

**PENGARUH METODE SIMULASI (SIMULATION) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN PKN PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL
BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA SISWA KELAS V
SD SEJAHTERA WAYKANDIS BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Rahmat Irfan SGM¹, Putut Wisnu Kurniawan², Hendra Saputra³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹rahmatirfan245@gmail.com, pututbukan@gmail.com²,

hendrablack14@gmail.com³

Abstrak: Masalah dalam penelitian adalah masih rendahnya hasil belajar PKN siswa, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKN. Tujuan dalam penelitian ini Untuk mengetahui apakah penerapan metode simulasi (*Simulation*) berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN pada materi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi berjumlah 60 siswa yang tersebar dalam dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Sampel yang peneliti gunakan sebanyak dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik sampling menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dengan menggunakan tes hasil belajar. Pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t-test. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil perhitungan pengujian hipotesis diperoleh hasil $t_{hit} > t_{daf}$ ($4,48 > 2,00$) dan ($4,48 > 2,39$), H_0 ditolak, berarti H_a diterima ternyata baik dalam taraf nyata 0,05 ataupun 0,01 harga t_{hit} lebih besar. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode simulasi (*Simulation*) terhadap hasil belajar PKN pada materi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia siswa kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: hasil belajar, metode simulasi, Pkn

Abstract: The problem in the research is the low learning outcomes of PKN students, lack of motivation and interest in learning for students in PKN learning. The purpose of this study is to find out whether the application of the simulation method has an effect on learning outcomes for PKN subjects on the socio-cultural diversity material of the Indonesian people in class V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung in the 2021/2022 academic year. The research method that the author uses in this research is the

experimental method. The population is 60 students spread over two classes, namely class VA and VB. The sample that the researcher uses is two classes, namely class VA as the experimental class and class VB as the control class, each with 30 students. The sampling technique used cluster random sampling technique. Collecting data using learning outcomes tests. Hypothesis testing using the statistical formula t-test. The results of this study were obtained from the results of the calculation of hypothesis testing, the results were $t_{hit} > t_{daf}$ ($4,48 > 2.00$) and ($4.48 > 2.39$), H_0 was rejected, meaning that H_a was accepted in both the 0.05 and 0 significant levels. .01 t_{hit} price is bigger. So it can be concluded that there is an effect of the simulation method on the learning outcomes of PKN on the material of socio-cultural diversity of the Indonesian people for fifth grade students of SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung in the 2021/2022 academic year.

Keywords: *Learning outcomes Simulation Method, Pkn*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar saat ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Salah satunya yaitu Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan. Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter budaya bangsa serta tidak meninggalkan jati diri bangsa. Selain itu juga memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Menurut Aji (2013:31) mata

pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang terdiri dari interdisipliner, artinya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan mencakup ilmu politik, ilmu negara, ilmu tata negara, hukum, sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat. 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 (lampiran UU No. 22 tahun 2006). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan upaya pedagogis pembentukan watak warga negara yang baik, yakni memiliki

penalaran moral untuk bertindak atau tidak bertindak dalam urusan publik maupun privat (Samsuri, 2011 : 18). Mata pelajaran PKn adalah melahirkan warga negara yang baik atau sering disebut warga negara yang Pancasila yang dapat diandalkan dalam bela negara dan menjaga keutuhan NKRI (Ana Arifah, 2013:7).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat Pra Penelitian diketahui bahwa hasil belajar PKN siswa masih rendah, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKN, siswa sulit belajar dalam suasana yang membosankan, Belum diterapkan metode pembelajaran yang tepat, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran PKN, serta guru kurang memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran PKN kepada siswa, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa.

Permasalahan ini menimbulkan gagasan peneliti untuk dapat memberikan pembelajaran di kelas menggunakan metode yang tepat supaya siswa lebih tertarik. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode simulasi.

Roestiyah (2008:22) mengemukakan bahwa simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana itu merasa dan berbuat sesuatu. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri- ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata. Sependapat dengan Sanjaya

(2006:157) yang memaparkan bahwa “simulasi berasal dari kata simulate yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Sehingga dapat dikatakan simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurunwaktu yang tertentu.

