BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Metode Permainan Simulasi

1. Latar Belakang Metode Permainan Simulasi

Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang berarti jalan/cara. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa.[10]

Dalam rangkaian sistem pembelajaran metode memegamg peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.[11]

Metode mengajar dan alat bantu mengajar pada dasarnya memberi petunjuk tentang apa yang akan dikerjakan oleh guru atau kegiatan guru. Seperti dijelaskan, metode mengajar yang dipilih dan digunakan oleh guru sangat menentukan kegiatan belajar siswa. Demikian pula halnya penggunaan alat bantu seperti alat peraga pengajaran. Oleh sebab itu, apabila guru bermaksud mengembangkan siswa aktif, hendaknya dipilih dan digunakan

[10] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2010), 281
[11] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 193

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

metode mengajar yang menunjang tumbuhnya kegiatan belajar siswa secara optimal dalam bentuk belajar melalui pengalaman dan kegiatan belajar kelompok.

Biasanya sebuah metode dikaitkan dengan tujuan, bahan, dan kegiatan belajar siswa agar lebih mudah bagi guru dalam menetapkan dan merumuskan satuan pelajaran. Sekalipun dalam penjelasan di atas setiap metode mengajar seolah-olah dipisahkan satu sama lain, namun dalam penggunaanya tidak mungkin guru hanya menggunakan satu metode mengajar. Apabila guru mengingginkan siswanya aktif, maka kegiatan belajar siswa harus bervariasi. Oleh sebab itu, sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode mengajar setiap kali ia mengajar selain ceramah.

Ada beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran seperti, metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, tugas/resitasi, problem solving, sistem regu,latihan, karyawisata, ekspositori, dan lain-lain.[12]

Sedangkan permainan simulasi merupakan jenis dari metode simulasi. Metode pembelajaran simulasi adalah metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan langsung pada objek yang sebenarnya.[13]Atau sebagai cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang

[12] ibid, 194
[13] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013). hal:205

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

sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasa lisan.[14] Adapun bentuk –bentuk simulasi adalah sebagai berikut:

a. Peer teaching, yakni latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru.
b. Role playing, yakni permainan peranan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa yang telah terjadi atau akan terjadi.
c. Sosiodrama yakni permainan peranan yang ditunjukan untuk menentukan alternatif pemecahan masalah sosial. Tujuan sosiodrama adalah agar murid dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri anak, dan sebagainya.
d. Psikodrama, yakni permainan peranan yang ditujukan agar siswa memperoleh (pemahaman) yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep sendiri dan dapat menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan yang menimpa dirinya. Dengan demikian psikodrama dilakukan dengan maksud terapi (masalah yang bersifat psikologis).
e. Simulation game, yakni permainan simulasi. Para siswa berkompetisi untuk mencapai ujuan tertentu melalui permainan dengan memenuhi peraturan-peraturan yang ditetapkan. Contohnya permainan catur, halma, dan lain-lain[15] dan merupakan gabungan dari bermain peran dan diskusi.

[14] Lihat http://wikipedia/wiki.org./2006. Tujuan -Metode- Simulasi. (19 Januari 2014)
[15] Op,cit. hal. 63-64

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

Metode simulasi bertujuan untuk: (a)Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (b)Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (c)Melatih memecahkan masalah, (d)Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, (e)Memberikan motivasi belajar kepada siswa, (f)Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (g)Menumbuhkan daya kreatif siswa, (h)Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi (Depdiknas: 2004).[16]

2. Pengertian Permainan Simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.[17] Secara umum dapat diartikan permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan

[16] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 205

[17] Arif S, Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 2007), 75

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

sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.[18]

Adapun Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja.[19] Dengan demikian, simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat di kehidupan sebenaranya.[20] Permainan simulasi merupakan bahan atau media belajar, penggambaran berbagai kejadian, fakta permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan yang dimaksudkan dalam suatu lembar beberan maupun kartu pesan. Pesan itulah yang nantinya menjadi bahan dialog sehingga terjadi proses dan hasil belajar yang optimal.[21]

