

kompetensi yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai penilaian dari hasil belajar. Adapun bentuk tes berupa 10 butir soal pilihan ganda 5 bentuk isian singkat yang harus dijawab oleh siswa.

Tahap terakhir dalam perencanaan ini yaitu menetapkan kriteria keberhasilan pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian ini, perbaikan dianggap berhasil apabila memenuhi kriteria keberhasilan minimal 85% siswa memenuhi KKM yang telah ditentukan, yaitu 75.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus 1 kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 06 Agustus 2014. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup

Mengawali kegiatan, Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa untuk membaca Basmalah, berdoa bersama-sama, dan mengabsensi kehadiran peserta didik. Untuk membangkitkan suasana guru mengajak siswa bernyanyi lagu *Satu Nusa Satu Bangsa*, kegiatan ini dapat sekaligus mengingatkan materi sebelumnya, terbukti siswa sangat berantusias menyanyikannya dengan nada keras dan kompak.

Selanjutnya guru memancing rasa keingintahuan siswa dengan melakukan tanya jawab kepada peserta didik dengan menunjukkan media gambar situasi tentang berwisata tentang situasi gotong-royong dengan

mengajukan pertanyaan “ 1.apa yang kalian ketahui tentang gambar ini?2.bagaimana sikap kalian jika melihat ada musibah disekitar kalian? Apa itu termasuk dari sikap pengamalan sumpah pemuda?”

Dari pertanyaan yang diajukan oleh guru terdapat 2 sikap yang dapat menjawabnya. Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai terhadap materi yang akan dipelajari dan siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pendahuluan dilakukan pada sepuluh menit pertama pada jam pelajaran. Dalam kegiatan pendahuluan guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Kegiatan inti dimulai dengan guru mengarahkan perhatian siswa ke tema yang akan disampaikan, dengan cara guru menanyakan isi tau bunyi dari sumpah pemuda?? dari pertanyaan tersebut sebagian besar siswa telah mampu menjawabnya meskipun dengan membaca buku, namun ada juga yang hanya diam saja, kemudian guru menjelaskan tentang mengamalkan nilai- nilai yang terkandung dalam isi sumpah pemuda secara singkat dengan metode ceramah. Sebagian siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, Namun ada pula yang asyik menggambar atau mencoba mengajak berbicara teman sebangkunya. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

Pada kegiatan inti selanjutnya yakni siswa diajak untuk melakukan permainan dengan terlebih dahulu guru menyampaiankan aturannya

dengan jelas. Yakni siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan 1 perwakilan tiap kelompok untuk di depan guna mengambil kertas nomor bisa berupa pertanyaan, hiburan maupun hukuman dengan bantuan dadu. Kemudian, siswa membukannya, dan melaksanakan apa yang diperintahkan. Yakni seperti, menyebutkan sikap yang harus dilakukan atau menjawab pertanyaan sesuai pengamalan sumpah pemuda. kelompok tersebut mendiskusikan jawaban dari pertanyaan selama kurang lebih 2 sampai 3 menit, apabila habis waktu yang ditentukan maka salah satu siswa atau keseluruhan dari kelompok membacakan hasil diskusi atau melakukan yang diperintahkan dalam pesan di dalam kelas. Kelompok lain menjadi juri.

Ketika siswa berdiskusi, guru berkeliling untuk memantau siswa dalam berdiskusi. Dalam diskusi tersebut, masih banyak siswa yang belum aktif dalam diskusi. Banyak siswa yang berbincang-bincang terkait topik di luar dari pembelajaran. Sehingga diskusi yang dilakukan siswa kurang maksimal, karena masih ada siswa yang pasif. Jika jawaban tersebut benar, maka giliran kelompok kedua mengambil kertas urutan. Tetapi jika jawaban salah, maka kelompok yang lain bisa menjawab dan kelompok yang pertama harus melaksanakan hukuman. Jenis hukuman tersebut ada dalam kotak angka hukuman dan kelompok tersebut menyesuaikan angka hukuman yang akan dilaksanakan sesuai dengan perintah pada pesan atau

angka pertama yang dibukannya/ kolom pertanyaan. Giliran kelompok kedua dan seterusnya.

Permainan ini berakhir setelah semua kertas urutan telah habis atau dinilai cukup tanpa lupa guru memberi penguatan dari kegiatan permainan simulasi. Adapun ekspresi yang ditunjukkan siswa yakni ekspresi wajah yang senang dan antusias dalam menerima lembar kerja tersebut, karena sebelumnya, pembelajaran seperti itu belum pernah dilakukan.

Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan lembar kerja individu, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara individu terkait dengan materi *mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda*. Setelah lembar kerja diberikan, siswa secara tertib mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Setelah itu guru memberikan penghargaan atau reward berupa tepuk tangan kepada salah satu kelompok yang nilainya paling bagus yakni dapat menyebutkan sikap dari pengamalan sumpah pemuda dengan baik. Siswa merasa sangat senang telah memperoleh penghargaan dari guru, karena apresiasi tersebut jarang dilakukan oleh guru sebelumnya. Guru juga memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, untuk lebih aktif dan antusias dalam permainan. Kegiatan inti ini berlangsung selama 50 menit.

Langkah terakhir atau kegiatan penutup yaitu guru bersama siswa melakukan refleksi terkait dengan pelajaran yang telah dilakukan, dalam

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode *permainan simulasi* pada pembelajaran PKn pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 63%. Dari 41 siswa, hanya 26 siswa yang dapat mencapai KKM dan 15 siswa lainnya belum mencapai KKM.

c. Observasi

Observasi ini terdiri atas observasi guru dan observasi siswa. Observasi guru dilakukan ketika peneliti yang berperan sebagai guru menerapkan RPP dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru kolaborator yang mengamati peneliti dalam proses pembelajaran tersebut. Adapun hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan Simulasi bisa dilihat pada lampiran 8.

Dari hasil analisis data terhadap observasi aktivitas guru di atas memperoleh prosentase sebesar 72.6% dan termasuk kategori cukup yakni dengan perolehan skor sebanyak 61 dari skor maksimal sebanyak 84. Sehingga hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya karena belum mencapai target yang diharapkan yaitu sebesar 80%.

Persiapan yang dilakukan guru yaitu berupa persiapan fisik guru dalam mengajar, persiapan media pembelajaran dan ice breaker yang

digunakan dinilai kurang. Karena kurang menarik perhatian, siswa kesulitan melihat gambar yang dimaksud guru.

Selain itu, guru langsung mengajak para siswa melakukan keterampilan yang akan dilakukan tanpa memberikan penjelasan tentang aturan permainan dengan jelas sehingga pada awal permainan guru kurang bisa mengkondisikan kelas, menjadikan kondisi kelas menjadi ramai. Disamping itu guru kurang memfasilitasi dan mendampingi jalannya permainan dengan maksimal karena banyaknya pertanyaan yang diajukan para siswa.

Pengelolaan waktu dalam pembelajaran ini juga kurang baik, karena dalam pelaksanaannya guru kurang tepat waktu dalam mengakhiri proses pembelajaran, karena dalam tahap permainan, guru tidak menetapkan waktu kapanakan selesai, sehingga guru tidak tepat waktu dalam mengakhiri proses pembelajaran. Adapun hasil observasi kegiatan siswa siklus I bisa dilihat pada lampiran 9.

Pada tahap pelaksanaan aktivitas siswa yang meliputi pelaksanaan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 66,17% termasuk dalam kategori cukup, Yakni diperoleh skor sebesar 45 dari skor maksimal sebanyak 68.

Adapun permasalahan hasil prosentase keberhasilan dalam menerapkan permainan simulasi ini termasuk kategori cukup. Hal ini disebabkan adanya aspek yang belum dilaksanakan oleh siswa dengan

baik, hal ini dilihat dari *performance* peserta didik yang kurang antusias dan bersemangat dalam proses awal pembelajaran, sehingga kondisi kelas ini yang membuat peserta didik menjadi ramai dan ngobrol sendiri dengan teman-temannya. Selain itu pada kegiatan inti terdapat juga aspek-aspek yang termasuk dalam kategori cukup yang dilaksanakan oleh peserta didik namun tidak efektif dan tidak tepat waktu antara lain yaitu: *pertama*, peserta didik kurang antusias dalam kegiatan apersepsi yang diberikan oleh guru. *Kedua* rasa ingin tau siswa masih cukup rendah dengan sedikitnya siswa yang bertanya. *Ketiga*, siswa kurang tanggap dan masih belum mengerti apa yang akan dilakukan ketika permainan berlangsung, hal ini juga menjadikan tentang apa itu kerja kelompok dan cukupnya sikap bekerjasama antara individu dalam kelompok kurang. Disamping itu dalam kegiatan penutup masih banyaknya peserta didik yang masih ramai dengan teman sebangkunya ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya.

