata (Siagian, 1987). Menurut Hasan (2002), simulasi merupakan suatu model pengambilan keputusan dengan mencontoh atau mempergunakan gambaran sebenarnya darisuatu sistem kehidupan dunia nyata tanpa harus mengalaminya pada keadaan yang sesungguhnya. Simulasi merupakan teknologi tangguh untuk meningkatkan kinerja sistem dengan menyediakan cara untuk membuat rancangan dan keputusan manajemen yang lebih baik. Simulasi adalah alat pengambil keputusan yang tak ternilai. Simulasi merangsang pemikiran dan menghasilkan keputusan rancangan yang lebih baik (http://niesaketty.blogspot.com/2010).

Dari beberapa definisi simulasi di atas, dapat dikemukakan bahwa metode simulasi adalah metode mengajar dengan cara penyajian pengalaman belajar yang 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 obyek 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 sangat bermanfaat.

2. Tujuan Simulasi

a. Menimbulkan kesadaran tentang proses-proses yang terjadi di lingkungan baik fisik, keluarga maupun masyarakatnya.
b. Meningkatkan partisipasi dan membangun kreatifitas.
c. Merangsang masyarakat untuk senang belajar.
d. Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
e. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
f. Melatih memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.
g. Meningkatkan keaktifan belajar.
h. Memberikan motivasi belajar kepada siswa.
i. Menumbuhkan daya kreatif warga belajar (imadiklus.com/2012).

3. Fungsi Simulasi

a. Menyampaikan informasi dalam bentuk permainan yang dapat diterima oleh sasaran.
b. Melatih keterampilan berfikir yang dapat merangsang kreatifitas.
c. Menggugah kesadaran anggota masyarakat akan dirinya dan situasi sekitar.
d. Dilatih berfikir kritis agar dapat mengamati situasi serta memecahkannya masalah secara baik.

4. Langkah-langkah Simulasi

a. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran sebagai alat bantu dalam Persiapan Simulasi
b. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
c. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
d. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat di dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan

e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

5. Pelaksanaan Simulasi

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

6. Penutup

a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi ceritayang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
b. Merumuskan kesimpulan.

B. Aktivitas Belajar

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran siswalah yang menjadi subjek, dialah pelaku dalam kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.Kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajaranya. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2000:67) bahwa "Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan olah anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik".

John (Dimyati, 2006: 44) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan oleh siswa untuk dirinya sendiri, guru sekedar pembimbing dan pengarah.Hamalik (2001:171) mengatakan bahwa pengajaran yang aktif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (http://www.definisionline.com/2011).Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat dismpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa

dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep-konsep dengan bantuan guru.

Cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar guru adalah guru hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan metode mengajarnya. Metode mengajar diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dipakai oleh guru dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pemilihan metode mengajar ini juga perlu diperhatikan karena tidak semua matode dapat diajarkan dengan hanya satu metode mengajar. Guru hendaknya dapat memilih metode mengajar yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Hal ini dimaksudkan agar pengajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat berlangsung secara efektif, efisien dan tidak membosankan.

C. Hasil Belajar

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para pakar pendidikan, mereka mengemukakan definisi belajar menurut pendapat mereka masing-masing. Slamento (2003:2) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Usman (1996:5) belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antarindividu dengan lingkungannya. Kriteria keberhasilan dalam belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.Pendapat para pakar di atas, Hamalik (2003:16) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Jadi belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Siswa akan mendapat pengalaman dengan menempuh langkah-langkah atau prosedur yang disebut belajar.

Berdasarkan beberapa definisi tentang belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta

didik tidak ada perubahan dalam tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta pengetahuannya tidak bertambah maka dikatakan bahwa wawasan belajarnya belum sempurna.Apa sebenarnya tujuan kita terhadap apa kita lakukan saat memberikan materi terhadap peserta didik? Tujuan utama seorang guru terhadap peserta belajarnya adalah mendapatkan dan meraih hasil yang sempurna. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perubahan, baik dari sikap, pandangan, juga nilai dalam bentuk angka-angka. Berbagai pakar meneliti apa sebenarnya hasil belajar itu.