---

[18] Lihat : http://lambitu.wordpress.com/2009/12/29/penerapan-metode-permainan-simulasi-untuk-meningkatkan-kemampuan-berbicara-pada-siswa-kelas-v-sekolah-dasar-negeri-no-1-banjar-tegal-singaraja. (15 nopember 2013)

[19] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar, (*Bandung: Sinar Baru Algensindo), 63

[20] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang,2006), 118

[21] A Imron, *Pembelajaran P4 Melalui Permainan Simulasi*, (Malang: OPF IKIP Malang,1997), 18

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

Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai objek yang diperankan. Pada titik finalnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan sikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya yang nantinya akan membantu proses sosialisasi mereka

Pengertian operasional dari metode simulasi adalah usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat konsep atau prinsip atau keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan. Dalam simulasi apa yang didemonstrasikan harus memiliki pesan yang sesuai dengan tingkatan cara berfikir siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap kejadian yang diperagakan tidak terhalang oleh apresiasi dan imajinasi siswa

Simulasi adalah tiruan dinamis sebuah model nyata yang dalam pemakaiannya akan mencapai tujuan yang maksimal, apabila menerapkan beberapa prinisip dibawah ini

a. simulasi dilakukan oleh kelompok siswa;
b. tiap kelompok mendapatkan kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda;
c. semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing;
d. penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas; dibicarakan oleh siswa dan guru;
e. petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu;

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

f. dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap; hendaknya diusahakan terintegrasi dengan beberapa ilmu.

g. Model permainan simulasi didesain untuk membantu siswa mempelajari dan menganalisis dunia nyata secara aktif. Siswa yang terlibat dalam simulasi mempunyai peranan masing-masing dan berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Siswa mengambil keputusan sendiri dan menanggung konsekuensi dari keputusannya.

Metode pembelajaran yang seperti ini, tentunya memudahkan siswa memahamai konsep-konsep pelajaran, karena objek yang dipelajari siswa dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Permainan simulasi juga mengharuskan berkelompok, sehingga secara tidak langsung siswa akan berperan dan berperilaku seperti jika mereka dalam situasi yang seolah-olah nyata, yang nantinya Hal ini akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dengan kerjasama dan kekompokkannya.

Dalam permainan simulasi para pemainnya berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan menaati peraturan peraturan yang ditetapkan bersama. Dalam permainan tersebut para pemain harus benar-benar terlibat dalam situasi kehidupan sebenarnya. Jumlah pemain dalam permainan simulasi terbatas, dan lama permainannya juga terbatas. Selain itu, permainan simulasi membutuhkan tempat dan peralatan tertentu.

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

Topik-topik permainan simulasi disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan latar belakang kehidupan anak, dengan demikian mereka tidak merasa melakukan sesuatu yang tidak mereka sukai. Metode permainan simulasi sangat cocok untuk dipakai memotivasi aktivitas siswa juga belajar isswa, terutama jika bahan pelajaran yang dipelajari kurang menarik. Permainan simulasi selain berguna untuk memperkenalkan konsep-konsep dan menanamkan pengertian tentang sesuatu hal juga mempunyai kekuatan untuk membangkitkan minat dan perhatian anak

Penggunaan teknik permainan simulasi baik untuk kepentingan pengajaran didasarkan pada pikiran bahwa belajar secara berarti dapat terjadi apabila si belajar menyatu dan akrab dengan lingkungan belajarnya. Belajar yang berlangsung dalam situasi demikian disebut aktif, dan ketika aktif terjalinlah komunikasi yang sekaligus anak dapat bersosialisasi dengan sendirinya.

3. Tujuan Permainan Simulasi

Menurut Abimanyu dan Purwanto, tujuan permainan simulasi ada dua tujuan, yakni langsung dan tidak langsung.