Dengan demikian hasil observasi peserta didik pada siklus I terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki dan ditingkatkan sehingga nantinya dapat ditindaklanjuti pada siklus berikutnya yaitu siklus II untuk memperoleh hasil target yang diharapkan.

d. Refleksi

Data yang diperoleh lalu dianalisis dan direfleksikan sebagai alat evaluasi untuk memperbaiki siklus berikutnya. Temuan yang diperoleh

kemudian dijadikan acuan bagi perumusan pembelajaran untuk dilaksanakan pada kegiatan selanjutnya. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Selama proses belajar mengajar, guru dan siswa telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna
- 2) Penerapan metode *permainan simulasi* pada pembelajaran PKn pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 63%. Dari 41 siswa, hanya 26 siswa yang dapat mencapai KKM dan 15 siswa lainnya belum mencapai KKM.
- 3) Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal dalam mencapai target yang diharapkan yakni sebesar 80% adapun perolehan prosentase keberhasilan yang didapat sebesar 77,6% dan 66,17% Sehingga hal ini perlu adanya perbaikan dan pengulangan pada siklus II supaya guru dan peserta didik dapat menerapkan metode Permainan simulasi lebih baik dan hasilnya meningkat

Langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu membuat media lebih berwarna, membuat lembar kerja kelompok dan individu siswa menjadi lebih menarik, serta memberikan reward yang lebih bagus sehingga siswa lebih aktif dalam diskusi selama proses pembelajaran

melakukan pengkondisian kelas dengan memberikan salam kepada siswa dan mengajak siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran. Ketika guru memberikan salam semua siswa menjawab salam dengan serentak dan siswa membaca do'a sebelum belajar bersama-sama dengan tenang dan khusyuk.

Untuk membangkitkan semangat siswa diawal pembelajaran guru memberikan *ice breaker* dengan melakukan permainan tunjuk yang diminta. Permainan ini berfungsi untuk membangkitkan semangat dan mengetahui konsentrasi siswa untuk siap mengikuti pelajaran.

Kegiatan apersepsi dilakukan pada kegiatan pendahuluan yakni untuk mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pelajaran yang sebelumnya, guru memperlihatkan sebuah gambar berwarna tentang situasi 2 siswa berkelahi dengan mengajukan pertanyaan yakni “ 1.apakah perbuatan tersebut menunjukkan rasa keberanian dan kebanggaan? 2.Bagaimana sikapmu jika melihat berkelahi? 3.Apakah perbuatan tesebut sesuai dengan semangat sumpah pemuda? Mengapa?”

Dari pertanyaan yang diberikan, ada 6 anak yang mengacungkan tangan dan menjawab pertanyaan tersebut. Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai terhadap materi yang akan dipelajari dan siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pendahuluan dilakukan pada sepuluh menit pertama pada jam pelajaran. Dalam kegiatan pendahuluan guru

menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti yakni tahap eksplorasi. Pada tahap eksplorasi ini, guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan “apa saja sikap yang termasuk contoh pengamalan sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari?”, dari pertanyaan tersebut sebagian besar siswa telah mampu menjawabnya.

Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang contoh sikap nilai-nilai sumpah pemuda dan mengamalkan atau membiasakan makna sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan penjelasan aturan permainan. Yakni siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan 1 perwakilan tiap kelompok untuk di depan guna mengambil kertas nomor bisa berupa pertanyaan, hiburan maupun hukuman dengan bantuan dadu. kemudian membukannya, dan melaksanakan apa yang diperintahkan. Yakni seperti menyebutkan sikap yang harus dilakukan atau menjawab pertanyaan sesuai pengamalan sumpah pemuda. kelompok tersebut mendiskusikan jawaban dari pertanyaan selama kurang lebih 2 sampai 3 menit, apabila habis waktu yang ditentukan maka salah satu siswa atau keseluruhan dari kelompok membacakan hasil diskusi atau melakukan yang diperintahkan dalam pesan di dalam kelas. Kelompok lain menjadi juri.

Ketika siswa berdiskusi, guru berkeliling untuk memantau siswa dalam berdiskusi. Dalam diskusi tersebut, masih banyak siswa yang belum aktif dalam diskusi. Banyak siswa yang berbincang-bincang terkait topik di luar dari pembelajaran. Sehingga diskusi yang dilakukan siswa kurang maksimal, karena masih ada siswa yang pasif.

Jika jawaban tersebut benar, maka giliran kelompok kedua mengambil kertas urutan. Tetapi jika jawaban salah, maka kelompok yang lain bisa menjawab dan kelompok yang pertama harus melaksanakan hukuman. Jenis hukuman tersebut ada dalam kotak angka hukuman dan kelompok tersebut menyesuaikan angka hukuman yang akan dilaksanakan sesuai dengan perintah pada pesan atau angka pertama yang dibukannya/ kolom pertanyaan.