D. Hubungan Model Belajar dengan Metode Simulasi

Dalam pembelajaran, penggunaan model bukan suatu yang baru bagi seorang guru. Seorang guru dapat pula mengembangkan model pembelajarannya dengan maksud sebagai upaya mempengaruhi perubahan yang baik dalam perilaku siswa. Pengembangan model pembelajaran tersebut adalah dimaksudkan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa.

Wahab (2007: 52) mengenukakan bahwa model mengajar adalah merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Simulasi menjadi penting seiring dengan perubahan pandangan pendidikan, dari proses pengalihan isi pengetahuan kearah proses pengaplikasian teori ke dalam realita pengalaman kehidupan. Lebih lanjut, pengenalan teknik simulasi lebih merupakan kegiatan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menemukan dan memecahan masalah. Sehingga pada giliranya melalui simulasi, dapat meningkatkan efektivitas keterampilan siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah untuk saat yang akan datang. Teknik simulasi dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, akan menjadi bagian dari suasana pendidikan. Secara formal penggunaan simulasi dalam pendidikan sekitar tahun 1959 (Rossi dan Briddle, 1966). Pada tahun 1964, sekolah tinggi Bisnis telah menetapkan simulasi manajemen sebagai bagian dari kurikulum yang standar (Dale dan Klassen, 1964). Teknik simulasi digunakan dalam pendidikan medis sejak pertengahan tahun 1960-an (Barrows,1968; Hoban, 1978). Pendidik di lingkungan sekolah perawat juga telah menggunakan teknik simulasi bertahun-tahun, meskipun istilah tersebut baru digunakan pada tahun-tahun akhir ini (Tornyay dan Thompson, 1982: 24). Sebagai misal dalam latihan keterampilan dasar

setting laboratorium, latihan memahami perasaan pasien, latihan hubungan interpersonal, dan latihan keterampilan mengintervensi keadaan darurat (http://infoptk.com).

E. Tinjauan Materi PKn

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan *(Civic Education)* merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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 (Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi).

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan mata pelajaran PKn adalah mengembangkan kompetensi sebagai berikut:

a. Memiliki kemampuan berpikir secara rasional, kritis, dan kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan
b. Memiliki ketrampilan intelektual dan ketrampilan berpartisipasi secara demokratis dan bertanggung jawab.
c. Memiliki watak dan kepribadian yang baik, sesuai dengan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

3. Materi Pembelajaran

Tabel 1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	**1.** Menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
Kompetensi Dasar	1.1 Menjelaskan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara 1.2 Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara 1.3 Menunjukkan sikap positif tehadap Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara 1.4 Menampilkan sikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Indikator	Siswa dapat : 1. Menjelaskan dengan benar Pancasila sebagai Dasar dan Ideologi Negara. 2. Menyebutkan nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar dan Ideologi Negara. 3. Memberikan contoh sikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. 4. Berprilaku dan bersikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di Kelas VIII B SMPN 2 Mandastana yang beralamat di Jejangkit Pasar Kecamatan Jejangkit Kabupaten Barito Kuala, sedangkan waktu penelitian di mulai pada semester I dan semester II Tahun Pelajaran 2011-2012.Subjek penelitian yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas VIIIB SMPN 2 Mandastana Tahun Pelajaran 2010/2011 Jumlah siswa ada 28 orang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki, dan 16 orang siswa perempuan.Kehidupan sosial ekonomi peserta didik adalah sebagian besar anak-anak para petani. Tingkat kemampuan peserta didik dilihat dari hasil ulangan sumatif dan keaktifan rendah yaitu ≤ 65 %. Ini terjadi pada kelas VIII, berbeda dengan kelas VII dan kelas IX hasil ulangan sumatif dan keaktifan cukup tinggi yaitu ≥ 65%. Hasil prosentase tersebut lebih jelas jika di\bandingkan dengan KKM yang ditetapkan yaitu 71. Hasil belajar yang merupakan penilaian otentik kelas VIII dirata-rata dengan nilai 55 sedangkan kelas VII dan kelas IX nilai 65.

