

**PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT , TULUNG, KLATEN**

Artikel Jurnal

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Lilik Kusniansih

NIM 11108247005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MARET 2015

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal yang berjudul “PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT , TULUNG, KLATEN” yang disusun oleh Lilik Kusniansih, NIM 11108247005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing Skripsi I

Hidayati, M. Hum
NIP.19600721 1985012 002



Yogyakarta, 23 Maret 2015

Dosen Pembimbing Skripsi II

Sekar Purbarini, K. M. Pd.
NIP. 19791212 200501 2 003



PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT, TULUNG, KLATEN

THE IMPLEMENTATION OF SIMULATION METHOD TO IMPROVE LEARNING PERFORMANCES OF SOCIAL STUDIES OF FIFTH CLASS STUDENTS AT SDN WUNUT TULUNG KLATEN

Oleh: Lilik Kusnianingsih, fakultas ilmu pendidikan, email: liliknia40@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPS menerapkan metode simulasi pada siswa kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan desain mengadopsi dari Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sejumlah 27 orang.. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Data analisis secara deskriptif-naratif. Penerapan metode simulasi melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/tindakan simulasi, dan tahap penutup/evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dengan penerapan metode simulasi siswa yang berpartisipasi aktif maupun siswa yang pengamat aktif dapat mengembangkan imajinasi, membentuk kekompakan kelompok, siswa tidak malu dan ragu untuk mengembangkan potensi. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes sebelum tindakan sebesar 65.59 meningkat menjadi 70.15 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 70.48. Sedangkan pada ranah afektif dari siklus I 67 meningkat menjadi 77 pada siklus II.

Kata kunci: *metode simulasi, hasil belajar IPS, siswa SD*

Abstract

This research aims to improve learning performance of Social Studies subjects through simulation method of fifth class students at SDN Wunut Tulung Klaten. This is a Classroom Action Research according to Stephen Kemmis and Mc. Taggart model. The subject research is the fifth class students with a total of 27 students. The data collecting technique used was observation, test, and documentation. Data analysis technique used was narrative-descriptively analyses. The implementation of simulation method consisted of three stages namely preparation, simulation acting, and evaluation. The implementation of simulation method the active students and the observer students can improve imagination, performing group compacts, and performing the potential improvement of the students. The learning performance improvement can be evidenced by cognitive quality improvement from the pre-test with the value of 65,59 reached 70,15 of Cycle I and 70,48 of Cycle II. The affective terms the value gained 67 of Cycle I became 77 of Cycle II.

Key word : *simulation method, social studies learning result, Elementary school Student*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Tim BSNP,2006:202). Buchari Alma (Ahmad Susanto,2013:141) mengemukakan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu social seperti : sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Pembelajaran IPS tidak dapat lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner. Oleh karena itu, kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam rumpun mata pelajaran ini berupa keterampilan intelektual yang meliputi keterampilan dasar sebagai kemampuan yang terendah kemudian diikuti keterampilan melakukan proses dan keterampilan tertinggi berupa keterampilan investigasi. Peneliti memilih kelas V berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada kelas tinggi yaitu kelas IV, kelas V dan kelas VI. Data tersebut adalah sebagai berikut :(1) hasil belajar IPS di kelas IV diperoleh data siswa yang memperoleh KKM (68) hanya 10 orang siswa dari 24 orang siswa (41,67%) dan 14 siswa (58,33%) memerlukan remedial;(2) hasil belajar siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh KKM (69) hanya 2 orang siswa dari

26 orang siswa (7,69%) dan 24 siswa (92,31%) memerlukan remedial;dan (3)hasil belajar siswa kelas VI menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh KKM (70) hanya 10 orang siswa dari 19 orang siswa (52,63%) dan 9 siswa (47,37%) memerlukan remedial. Selain uraian hasil belajar IPS pada tiap kelas, peneliti yang sebagai guru di sekolah tersebut mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah dasar tersebut. Untuk aspek afektif, ditunjukkan dari sikap yang ditampilkan siswa dari proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran, siswa tidak terlibat secara aktif hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa lebih banyak duduk diam dan takut bertanya. Saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa hanya diam saja tanpa mau mencoba untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru. Hal inilah yang membuat suasana pada proses pembelajaran tidak terlihat menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka metode simulasi dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru SDN Wunut dalam pembelajaran IPS di kelas V. Dalam metode pembelajaran simulasi ranah yang diutamakan adalah ranah keterampilan dalam mempraktekan teori yang dipelajari, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS bukan hanya sebatas kemampuan dalam memahami konsep sehingga dalam proses pembelajaran siswa SD harus dibiasakan untuk menghadapi kondisi yang akan

dihadapi di dunia nyata yaitu masyarakat. Metode yang mampu menciptakan kondisi nyata ke dalam kondisi yang bukan sebenarnya adalah metode simulasi. Dengan metode ini siswa diharapkan dapat menghayati nilai-nilai perjuangan bangsa dan memperoleh pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu, untuk memecahkan permasalahan di SDN Wunut perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Wunut. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April tahun 2014.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Wunut yang terdiri dari 27 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan dokumentasi, tes dan observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Pelaksanaan siklus I