Hamzah (2011: 101) mengungkapkan bahwa metode simulasi adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk bertindak atau mencoba suatu kondisi yang sebenarnya akan terjadi atau dilakukan. Biasanya dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu pada situasi yang dikondisikan. Pada intinya bahwa metode simulasi menitik beratkan pada kemampuan memeragakan atau mempraktikkan kompetensi dari materi yang dipelajari yang membutuhkan peragaan. Materi-materi yang dapat disimulasikan bisa sangat beragam meliputi materi pelajaran yang bersifat prosedural-aplikatif yang membutuhkan praktek. Pada aspek ini, tuntutan keterlibatan siswa secara fisik maupun psikis sangat dibutuhkan untuk dapat memahami dan menguasai keterampilan spesifik yang ia peragakan.

Rusli (2017:43) juga mengemukakan tentang simulasi yaitu peniruan situasi yang dengan sengaja diasakan untuk mendekati/ menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya, misalnya tingkah laku seorang pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan jalan raya yang

PENGARUH METODE SIMULASI (SIMULATION) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA SISWA KELAS V SD SEJAHTERA WAYKANDIS BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

ditunjukkan pada layar video atau layar film.

Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri- ciri utama itu bisa di modifikasi secara nyata. Metode simulasi yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan video yang berhubungan

Simulation) berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian sistematis yang berusaha untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan tertentu yang diberikan pada variabel terhadap variabel yang lain yang tanpa diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V Semester Genap SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Populasi tersebut berjumlah 60 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Peneliti menentukan sampel sebanyak 2 kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes yang terdiri dari 20 soal. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Untuk setiap jawaban benar diberi skor 5 dan jawaban salah diberi skor 0, sehingga hasil yang diperoleh berkisar 0-100.

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antar hasil tes tersebut dengan kriteria. Teknik yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran adalah teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson. Jika nilai dari perhitungan lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka soal tersebut dikatakan valid. Dari hasil perhitungan diperoleh $r_{gg} = 0,80$ dengan $t_{hitung} 0,05$ maka tes tersebut tergolong dalam reliabilitas sangat tinggi, dengan demikian item soal tes tersebut di atas dapat digunakan sebagai pengambilan data dalam penelitian.

Untuk menganalisis data hasil penelitian penulis menggunakan analisis statistik normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah mengadakan proses pembelajaran pada siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa setelah itu penulis memberikan tes hasil belajar.

a) Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dapat dipertanggungjawabkan maka sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis harus diketahui sebaran data tersebut berdistribusi normal serta homogen. Hal ini untuk menghindari kesalahan dalam penalaran kesimpulan akibat penggunaan rumus statistik yang tidak sesuai. Dari hasil tes diperoleh nilai

terbesar 90 dan nilai terkecil 50 dari banyaknya data (n) = 30

Dari hasil perhitungan diatas terlihat bahwa baik pada taraf signfikan 0,05 maupun 0,01 ternyata : $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ (7,16 < 7,81)

Jadi hipotesis H_0 diterima, berarti data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas pada Kelas Kontrol

Dari hasil perhitungan diatas terlihat bahwa baik pada taraf signfikan 0,05 maupun 0,01 ternyata:

$$\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf} (1,91 < 7,81 < 11,3)$$

Jadi hipotesis H_0 diterima, berarti data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c) Pengujian Homogenitas Varians

Berdasarkan pengujian data populasi yang telah terbukti berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian homogenitas varians kedua sampel tersebut

Ternyata baik untuk taraf nyata 0,05 maupun 0,01 diperoleh $F_{hit} < F_{daf}$ (1,32 < 1,85) dan (1,32 < 2,41), sehingga H_0 diterima dan ini berarti sampel mempunyai varians yang sama.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil perhitungan hipotesis diperoleh t-tes sebesar 4,48 Untuk $\alpha = 0,05$ $\alpha = 0,05$ didapat $t_{daf} = t_{(1-\frac{1}{2}, 0,05)(30+30-2)} = t_{(0,975)(58)} = 2,00$. Ternyata untuk $\alpha = 0,05$, $t_{hit} > t_{tab}$ sehingga hipotesis H_a diterima yang berarti ada pengaruh Metode simulasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung tahun Pelajaran 2021/2022.