Tujuan langsung dari permainan simulasi ini adalah

a. Untuk melatih keterampilan tertentu yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, dalam penelitiaan ini yaitu bersikap sesuai nilai-nilai sumpah pemuda.

b. Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.

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

c. Untuk latihan pemecahan masalah

Tujuan tidak langsung permainan simulasi adalah untuk:

a. Meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
b. Memberikan motivasi belajar karena sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa.
c. Melatih bekerja sama dalam kelompok dengan efektif.[22]

4. Faktor-Faktor dalam Permainan Simulasi

Beberapa faktor yang ikut mempengaruhi penggunaan permainan simulasi yaitu:

a. Faktor yang penunjang
   1) Tidak bertentangan dengan hakikat manusia sebagai makhluk bermain, dimana manusia cenderung untuk memperoleh kesegaran moril dengan menikmati permainan yang ada. Kesegaran ini diperoleh dari karakteristik yang ada dalam setiap permainan, termasuk permainan simulasi, yaitu menarik, emikat, penuh variasi, dan menggairahkan.
   2) Praktis; permainan simulasi sangat mudah dilaksanakan karena peraturan-peraturan permainannya dapat dicerna oleh masyarakat tua, muda, pria maupun wanita bahkan oleh anak-anak. Disamping itu, permainan simulasi dapat dilaksanakan setiap saat, tergantung kemauan kelompok

[22] A Imron, *Pembelajaran P4 Melalui Permainan Simulasi*, (Malang: OPF IKIP Malang,1997), 18

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

3) Ekonomis; sarana untuk menyelenggarakan permainan simulasi sangat murah dan mudah didapat, misalnya papan bermain dapat dibuat dari bahan kertas, permainan dapat dilakukan diatas lantai, untuk tanda permainan dpat digunakan pecahan genting dan sejenisnya
4) Tepat guna; permainan simulasi dapat menyampaikan informasi mengenai kesadaran sosial, saling menghormati, mensyukuru nikamat, maupun pesan-pesan pembangunan, disamping itu dapat mengungkapkan aspirasi perasaan dan pendapat masyarakat[23]
5) Interaksi antara siswa memungkinkan timbulntya keakraban
6) Strategi ini menimbulkan respon yang positif bagi siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang termotivasinya
7) Simulasi melatih siswa mampu berfikir kritis, dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi situasi masyarakat yang sebenarnya kelak dan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja

b. Faktor yang menghambat

1) Terdapat ketidaksamaan latar belakang dan tingkat pengetahuan fasilitator tentang maeri permainan dan pesan-pesan yang ingin dimunculkan ditambah kurang memadainya keterampilan fasilitator dalam menumbuhkan gairah untuk berdiskusi. Untuk itu perlu dilakukan bimbingan dan penyegaran fasilitaor secara terencana

[23] Munjin Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam*, (Bandung; PT Rineka cipta, 2009), 142

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

2) Adanya pandangan bahwa metode ini menganggu proses pembelajaran yang lain sehinggan dapat menghambat kegairahan bermain kelompok simulasi
3) Simulasi menghendaki pengelompokan siswa yang fleksibel
4) Simulasi menghendaki banyak imajinasi dari guru dan siswa[24]

5. Langkah- langkah Membuat Permainan Simulasi

Untuk membuat permainan simulasi dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Meneliti masalah yang banyak dialami anak terutama yang menyangkut bidang pendidikan dan sosial
b. Merumuskan tujan yang ingin dicapai
c. Membuat daftar, sumber-sumber yang dpat dipaki untuk membantu menyelesaikan topik yang akan digarabnya misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas antara guru (konselor) dan siswa.[25]
d. Memilih situasi dalam kehidaupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan keidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang mengatur perilaku mana yang boleh dan prilaku yang tidak boleh dilakukan.

