

PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA DI SD NEGERI 187/IV KOTA JAMBI

Juniar Siregar

juniar_siregar@yahoo.com

Sekolah Dasar Negeri 187/IV Jambi

ABSTRACT

This study presents a research report on using simulation method to improve the activity and the students' learning result improving students' Learning results on PKn. The objective was to find out whether the activity and the students' learning result improved when they are taught by using Video. It was conducted using classroom action research method. The subject of the study was the Grade IV students of SDN 187/IV Kota Jambi which is located on Jln. Adi Sucipto RT 05 Kecamatan Jambi Selatan, and the number of the students were 9 persons. The instruments used were test as quantitative data and observation, interview, and questionnaire were used as qualitative data. In analyzing the data, the mean of the students' score for the on first cycle was 74.11 and the mean on cycle two was 78.00 and the mean of the third cycle was 84.7. Then it can be concluded that the use of simulation as a learning method can improve the students' activity and students' learning result. It is suggested that teachers should apply simulation method as a learning method to improve students' activity and students' learning result on PKn.

Keywords: *PKn, students' activity, students' learning results, simulation method*

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan sebuah laporan penelitian menggunakan metode simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan siswa hasil belajar meningkatkan siswa hasil belajar pada kelas PKn. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat ketika mereka diajarkan dengan menggunakan Video. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 187 / IV Kota Jambi yang terletak di Jln. Adi Sucipto RT 05 Kecamatan Jambi Selatan, dan jumlah siswa yang 9 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes sebagai data kuantitatif dan observasi, wawancara, dan kuesioner digunakan sebagai data kualitatif. Dalam menganalisis data, rata-rata skor siswa untuk siklus pertama adalah 74,11 dan rata-rata pada siklus dua adalah 78,00 dan rata-rata siklus ketiga adalah 84,7. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan simulasi sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan 'aktivitas dan siswa siswa hasil belajar. Disarankan bahwa guru harus menerapkan metode simulasi sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan 'kegiatan dan siswa siswa hasil belajar pada PKn.

Kata kunci: *PKn, 'aktivitas, siswa siswa hasil pembelajaran, metode simulasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab di Sekolah Dasar memiliki peranan yang strategis dan penting. Melalui pelajaran PKn diharapkan siswa dapat 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

(BSNP, 2006, h. 108). Secara terperinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain: (1) berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya,

(4) berinteraksi dengan bangsa-bangsain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (BSNP, 2006, h. 108).

Pencapaian tujuan seperti yang diharapkan melalui proses pembelajaran PKn ternyata tidak mudah. Kenyataan di lapangan ditemukan bahwa sebagian siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran hapalan yang membosankan sehingga konsep-konsep tidak berhasil dipahami oleh siswa. Penyebab terjadinya hal tersebut adalah karena banyaknya guru PKn yang mengalami kesulitan ketika harus menyajikan materi pelajaran secara tepat. Model konvensional dengan metode ceramah selalu menjadi pilihan dalam setiap penyajian materi.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 187/IV Kota Jambi, peneliti menemukan beberapa masalah pada pembelajaran PKn yang belum berlangsung secara optimal. Permasalahan yang tampak adalah rendahnya aktivitas siswa (pasif) selama pembelajaran serta hasil belajarsiswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pencapaian KKM untuk mata pelajaran PKn di SDN 187/IV Kota Jambi adalah 75. Hasil penilaian evaluasi siswa kelas IV SDN 187/IV Kota Jambi tahun ajaran 2012/2013 sebanyak tiga kali ulangan harian menunjukkan bahwa 7 siswa dari 9 siswa (77,8%) belum mencapai standar KKM. Hanya 2 siswa (22,2%) yang nilainya di atas KKM. Pada mata pelajaran PKn, didapatkan bahwa pencapaian nilai terendah 45 dan ketercapaian nilai tertinggi adalah 80. Hasil belajar siswa yang rendah dapat digunakan sebagai indikator bahwa pembelajaran PKn belum berhasil. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas menetapkan alternatif penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru adalah metode yang dapat membuat siswa untuk berpikir secara aktif dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Salah satu metode pembelajaran

yang sesuai yang dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran adalah metode pembelajaran simulasi.

