ABSTRAK

Nur Faiqoh. 2015. Penerapan Metode Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Mengamalkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn. Hal ini disebabkan sulitnya memahami materi karena tidak adanya keterlibatan siswa secara aktif pada proses Pembelajaran dimana pada materi PKn lebih banyak mempelajari bagaimana contoh cara bersikap dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn, diambil tindakan pembelajarn melalui Metode Permainan Simulasi *y*ang dilakukan 2 siklus.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui penerapan metode Permainan Simulasi yang mampu meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan sumpah pemuda siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang?, (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang melalaui metode Permainan Simulasi?

Untuk memperoleh hasil penelitian, Penelitian dilakukan dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan yaitu model Kurt Lewin, yang tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian ini dapat diperoleh sebagai berikut : (1) Penerapan metode Permainan Simulasi mampu meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang. Hal ini dapat dilihat pada hasil aktivitas guru mencapai 72,6% (cukup) pada siklusI. sedangkan siklus II menjadi 90.46 (sangat baik). Dan hasil observasi aktivitas siswa mencapai 66.17 (cukup) pada siklus I, sedangkan siklus II menjadi 86.76 (baik). (2) Terdapat peningkatan hasil belajar pada materi Nilai-nilai Sumpah pemuda di kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang melalui metode permainan simulasi. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan prosentase hasil belajar siswa yakni meningkat dari siklus 1 sebesar 63.41% dan pada siklus II sebesar 87.8% jumlah siswa tuntas.

Kata Kunci: Peningkatan Hasil Belajar, Metode Permainan Simulasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id