Untuk perbedaan dua rata-rata diperoleh hasil $t_{hit} > t_{daf}$ (4,48 > 2,00) dan (4,48 > 2,39), H_0 ditolak, berarti H_a diterima ternyata baik dalam taraf nyata 0,05 ataupun 0,01 harga t_{hit} lebih besar. Dengan demikian secara statistik dapat dikatakan bahwa: rata-rata skor hasil belajar PKN siswa yang belajar menggunakan metode simulasi lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PKN dengan tidak menggunakan metode simulasi.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran tema keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia yang dilakukan pada tanggal 4 sampai dengan 18 Maret 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi atau lebih rendah dari kelas kontrol maka dilakukan uji-t. Hasil uji-t dari data posttest kedua kelas menunjukkan hasil $t_{hit} > t_{daf}$ (4, 48 > 2,00) dan (4,48 > 2,39), H_0 ditolak, berarti H_a diterima ternyata baik dalam taraf nyata 0,05 ataupun 0,01 harga t_{hit} lebih besar. Dengan demikian secara statistik dapat dikatakan bahwa: Rata-rata hasil belajar PKN siswa dengan menggunakan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PKN siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan dan rasa senang siswa dapat terjadi sehingga dapat

PENGARUH METODE SIMULASI (SIMULATION) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA SISWA KELAS V SD SEJAHTERA WAYKANDIS BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran ini sangat cocok dipilih guru untuk digunakan pada pembelajaran PKN .

Untuk mengetahui hal-hal yang berkenaan dengan penelitian ini, ada beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmat Yani ditahun (2020) judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas IV Semester Genap SD Negeri Sukaraja Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa: “Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dibanding dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu rata-rata nilai siswa untuk kelas eksperimen adalah 75,70 dan rata-rata nilai siswa kelas kelas control adalah 62,96.

Dengan demikian jawaban permasalahan yang diajukan yaitu ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran simulasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V semester genap SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022 dan rata-rata hasil belajar PKN siswa dengan menggunakan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PKN siswa menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar PKN kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022, siswa yang

menggunakan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini mampu merangsang keterbukaan pikiran serta mendorong peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang lebih kritis dan aktif, karena metode ini dilakukan oleh masing-masing peserta didik. Sehingga peserta didik lebih terbuka dan leluasa pemikirannya setelah dilakukan metode simulasi berbantu media video ini. Metode ini juga merupakan tantangan bagi peserta didik karena melakukan atau mempraktikkan langsung agar lebih mudah dipahami.

Metode Simulasi menjadikan para peserta didik melihat dan mendengar langsung bagaimana penerapannya. Sehingga para peserta didik jauh lebih paham terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik. Metode ini juga sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum diterapkan dan sesudah diterapkannya metode Simulasi. Dan mereka juga harus belajar untuk membangun pemahamannya terhadap materi yang telah diajarkan. Namun, terdapat suatu kepuasan tersendiri bagi peserta didik karena mereka memiliki pengetahuan baru karena diadakannya metode simulasi berbantu media video.

Jadi dengan menggunakan metode simulasi siswa sangat berpengaruh, siswa lebih mudah memahami, lebih termotivasi, lebih tertarik belajar dalam bentuk media video. Pada kelas eksperimen siswa lebih senang dan siswa menjadi lebih tertarik di dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan video dikarenakan suasana

yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berbeda dengan yang ada di dalam kelas kontrol, dimana guru hanya menggunakan pembelajarannya dengan metode konvensional, yaitu dimana siswa hanya menerima materi dari guru saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain yang mendukung dan yang tidak membosankan.

Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode simulasi lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional saja. Hal itu dapat dilihat dari nilai motivasi setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang hanya diberi metode konvensional. Dan juga dari hasil nilai hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada nilai hasil belajar kelas kontrol. Dengan demikian secara statistik dapat dikatakan bahwa rata-rata skor hasil belajar PKN siswa yang belajar menggunakan metode simulasi lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PKN dengan tidak menggunakan metode simulasi

SIMPULAN

Pada perhitungan pengujian hipotesis diperoleh hasil $t_{hit} > t_{daf}$ ($4,48 > 2,00$) dan ($4,48 > 2,39$), H_0 ditolak, berarti H_a diterima ternyata baik dalam taraf nyata 0,05 ataupun 0,01 harga t_{hit} lebih besar. Maka dapatlah disimpulkan bahwa ada pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar PKN pada materi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia siswa kelas V SD Sejahtera Waykandis Bandar Lampung tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai adalah 75,70 pada kelas eksperimen. Pada kelas kelas kontrol

mempunyai rata-rata nilai adalah 62, 96. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar PKN dengan menggunakan metode simulasi lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PKN yang tidak menggunakan metode simulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2013). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arifah, Ana. 2013. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching & Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 4 SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- B, Hamzah., & Nurdin (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusli, Muhammad, dkk.(2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip. Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*, Yogyakarta: Diandra Pustaka.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Prenada: Jakarta.

**PENGARUH METODE SIMULASI (SIMULATION) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN PKN PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL
BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA SISWA KELAS V SD SEJAHTERA
WAYKANDIS BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022**