B. Data dan Sumber Data

1. Data
   a. Lembar penilaian kognetif yang diperoleh dari nilai peserta didik dalam menyelesaikan soal kuis, soal ulangan harian yang diberikan dalan setiap siklus dan lembar penilaian psikomotor yang diperoleh dari penilaian selama proses pembelajaran,
   b. Lembar penilaian afektif,
   c. Hasil respon peserta didik berdasarkan angket,
   d. Dokumentasi,
   e. Catatan Lapangan.

2. Sumber Data

   Peserta didik, pengamat dan peneliti.

C. Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu ;

1. Tes yaitu ulangan kuis dan ulangan harian, ranah kognetif sebelum tes digunakan perlu dilakukan uji coba tes yang meliputi a) uji validitas isi, b) uji realiabilitas, c) uji tingkat kesukaran, d) uji daya beda.
2. Lembar observasi (pengamatan) keaktifan peserta didik yaitu pengamatan tingkat keaktifan belajar peserta didik terhadap penerapan strategi pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Format penilaian perilaku

   Format penilaian untuk menilai kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam menyelesaikan tugas dan keberanian bertanya dan menjawab.
4. Respon peserta didik

   Sejumlah pernyataan respon yang diberikan kepada seluruh peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh jawaban, gambaran, dan kesan dan manfaat terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran metode simulasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi.

   Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang akan diteliti. Di mana dilakukan pengamatan atau pemusatan perhatian terhadap objek yang diamati dengan menggunakan seluruh alat indera, jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, pengecap (Arikunto, 2010:128).
2. Angket

   yaitu Tanya jawab langsung antara peneliti dengan responden, untuk mendapatkan data dari responden tanpa pengamatan langsung Yaitu sejumlah pernyataan angket yang diberikan kepada seluruh Siswa yang bertujuan untuk memperoleh jawaban, gambaran, kesan dan manfaat terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran yang di lakukan.

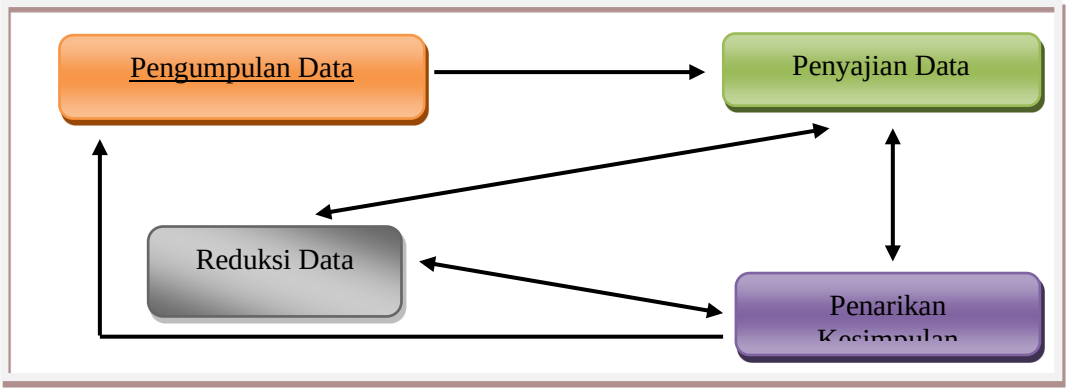
3. Catatan Lapangan (Dokumentasi)

   Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkip, buku, koran, prasasti, notulen, surat legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006: 206).

E. Teknik Analisis Data

Moleong (2006: 75) menyatakan bahwa yang dimaksud analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang dirumuskan oleh data.Analisis data kualitatif dilakukan secara induktif, yang berarti peneliti kualitatif tidak dimulai dari deduksi teori tetapi dimulai dari lapangan yakni fakta empirik. Peneliti terjun langsung ke lapangan, mempelajari, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Soegiyono (2010: 336) menyatakan Analisis dalam penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data.