---

[24] Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat pers,2002), 185-186

[25] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang,2006), 119

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

e. Membuat model atau skenario yang sudah dipilih.

f. Identifikasi siapa saja dan berpa oang yang akan terlibat dlam permainan tersebut.

g. Membuat alat-alat permainan simulasi misalnya beberan kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan dan sebagianya.[26]

Selesai langkah-langkah dikerjakan, pemimpin kelompok bersama-sama dengan anggota kelompok membuat aturan-aturan dasar dalam memainkan permainan simulasi tersebut. Setelah semuanya selesai, permainan dicoba untuk dimainkan untuk melihat apakah pesan-pesan dibuat cukup komunikatif dan dapat dipahami oleh siswa.

Pesan-pesan yang tidak jelas kemudian diperbaiki, maka pesan-pesan itu sebagian dituliskan adalam lembaan permainan dan sebagian ditulis dalam suatu karu tersendiri. Keseluruhan perlengkapan permainan simulasi yang siap dimainkan terdiri dari:

a. Lembaran permainan, yang memuat pean-pesan dan gambar-gambar yang sesuai dengan topik permainan.

b. Kartu-kartu pesan, yang berisi pesan-pesan yang tidak dpaparkan dalam lembaran permainan. Kartu-kartu ini dapat diberikan tanda husus misalnya bintang, bendera merah putih gambar buah dan lain-lain.

[26] Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam*, (Bandung; PT Rineka cipta, 2009), 143

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

c. Alat penentu langkah dapat berupa dadu, kubus yang dituliskan angka 1,2,3,4,5 atau kartu-kartu yang berisi angka-angka 1 – 13 atau gulungan kertas yang bertuliskan angka 1 – 6.

d. Tanda untuk bermain bagi masing-masin pemain, dapat berupa segi empat dari kertas manila, atau benda-benda lainnya misalnya kancing baju, uang logam dan lain-lain.[27]

6. Kelebihan dan kelemahan Permainan Simulasi

Berdasarkan faktor-faktor yang ikut mempengaruhi penggunaan Permainan simulasi, Maka Permainan ini memiliki beberapa kelebihan antara lain (a) Melalui permainan simulasi, siswa dapat segera melihat atau mengetahui hasil dari tujuan yang dilaksanakan, (b) Menyenangkan sehingga secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, (c) Permainan simulasi memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah nyata, dibandingkan dengan mencari pemecahan melalui bahan bacaan, (d) Memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa, (e) Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lambat, kurang cakap, kurang percaya diri dan kurang motivasi, (f) Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan simulasi, (g) Permainan simulasi memberikan pengalaman nyata, (h) Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam hampir semua bidang, (i) Permainan simulasi juga bisa menggunakan media.[28]

---

[27] Ibid, 145

[28] Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Remaja Karya, 1986), 28

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

Adapun kelemahan permainan simulasi antara lain (a) Menuntut imajinasi siswa, (b) Permainan simulasi terkadang membutuhkan biaya dan waktu yang lama, (c) Pengalaman yang diperoleh melalui permainan simulasi tidak selalu tepat, sempurna seperti di lapangan, dan (d) Faktor Emosional sperti rasa malu akan mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

7. Cara Pelaksanaan Bermain Simulasi

Dalam pelaksanaanya permainan simulasi sebagai model pembelajaran, maka perlu diperhatikan hal-hal berikut:

a. Menentukan peserta permainan. Peserta permainan adalah mereka yang terlibat dalam permainan simulasi yang terdiri dari:

1) Fasilitator, yaitu individu yang bertugas memimpin permainan simulasi. Tugas fasilitator adalah menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk aktif berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.