Giliran kelompok kedua dan seterusnya. Permainan ini berakhir setelah semua kertas urutan telah habis atau dinilai cukup tanpa lupa guru memberi penguatan dari kegiatan permainan simulasi. Adapun ekspresi yang ditunjukkan siswa yakni ekspresi wajah yang senang dan antusias dalam menerima lembar kerja tersebut, karena sebelumnya, pembelajaran seperti itu belum pernah dilakukan.

Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan lembar kerja individu, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara individu terkait dengan materi *mengamalkan nilai-nilai*

sumpah pemuda. Setelah lembar kerja diberikan, siswa secara tertib mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Setelah itu guru memberikan penghargaan atau reward berupa snack dan permen kepada salah satu kelompok yang nilainya paling bagus yakni dapat menyebutkan sikap dari pengamalan sumpah pemuda dengan baik. Siswa merasa sangat senang telah memperoleh penghargaan dari guru, karena apresiasi tersebut jarang dilakukan oleh guru sebelumnya. Guru juga memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, untuk lebih aktif dan antusias dalam permainan. Kegiatan inti ini berlangsung selama 50 menit.

Dengan bimbingan guru, peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait materi yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan metode Permainan Simulasi. Guru bersama peserta didik mengakhiri pelajaran bersama-sama dengan mengucapkan Hamdalah dan diakhiri dengan salam.

Dari hasil pelaksanaan siklus II penerapan metode Permainan Simulasi pada pembelajaran PKn materi *Mengamalkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda* di kelas III MI Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan, hasil penilaian tes terdiri dari perolehan hasil tes siswa serta penilaian kelompok sebagaimana terlampir pada tabel 4.9, 4.10, 4.11 lampiran 10.

dapatkan rata-rata nilai siswa 75 dan jumlah siswa yang tuntas adalah 26 siswa, sehingga masih terdapat 15 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa belum cukup atau berhasil karena belum mencapai target yang dikehendaki yakni 85% sehingga diperlukan untuk melakukan siklus 2. Hal ini disebabkan karena kurang maksimalnya aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan metode Permainan Simulasi.

Hasil observasi guru pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan simulasi kurang maksimal karena hanya memperoleh prosentase keberhasilan sebesar 72.6%.

Persiapan yang dilakukan guru yaitu berupa persiapan fisik guru dalam mengajar, persiapan media pembelajaran dan ice breaker yang digunakan dinilai kurang. Karena kurang menarik perhatian, siswa kesulitan melihat gambar yang dimaksud guru.

Selain itu, guru langsung mengajak para siswa melakukan keterampilan yang akan dilakukan tanpa memberikan penjelasan tentang aturan permainan dengan jelas sehingga pada awal permainan guru kurang bisa mengkondisikan kelas, menjadikan kondisi kelas menjadi ramai. Disamping itu guru kurang memfasilitasi dan mendampingi jalannya permainan dengan maksimal karena banyaknya pertanyaan yang diajukan para siswa.

Hasil observasi guru pada pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan dengan cukup maksimal, karena skor yang di peroleh meningkat menjadi 90,46% dari siklus sebelumnya yakni sebesar 72.6%. Dalam pembelajarannya, guru sudah maksimal dalam memberikan penjelasan tentang materi, tujuan dan guru cukup maksimal dalam mengkondisikan kelas, guru juga cukup baik dalam mendorong dan mengajak siswa dengan antusias untuk aktif dalam pembelajaran dengan metode bermain.

Sedangkan hasil observasi aktifitas siswa pada pembelajaran siklus II mendapatkan prosentase yang baik yakni 86.76%. Skor tersebut meningkat dari siklus sebelumnya yang hanya 66.17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan sebuah permainan, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam bekerja, serta menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa mendapatkan gambaran tentang situasi dan sikap yang harus siswa lakukan. Maka dengan diterapkannya metode Permainan Simulasi ini, hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil perbandingan dari hasil nilai pada siklus 1 dan 2, diperoleh bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.. Perbandingan hasil nilai postes siswa siklus 1 dan 2 disajikan pada tabel berikut ini:

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan terjadi dari sebelum dilakukan tindakan sampai akhir tindakan pada setiap siklus kenaikan pencapaian prosentase hasil belajar siswa cukup signifikan, yakni sebelum dilakukan tindakan hasil belajar hanya 46.34% setelah akhir tindakan pada siklus I rata-rata 63.41%, dan siklus II rata-rata 87.8%. dengan nilai rata-rata tiap siklus yaitu pra siklus 64, siklus 1 75 (75.36) dan siklus 2 83 (83.60)

Pemaparan diatas, menunjukkan bahwa metode Permainan Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran PKn.