1. Pertemuan 1

a. Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu tentang peristiwa detik-detik proklamasi?

b. Kegiatan inti

1) Persiapan

Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain peran dilakukan dengan permainan. Kemudian siswa memulai kegiatan melalui permainan dimana siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan teks proklamasi. Selanjutnya siswa lain menanggapi dan memberikan masukan agar pembacanya lebih baik, lantang, dan jelas. Kemudian guru memberikan penjelasan pendahuluan dan motivasi. Dimana pada kegiatan ini siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

2) Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa dituntut untuk aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Selanjutnya guru menyajikan

scenario bermain peran sesuai dengan materi yaitu peristiwa penting dalam kemerdekaan dan berdiskusi. Dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran mulai bermain peran. Kelompok 1 memerankan tiga tokoh yang dipanggil ke Vietnam, yaitu Jendral Terauchi memanggil Bung Karno, Bung Hatta, dan Rajiman W. kelompok 2 bermain peran para pemuda berkumpul untuk mendengar berita dari radio tentang kekalahan Jepang dan mengusulkan untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rangasdengklok. Kelompok 3 memerankan Bung Karno dan Bung Hatta berada di Rangasdengklok. Dan kelompok 4 memerankan Bung Karno membacakan naskah proklamasi, bendera dikibarkan dan rakyat bertepuk tangan gembira. Setiap kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.

3) Penutup/Evaluasi

Dalam kegiatan ini, siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereview materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

2. Pertemuan II

a. Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu bapak proklamator kita?

b. Kegiatan Inti

1) Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa bermain “Menjadi Raja” permainan ini selain sebagai pengantar materi juga berguna untuk penyegaran dan membuat siswa bugar. Caranya utamanya guru menentukan satu siswa menjadi raja, siswa tersebut meminta teman sekelas melakukan gerakan tertentu dan mengulanginya. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

2) Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja

sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk salah satu anggota kelompok untuk memilih satu pahlawan favoritnya. Lalu guru memberikan gambar pahlawan nasional sesuai dengan pilihannya, misalnya kelompok satu memilih Moh. Hatta maka anggota kelompok yang ditunjuk teman dalam satu kelompok memerankan tokoh Moh. Hatta pada saat mendampingi Ir. Soekarno dalam pembacaan naskah teks proklamasi. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memeperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran

3) Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia

c. Kegiatan Akhir

Guru memberikan apresiasi terhadap karya kelompok.. Siswa bersama guru merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Salam penutup.

B. Observasi

1. Hasil Belajar Ranah Afektif

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus I	18	9	66.67 %	33.33 %	181	6.7

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai hasil belajar pada ranah afektif dimana rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 6.7, hal tersebut belum memenuhi ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini. Selain itu, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (66.67%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (33.33%)

2. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan dan Siklus I

No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
1	Pra Tindakan	12	15	44.44 %	55.56 %	1771	65.59
2	Siklus I	17	10	62.96 %	37.04 %	1894	70.15

Dari data di atas dapat kita ketahui bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang berbeda yaitu dimana peneliti menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil

belajar siswa terutama pada ranah kognitif yaitu semula sebelum tindakan siswa yang tuntas hanya 12 siswa meningkat menjadi 17 siswa bila kita lihat dalam bentuk persentase dari 44.44% menjadi 62.96% itu artinya dengan *metode simulasi* meningkat 18.52%.

C. Refleksi

Tabel 3. Kekurangan dan Rekomendasi Perbaikan Siklus II

No	Hasil Refleksi siklus I	Rekomendasi perbaikan siklus II
1	Permainan yang kurang menantang	Permainan yang menggunakan CD interaktif
2	Penghafalan naskah, penghayatan dan mimik dalam bermain peran pada siklus I masih kurang berani dalam memerankannya dan kurang mendapat motivasi guru	siklus II kelompok yang mendapatkan peran akan dipandu guru pada tiap perannya serta dalam penghafalan naskah skenario naskah dibuat lebih pendek agar siswa dapat menghafal, menghayati serta mengekspresikan mimik dalam bermain peran.
3	Pengerjaan LKS pada kelompok belajar disiklus I masih didominasi oleh siswa yang pintar dan berani	untuk disiklus II pengerjaan LKS dilaksanakan dengan membagi rata bobot pengerjaan tugas pada setiap anggota kelompok, jadi semua anggota bekerja.
4	Kelompok yang maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok pada siklus I masih kurang mendapat tanggapan dari kelompok yang menjadi mendengarkan	disiklus II setiap kelompok wajib untuk membuat pertanyaan atau tanggapan terhadap kelompok yang sedang presentasi agar diskusi menjadi lebih hidup.