2) Penulis bertugas mencatat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung

3) Pemain, yaitu individu-individu yang memegang tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan pesan-pesan 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

4) Pemegang peran, yaitu individu-individu yang berperan sebagai orang-orang yang ada dalam skenario permainan, misalnya guru, kepala sekolah, tokoh masyarakat, dan sebagainya. Tugas pemegang peran adalah memberikan pendapat pada masalah yang menyangkut bidangnya untuk memperjelas informasi.
5) Penonton, yaitu mereka yang ikut menyaksikan permainan simulasi dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan ikut berdiskusi.[29]

b. Setelah peserta permainan ditentukan, permainan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:
1) Menyediakan alat pemainan beserta kelengkapannya
2) Fasilitator menjelaskan tujuan permainan
3) Menentukan pemain, pemegang peran dan penulis
4) Bermain dan berdiskusi
5) Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selasai dan mengemukakan maslah-maslah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu
6) Menutup permainan dan menetukan waktu dan tempat bermain berikutnya.[30]

[29] Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam* (Bandung; PT Rineka cipta, 2009), 145
[30] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2006), 121

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

Melihat cara pelaksanaannya, maka permainan simulasi merupakan gabungan antara teknik bermain peran dengan teknik diskusi. Segingga dalam permainan ini para pemainnya berkelompok dan berkompetensi untuk mencapai tujuan tertentu dengan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan bersama.

B. Pembelajaran PKn

1. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran umum yang dipelajari disekolah serta merupakan salah satu muatan kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah.[31]

Untuk itulah pendidikan dasar dan menengah disekolah-sekolah perlu dikembangkan pranata dan tatanan sosial yang kondusif atau memberi suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas peserta didik, kualitas pribadi ini sangat penting karena akan menjadi bekal untuk berperan sebagai warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab dengan sikap dan perilakunya dilandasi oleh Iman dan Takwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, kesehatan, ilmu kecakapan, kreatifitas dan kemandirian.[32]

Pendidikan kewarganegaraan (*citizenship education*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukkan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga

[31] Pasal 37 Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas)
[32] Udin S Wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 1-7

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

negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Pendidikan kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, mulai dari *civic education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sampai yang terakhir pada 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn.[33]

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang menyangkut status formal warganegara yang diatur dalam UU N0 12 tahun 2006.[34] Pendidikan kewaganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikr kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.[35]

Sehingga Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab.[36]PKn juga dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam

[33] http://ml. Scribd. Com/ doc/ 7992671612/ pengertian-PKn/ pada tanggal 05 Nopember 2013
[34] Tim Konsorsium 7 PTAI, *Bahan Perkuliahan Pembelajaran PKN MI* (Surabaya: LAPIS PGMI,2009), 1-7
[35] Ibid, 1-10
[36] Udin S wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 15

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

bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai induvidu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Landasan PKn ini adalah pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonasia, tanggap pada tuntutan zaman, serta Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 serta pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar-menengah-menengah Umum

2. Tujuan PKn Tingkat SD/MI

Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Kurikulum Nasional, Mata pelajaran Pendidikan Kewaganegaraan tingkat SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.[37]

a. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan
b. Berpartisipasi secara bermutu dan tanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
c. Berkembang secara aktif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

[37] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Nasional

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

d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasiadan komunikasi.

Berdasarkan tujuan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran PKn bukan hanya sekedar menyampaikan teori, namun juga hendaknya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam rangka pembentukkan sikap dan perilaku sebagai pribadi dan anggota masyarakat.

3. Ruang Lingkup PKn Tingkat SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :[38]

a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi; hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan

b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi; tertib dalam keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah,

[38] Tim Konsorsium 7 PTAI, *Bahan Perkuliahan Pembelajaran PKn MI* (Surabya: LAPIS PGMI,2009), Pket 1-10

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

norma-norma dlam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional

c. Hak asasi manusia, meliputi; Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional, HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindunga HAM.

d. Kebutuhan warga negara yang meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri dan persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara, meliputi; proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi

f. Kekuasaan dan politik, meliputi; pemerintahan desa dan kecamatan Pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi

g. Pancasila, meliputi; kedudukan pancasila sebagai dasar negara, ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka

h. Globalisasi, meliputi; globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

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

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PKn Kelas III MI

Pada kelas III Tingkat Madrasah Ibtida'iyyah atau sederajat, materi Pkn terbagi menjadi 4 standar kompetensi yang dipelajari dalam 2 semester yakni semester 1 dan semester 2.[39]

Adapun pada semester 1 terdapat standar kompetensi mengenai mengamalkan makna Sumpah Pemuda dengan kompetensi dasar mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa serta mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

Standar kompetensi selanjutnya pada semester ini mengenai melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat, dengan beberapa kompetensi dasar yakni mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar, menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar, serta melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan sekitar.