Metode pembelajaran Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Menggunakan simulasi dalam belajar sangat efektif, membawa siswa ke dalam pemahaman yang mendalam sebab terdapat aktivitas belajar yang aplikatif. Yang menjadi inti dari simulasi adalah menarik manajemen di luar sekolah yang mempunyai aturan-aturan tertentu ke dalam lingkungan kelas.

Simulasi bukanlah sebuah metode yang asing dalam pembelajaran. Penerapan simulasi yang dioperasikan dengan komputer telah lama digunakan, pertama kali dikembangkan oleh Richard Wing dalam salah satu pusat layanan regional di New York (Wing dalam Joyce et.al. 2009, h. 436). Mengingat simulasi dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran PKn, maka penulis merasa tertarik untuk mengkaji dan meneliti sebuah tindakan untuk memecahkan masalah pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 187/IV Kota Jambi menggunakan metode simulasi dengan judul penelitian "Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa di SD Negeri 187/IV Kota Jambi".

Menurut Trianto (2010, h. 16), proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya.

Perubahan tingkah laku pada diri siswa seperti yang dikatakan terbentuk dengan adanya proses belajar. Menurut Sardiman (2010, h. 21) belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsure cipta, rasa dan karsa. Lebih lanjut, belajar bukanlah kegiatan sekali tembak, melainkan proses belajar berlangsung secara bergelombang. Belajar memerlukan kedekatan

dengan materi yang hendak dipelajari, jauh sebelum bisa memahaminya (Silberman, 2009, h. 27). Oleh karena itu, cara yang dipilih dalam proses belajar akan menentukan pemahaman siswa.

Salah satu landasan teoretik pendidikan kewarganegaraan dengan metode simulasi adalah teori belajar konstruktivis yang mengatakan bahwa pengetahuan bukanlah tiruan dari kenyataan, tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Suparno (1997, h. 81) mengemukakan definisi pendekatan konstruktivistik sebagai pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam pemahaman dan memberi makna terhadap informasi dan peristiwa yang dialaminya. Menurut Santrock (2009, h. 51) pendekatan konstruktivis sosial (*social constructivis approach*) menekankan konteks sosial dalam belajar dan bahwa pengetahuan dibangun serta dikonstruksikan secara bersama-sama. Pelajar di dorong untuk memperoleh pengetahuan secara aktif, menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah diasimilasikan dan membuat pengetahuannya sendiri dengan mengkonstruksikan interpretasinya (Hanley dalam Muijs & Reynolds, 2008, h. 194).

Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa.

Landasan teoretik lainnya adalah teori belajar kognitivisme. Kognitivisme membahas bagaimana orang-orang berpikir, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Menurut Piaget dikutip Trianto (2010, h. 29), perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan, pengalaman-pengalaman fisik, dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Walaupun secara pasif dipengaruhi oleh lingkungan, orang akan lebih aktif, memilih, memutuskan, mempraktekkan, memperhatikan, mengabaikan, dan membuat banyak

respon lain untuk mengejar tujuan (Sukmadinana, 2007, h. 170). Menurut Bruner dikutip Budiningsih (2005, h. 41) perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu: *enactive, iconic, dan symbolic*.

Pendekatan kognitif menjelaskan bahwa satu elemen yang paling penting dalam proses belajar adalah apa yang seseorang bawa, yaitu pengetahuan dalam situasi belajar. Apa yang telah diketahui menentukan seberapa luasnya apa yang akan dipelajari, diingat, dan dilupakan (Woolfolk, 1995, h. 241). Budiningsih (2005, h. 34) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain.

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Djamarah (2008, h. 38) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Aktivitas berasal dari kata aktif (dalam Manroe, 2008) yang berarti giat/gigih. Rujanto (2002, h. 23) mengemukakan pengertian aktivitas sebagai segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Adapun belajar menurut Ali (2006, h. 31) diartikan sebagai usaha seseorang untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu proses didalamnya. Helgard dan Bower (1975) mendefinisikan belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha atau upaya sadar seseorang dalam memperoleh pengetahuan, pengalaman baru, sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

Dengan demikian, aktivitas belajar adalah segala kegiatan, kerja seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku bagi dirinya

yang mana perubahan tersebut akan bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain dalam kehidupannya.