B. Keadaan Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini dimulai dengan peneliti menentukan rencana kegiatan yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II yang berisi perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.
- b. Menyiapkan berbagai media dan alat peraga yang dibutuhkan untuk melaksanakan tindakan penelitian. Misalnya permainan berlomba untuk merangkai kata yang ada dalam proyektor LCD, CD aktif yang berisi suara pertempuran-pertempuran.
- c. Menyiapkan LKS IPS yang berisi perbaikan siklus I.
- d. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa sesuai materi pembelajaran menggunakan metode simulasi.
- e. Menyiapkan soal evaluasi siklus II.
- f. Menyiapkan kelas agar siap untuk melaksanakan penelitian menggunakan simulasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Pertemuan 1

1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya

apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Surabaya?

2) **Kegiatan Inti**

a. Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba menempelkan huruf-huruf yang telah disiapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan. Selanjutnya siswa diputarakan CD pembelajaran aktif dimana berisi tentang suara-suara pertempuran yang terjadi. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok 1 untuk memerankan peristiwa 10 November 1945 di Surabaya dimana ada tokoh yang terlibat misalnya tokoh bung Tomo. Sedangkan kelompok 2 untuk memerankan peristiwa lima hari di Semarang dan tokoh yang berperan penting adalah Dr. Kariadi. Untuk kelompok 3 memerankan peristiwa pertempuran Ambarawa

dimana tokoh yang berperan penting adalah Letnan Kolonel Isdiman dan kolonel Sudirman. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.

c. Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia

3) **Kegiatan Akhir**

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereview materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

b. Pertemuan 2

1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan

memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Bali?

2) Kegiatan Inti

a. Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba untuk mencari kata yang tersembunyi (tebak kata) yang telah diucapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan dengan penggunaan layar LCD. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Guru menyajikan scenario bermain peran sesuai dengan materi dan berdiskusi. Dimana dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok untuk memerankan peristiwa perang puputan di Bali dimana ada tokoh yang terlibat yaitu I Gusti Ngurah Rai. Sedangkan kelompok selanjutnya untuk memerankan peristiwa perjanjian

Linggarjati dimana bangsa Indonesia diwakili oleh Perdana Menteri Sutan Syahrir. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran

c. Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereview materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

3. Observasi

a. Hasil Belajar Ranah Afektif

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		

Siklus 2	23	4	85.18%	14.82%	207	7.7
----------	----	---	--------	--------	-----	-----

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (85.18%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (14.82%). Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 7.7. Berikut tabel perbandingan nilai hasil belajar pada ranah afektif pada siklus I dan siklus II:

Tabel 5. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I dan Siklus II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus 1	18	9	66.67%	33.33%	181	6.7
Siklus 2	23	4	85.18%	14.82%	207	7.7

Dari tabel di atas dapat diperoleh data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (66.67%) dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (85.18%)

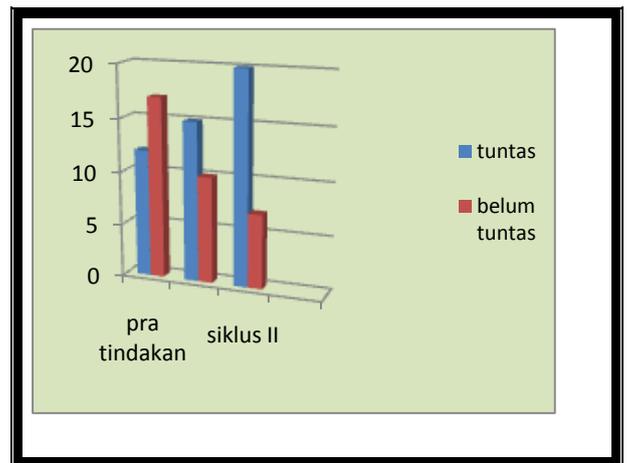
b. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Tabel 6. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
1	Pra Tindakan	12	15	44.44 %	55.56 %	1771	65.59
2	Siklus I	17	10	62.96 %	37.04 %	1894	70.15
3	Siklus II	20	7	74.04 %	25.93 %	1903	70.48