Dengan demikian pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dinalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai pada tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles and Huberman (Sugiyono, 2010: 337-338) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus samapai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data *(data reduction)*, penyajian data *(data display)*, dan kesimpulan *(conclusion drawing/verification).*



Gambar 3.2 Alur Analisis Data Penelitian

HASIL PENELITIAN

A. Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Sardiman (2003:103) di dalam belajar perlu ada aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat, *"learning by doing.* Di dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa modern.Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru, sedang menurut ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan pada siklus I, pada kategori baik ada peningkatan nilai pre test sebesar 71 % dan nilai post test 89% jadi selisih 18%, sedangkan pada siklus II pre test 86% dan nilai pos test 100% jadi juga ada peningkatan 14%. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2003: 95) bahwa di dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku. Jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan.

Pada siklus I saat permainan simulasi dilaksanakan sebagian kelompok masih sedikit yang mau memberikan sumbangan pikiran kepada kelompoknya dan sebagian besar kelompoknya masih malu dan kurang memahami aturan permainan. Sehingga waktu banyak terbuang dan sebagian siswa ada yang belum sempat melakukan permainan simulasi. Sehingga pada siklus I masih banyak siswa yang berada pada tingkat K (kurang). Akan tetapi hal tersebut dapat diperbaiki dalam siklus II, karena pada siklus II disampaikan kembali apa saja aspek yang diukur dalam pembelajaran dikelas, dan lebih banyak memotivasi siswa dengan cara berkeliling atau mendekati siswa yang masih kurang aktif. Sementara Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Melalui strategi pembelajaran metode simulasi siswa akan lebih mudah memahami pelajaran, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan permainan yang diberikan oleh guru. Mereka dapat menggunakan sumber belajar yang ada sebagai pedoman berpikirnya. Hal penting yang harus dilakukan oleh guru adalah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran dengan kata lain pembelajaran yang berpusat pada siswa. Disini guru hanya sebagai fasilitator dan siswa sendirilah yang aktif dalam pembelajaran.

B. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajaranya. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2000: 67) bahwa "Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan olah anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik". Senada dengan hal di atas, Gie (1985:6) mengatakan bahwa: "Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan pada dirinya, berupa perubahan pengetahuan dan kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan".

Meningkatkan aktivitas pembelajaran pada siswa, bukanlah suatu hal yang gampang, Sebagaimana dijelaskan oleh Hamalik (1991:44) yang mengatakan bahwa "Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah dalam arti memberikan bimbingan dan pengajaran kepada para siswa". Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar siswa. Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengingat bahwa guru juga memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

C. Respon Siswa dengan Menggunakan Metode Simulasi

Berdasarkan pada unsur pembelajaran siswa sangat senang belajar PKn menggunakan strategi pembelajaran metode Simulasi,yang menyatakan sangat setuju adalah 32,14% dengan jumlah siswa 9 orang, yang setuju 18% dengan jumlah siswa 18 orang, 3,57% menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 1 orang, sedangkan yang tidak setuju adalah 0 %.Pada unsur pembelajaran strategi pembelajaran metode Simulasi dapat mempermudah materi dan konsep pelajaran PKn, 46,42% menyatakan setuju sekali dengan jumlah siswa 13 orang, yang menyatakan setuju 53,57% dengan jumlah siswa 15 orang, sedangkan yang menyatakan ragu-ragu dan tidak setuju tidak ada atau 0%.

Sementara pada unsur pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran metode Simulasi siswa lebih mudah memahami pelajaran dan tidak bosan mempelajari PKn, 35,71% siswa menyatakan setuju sekali dengan jumlah siswa 10 orang, yang menyatakan setuju sebanyak 53,57% dengan jumlah siswa 15 orang, 10,71%

menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 3 orang, sedangkan yang menyatakan tidak setuju 0%.