Sedangkan pada semester 2 membahas tentang standar kompetensi mengenai memiliki harga diri sebagai individu dengan kompetensi dasar mengenal pentingnya memiliki harga diri, memberi contoh bentuk harga diri, sperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri

[39] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasa PKn SD/MI*

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

sendiri dan lain-lain, serta menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri.

Standar kompetensi yang terakhir dipelajari di kelas III yakni memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan kompetensi dasar mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan dan menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

5. Materi PKn Mengamalkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda

Perbedaan bukanlah merupakan kendala bagi kita, jadikanlah perbadaan itu sebagai kekeyaan bangsa kita, perbedaan dapat kita satukan dengan semangat persatuan dan kesatuan. Sumpah Pemuda lahir pada tanggal 28 oktober 1928, yang isinya yaitu satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa.

Makna yang terkandung dari isi Sumpah Pemuda: maksud bertanah air yang satu, tanah air Indonesia yaitu meskipun bangsa Indonesia bertempat tinggal berpencar-pencar di wilayah Indonesia, ada yang di Jawa, Sumatra, Kalimantan, Papua dan sebagainya namun merupakan satu tanah air yaitu tanah air Indonesia.

Bangsa yang satu bangsa Indonesia maksudnya meskipun bangsa Indonesia terdiri dari beberapa suku bangsa tetapi merupakan satu bangsa Indonesia. Suku bangsa Indonesia misalnya suku Jawa, suku batak, suku Dayak dan sebagainya. Setiap suku bangsa memiliki adapt kebiasaan yang berbeda.

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

Menjunjung bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia, maksudnya tiap daerah memiliki bahasa daerah sendiri tetapi mereka mempunyai bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam sumpah pemuda antara lain:

a. Nilai persatuan dan kesatuan
b. Nilai kebersamaan
c. Nilai cinta tanah air

Sumpah pemuda merupakan peristiwa bersejarah yang berperan penting dalam mencapai Kemerdekaan Republik Indonesia. Pada waktu itu, organisasi pemuda berasal dari daerah yang berbeda. Setiap organisasi pemuda memiliki perbedaan bahasa, agama, suku bangsa, adat istiadat, dan budaya. Namun, mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan Indonesia negara yang merdeka dan bebas dari segala bentuk penjajahan.

Bagaimana mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari? Banyak cara yang dapat kamu lakukan untuk mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda. Misalnya kamu bangga menjadi anak Indonesia.

Contoh mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya sebagai berikut.

a. Giat Belajar untuk Meraih Cita-cita

Sejak kecil, kamu harus giat dan tekun belajar. Setelah dewasa, kamu akan meraih cita-citamu sehingga dapat mencapai kesuksesan dalam

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

hidup. Kehidupan apapun yang kamu jalani harus dilakukan dengan sebaik mungkin.

Tidak hanya kesuksesan hidup yang dapat diraih, seperti pekerjaan yang baik. Namun, kebanggaan dari diri sendiri dan orangtua. Dengan demikian, kamu telah ikut serta membangun bangsa dan negara. Selain itu, kamu juga dapat menjadi penerus bangsa yang mampu menghargai perjuangan pahlawan.

b. Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah

Sebagai seorang siswa, kamu harus pandai bergaul agar memiliki banyak teman. Dengan bergaul, banyak ilmu dan pengetahuan yang didapatkan. Aktif mengikuti organisasi ektrakurikuler sekolah merupakan salah satu bentuk perwujudan semangat Sumpah Pemuda. Misalnya, pada organisasi Pramuka (Praja Muda Karana), Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera), OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah), PKS (Patroli Keamanan Sekolah), dan dokter kecil.

c. Menghargai Keragaman Suku, Adat, Budaya, dan Agama

Setiap anak Indonesia harus dibekali dengan ilmu dan pengetahuan yang cukup. Dengan demikian, dapat tumbuh menjadi warga negara yang cerdas dan kreatif.