Dari data diatas dapat kita ketahui bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang berbeda yaitu dimana peneliti menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif yaitu pada siklus I siswa yang tuntas hanya 17 siswa meningkat menjadi 20 siswa bila kita lihat dalam bentuk prosentase dari 62.96% menjadi 74.04% itu artinya dengan metode simulasi meningkat

11.08%. Untuk lebih jelasnya lagi dapat kita lihat dalam gambar histogram berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan hasil belajar pada ranah kognitif pada pra tindakan, siklus I dan siklus II

4. Refleksi

Berdasarkan evaluasi siklus II pembelajaran IPS menggunakan metode Simulasi terbukti telah meningkatkan rata-rata hasil belajar ranah afektif dan ranah kognitif. Peningkatan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II sebesar 11, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 78. Sedangkan peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebesar 0.33, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 70.15 dan pada siklus II meningkat menjadi 70.48.

Pembahasan

A. Hasil Belajar Ranah Afektif

Berdasarkan lembar observasi yang diamati dari aspek persiapan yang dalam konsep tersebut bertujuan agar siswa siap dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dengan melakukan latihan-latihan baik yang diikuti oleh siswa baik yang berpartisipasi maupun siswa yang pengamat aktif, sehingga membantu mengembangkan imajinasi dan membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Sedangkan

pada aspek tindakan dan diskusi, siswa diajak untuk melakukan perannya dan siswa yang pengamat aktif melakukan tugasnya untuk aktif mengamati hasil jalannya bermain peran. Selanjutnya keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran, dimana masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, tentunya diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud pemahaman pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi kehidupan siswa sehingga menumbuhkan pemahaman siswa untuk mengamati dan merespon situasi lain dalam kehidupannya sehari-hari. Pada aspek evaluasi siswa memberikan keterangan baik secara tertulis dalam kegiatan diskusi tentang kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Sedangkan guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.

Sikap terendah dalam siklus II masih pada siswa yang belum mampu dalam mengekspresikan mimik saat memerankan meskipun sudah ada peningkatan dibandingkan siklus I. Sikap lain yang masih rendah adalah menanggapi presentasi namun sudah ada peningkatan karena pada siklus II guru telah mewajibkan setiap kelompok untuk membuat tanggapan ataupun pertanyaan, namun persentase masih rendah dikarenakan siswa yang memberi tanggapan atau pertanyaan masih sebatas menanggapi atau bertanya dengan kalimat yang sederhana dan kelompok yang presentasi masih dengan jawaban yang sederhana pula sehingga masih kurang menarik,

hal itu sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yang disampaikan Piaget (Abin Syamsuddin, 2009: 100-103) bahwa siswa SD sudah mempunyai keterampilan berkomunikasi dengan orang lain namun masih terikat dengan obyek konkret dan menggunakan bahasa yang sederhana.

Sikap yang paling tinggi persentasenya pada siklus II ini dicapai pada siswa aktif dengan pengetahuan awalnya dengan bentuk permainan karena siswa usia SD menurut Piaget (Muhammad Asrori, 2009: 52) masuk pada tahap operasional konkret yang berfikir atas dasar pengalaman yang nyata. Sikap yang tinggi adalah siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam menggali pengetahuan dan siswa bekerjasama dalam kelompok.

Peningkatan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II sebesar 10, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 77. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebanyak 23 siswa (85.18%). Maka hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria penelitian yaitu $\geq 70\%$ dari jumlah siswa mencapai KKM ≥ 70

B. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar IPS siswa kelas V SD N Wunut berdasarkan hasil observasi dan hasil tes sebelum tindakan dapat dikatakan rendah namun setelah penerapan metode simulasi siswa yang sudah mencapai KKM yang ditentukan oleh peneliti yaitu dengan nilai ≥ 70 dinyatakan berhasil. Hal

ini dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebesar 0.33, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 70.15 dan pada siklus II meningkat menjadi 70.48. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebesar 74,04%

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/tindakan simulasi, dan tahap penutup/evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten. Dengan penerapan metode simulasi siswa yang berpartisipasi aktif maupun siswa yang pengamat aktif dapat mengembangkan imajinasi, membentuk kekompakan kelompok, siswa tidak malu serta ragu untuk mengembangkan potensi. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes sebelum tindakan sebesar 65.59 meningkat menjadi 70.15 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 70.48. Sedangkan pada ranah afektif dari siklus I 67 meningkat menjadi 77 pada siklus II.

Saran

1. Seorang guru SD sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

2. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan metode simulasi hendaknya guru mempersiapkan segala kebutuhan baik alat atau bahan yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- M. Asrori, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan kompetensi Profesionalisme Guru*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.