Pada unsur pembelajaran strategi pembelajaran metode Simulasi dapat meningkatkan aktivitas dan kemajuan belajar PKn, sebanyak 32,14% menyatakan setuju sekali dengan jumlah siswa 9 orang, 64,29% menyatakan setuju dengan jumlah siswa 18 orang dan 3,57 % siswa menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 1 orang, sedangkan yang menyatakan tidak setuju adalah 0 %.Unsur pembelajaran yang menyatakan bahwa tugas untuk mempelajari materi PKn yang akan didiskusikan akan memberatkan saya, 0% siswa menyatakan setuju sekali, 1 orang siswa menyatakan setuju dengan persentase 3,57%, 28,57% siswa menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 8 orang, sedangkan 19 orang menyatakan tidak setuju dengan persentase 67,85%.

Pada unsur pembelajaran cara pembelajaran melalui strategi pembelajaran simulasi perlu dikembangkan pada mata pelajaran lain, yang menyatakan setuju sekali 9 siswa dengan persentase 32,14%, yang menyatakan setuju 50%, menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 5 orang dengan persentasi 17,85 dan 0 % siswa menyatakan tidak setuju.Unsur pembelajaran strategi pembelajaran metode simulasi dapat meningkatkan kerja sama siswa, 8 orang siswa menyatakan setuju sekali dengan persentase 28,57%, 16 orang siswa menyatakan setuju dengan persentase 57,14%, sedangkan 4 orang siswa menyatakan ragu-ragu dengan persentase 14,28% dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju.

Sementara pada unsur pembelajaran melalui strategi pembelajaran metode simulasi siswa menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat, 16 orang siswa menyatakan setuju sekali dengan persentase 57,14%, 8 orang menyatakan setuju dengan persentase 28,57%, 4 orang siswa menyatakan ragu-ragu dengan persentase 14,28 %, dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju.Pada unsur pembelajaran strategi pembelajaran metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang menyatakan setuju sekali sebanyak 35,71% dengan jumlah siswa 10 orang, yang menyatakan setuju sebanyak 53,57% dengan jumlah siswa 15 orang, sedangkan yang ragu-ragu 10,71% dengan jumlah siswa 3 orang, dan 0 % siswa menyatakan tidak setuju.

Unsur pembelajaran yang terakhir pada diagram di atas adalah siswa suka dengan strategi pembelajaran metode simulasi dibanding dengan menggunakan metode ceramah, yang menyatakan setuju sekali sebanyak 3,57% dengan jumlah siswa 1 orang, 21,42% siswa menyatakan setuju dengan jumlah siswa 6 orang, dan 50% siswa

menyatakan ragu-ragu dengan jumlah siswa 14 orang, sedangkan yang menyatakan tidak setuju 25% dengan jumlah siswa 7 orang.

SIMPULAN

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran metode simulasi dengan pokok bahasan Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VIII B SMPN 2 Mandastana Kecamatan Jejangkit Kabupaten Barito Kuala dapat meningkat.Dengan metode simulasi dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.Respon siswa kelas VIII B SMPN 2 Mandastana terhadap penggunaan strategi pembelajaran metode simulasi menunjukkan bahwa siswa senang belajar pada pokok bahasan Nilai-nilai Pancasila dengan menerapkan metode simulasi.

SARAN

Satu upaya yang dapat ditempuh berkaitan dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan memperbayak wawasan dan perbendaharaan akan kemampuan dalam mengembangkan metode-metode mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dipakai oleh guru dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pemilihan metode mengajar ini juga perlu diperhatikan karena tidak semua matode dapat diajarkan dengan hanya satu metode mengajar. Guru hendaknya dapat memilih metode mengajar yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Hal ini dimaksudkan agar pengajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat berlangsung secara efektif, efisien dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo PersadaCipta.

Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Usman, Muh Uzer. 1996. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar*. Penerbit Alfabeta.

Wahyu, et al. 2006. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Guntur Tri Cahyo, 2011. *Permainan Simulasi*. (www.imadiklus.com)

Hasanah, Nur, 2010. *Model dan Simulasi*. (http://niesaketty.blogspot.com/2010).

Priyono, Yuti, 2010. *Metode Simulasi dalam pembelajaran*. (http://infoptk.com).