Anak yang cerdas dan kreatif mampu menghargai keragaman budaya, suku bangsa, dan tidak menonjolkan sikap kedaerahan. Selain itu, ia selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam

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

berkomunikasi dengan orang lain. Persatuan dan Kesatuan dapat tercapai jika setiap orang mampu mengahargai keragaman suku bangsa, adat, budaya, dan agama.

C. Peningkatan Hasil Belajar PKn materi *Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda* Melalui Metode *Permainan Simulasi* pada Siswa Kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang

Melalui pendidikan kewaranegaraan diharapkan warga negara mampu memahami, menganalisis serta menjawab berbagai masalah yang dihadapi masyarakat berbangsa dan bernegara secara tepat, rasional, konsisten, berkelanjutan dan bertanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan nasional. Menjadi warganegara yang mengerti hak dan kewajibannya, menguasai Ilmu dan Teknologi serta seni namun tidak menghilangkan jati diri,[40]yakni dengan tetap mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda sebagai dasar bersikap atau berperilaku.

Metode permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.[41] Berdasarkan pengertian tersebut, jelaslah bahwa dalam permainan simulasi terdapat situasi tiruan atau berbuat seakan-akan. Sehingga siswa mengetahui gambaran dari situasi materi yang nantinya memudahkan siswa untuk memperoleh pemahamn tentang konsep serta melatih keterampilan siswa

[40] E Kus Eddy Sartono, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: UPT, UNY, 2003), 2

[41] Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pmbelajaran Agama Islam*, (Bandung:PT.Rineka Aditama, 2009), 140

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

berperilaku sesuai nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari, yakni mengetahui sikap apa yang harus dilakukan beserta contohnya sesuai dengan Sumpah pemuda.

Dalam proses pembelajaran PKn di MI penggunaan model pembelajaran permainan simulasi ini sangat penting dan strategis karena alasan berikut:

a. kesadaran dan kepekaan sosial sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
b. permainan simulasi adalah permainan, atau aktivitas yang menyenangkan , ringan, bersifat kompetitif. Dengan bermain siswa dapat mengenal lingkungan dan dirinya, belajar tentang aturanaturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini siswa dapat bergaul dan hidup bermasyarakat. Permainan dapat disebut sebagai alat untuk mengembangkan pengenalann terhadap lingkungan sekitarnya[42]
c. memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan bersikap melalui simulasi yang dia lakukan yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan alasan ini penggunaan model pembelajaran permainan simulasi ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn karena sesuai dengan target

[42] Ibid, 139

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

dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupaya mengembangkan berbagai potensi siswa, seperti potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.[43]

Peningkatan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai sumpah pemuda melalui penggunaan metode *permainan simulasi* merupakan salah satu upaya dalam mengatasi beberapa permasalahan terkait masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Dimana siswa mendapatkan pengalaman yang menarik dalam memahami konsep, menguatkan konsep yang dipahami atau memecahkan masalah.

Dengan diterapkannya metode *Permainan Simulasi* pada proses pembelajaran, nantinya peserta didik terlibat secara aktif sejak dimulainya pembelajaran karena metode ini dapat menyesuaikan permaslahan dengan pengetahuan yang diperoleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, selain itu dapat meningkatkan partisipasi antar peserta didik, interaksi lebih mudah dan lebih banyak kesempatan untuk masing-masing kelompok agar dapat meningkatkan keakraban dan kerjasama.

Dengan demikian metode permainan Simulasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan sumpah pemuda sesuai dengan target yang telah ditentukan dan mencapai hasil yang maksimal dalam penelitian tindakan kelas ini.

[43] Udin Swiranataputra, *Materi dan Pembelajaran PKn SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2012), 434-435

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