Sardiman (2011, h. 101) menyatakan bahwa jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain sebagai berikut; *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*. Sagala (2011, h. 124) menyatakan bahwa ada beberapa aktivitas kejiwaan yang berhubungan erat dengan psikologi pendidikan yaitu: (1) pengamatan indera, (2) tanggapan, (3) fantasi, (4) ingatan, (5) pikiran dan berpikir, (6) perhatian, (7) perasaan, dan (8) kemauan.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

Mulyana (2003, h. 16) menyebutkan beberapa hal yang perlu dilakukan supaya siswa aktif, yaitu: (1) siswa mengembangkan rasa percaya diri dan mengurangi rasa takut, (2) siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi ilmiah, (3) melibatkan siswa dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasi, (4) melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan paparan di atas, aktivitas belajar adalah segala kegiatan, kerja seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku bagi dirinya yang mana perubahan tersebut akan bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain dalam kehidupannya. Aktivitas belajar dalam penelitian ini meliputi: (a) oral activities, yaitu bertanya jawab; (b) listening activities, yaitu berdiskusi; (c) writing activities, yaitu menulis laporan; (d) emotional activities, yaitu berani maju ke depan kelas; (e) motor activities, yaitu melakukan simulasi.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Menurut Sudjana (2009, hh. 22-23) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu sebagai berikut: (1) pengetahuan atau ingatan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi.

Dalam kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan gerakan interpretatif.

Menurut Suprijono (2009, hh. 5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut: a) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan. b) ketrampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan analitis-sintetis fakta dan konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. c) ketrampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Pengertian di atas maka hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik akibat adanya interaksi antara stimulus sebagai sumber yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar yang

ditangkap melalui indera dengan respon siswa. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar dari segi kognitif pada setiap siklus. Adapun aspek afektif dan psikomotor menjadi bagian dari pengukuran aktivitas belajar siswa.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008, h. 147). Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Menurut Ginting (2008, h. 42), metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Dari uraian di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar bisa dikatakan baik jika metode itu bisa mengembangkan potensi peserta didik.

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. Simulasi seperti dijabarkan dalam Smaldino dkk. (2005, h. 33) adalah sebuah abstraksi atau penyederhanaan dari sejumlah situasi atau proses dalam kehidupan nyata. Sementara Wahab (2007, h. 108) menjelaskan simulasi sebagai salah satu strategi belajar mengajar yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain bertindak dan merasakan. Simulasi merupakan salah satu model pembelajaran yang membawa peserta didik ke dalam situasi yang direayasa seperti sebenarnya dengan memerankan tokoh tertentu.

Larew, dkk. (2006) menyebutkan bahwa simulasi berarti suatu kegiatan yang didesain menyerupai sehingga memungkinkan peserta memiliki pengalaman melakukan sesuatu dalam situasi yang hampir sama dengan risiko minimal. Pengertian simulasi menurut Webster's dalam Sanford (2010) adalah "to look or act like." Hal ini berarti kegiatan

melihat dan meniru bukan hanya dari benda, namun juga dengan *role play, scenario settings*, studi kasus. Selain itu simulasi juga dapat melatih cara berkomunikasi, cara pengkajian, manajemen perilaku, dan melatih keterampilan.

Ada beberapa macam bentuk simulasi. Wahab (2007, h. 109) membagi simulasi menjadi 3 bentuk, yaitu: bermain peran (*role playing*), drama kehidupan masyarakat (*socio-drama*), dan permainan (*games simulation*). Sementara Moore (2005, h. 271) menyatakan ada dua bentuk simulasi, yaitu: simulasi manusia (*human simulations*) dan simulasi manusia-komputer (*person-to-computer simulations*).

Metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Metode pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan. Metode pembelajaran ini diterapkan dalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibermetika. Pendekatan simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja dikontrol, misalnya, dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator.

Model pembelajaran simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Sanjaya (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar. Kelebihan metode pembelajaran ini di antaranya adalah: (1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga,

masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja; (2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan; (3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa; (4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis; dan (5) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahan metode pembelajaran ini, di antaranya adalah: (1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan; (2) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan; dan (3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini, ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, sebagai berikut:

Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.

Berdasarkan pasal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada warga negara, hal ini dikarenakan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan guna mendukung peran aktif mereka dalam masyarakat dan negara di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Adapun lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN 187/IV Kota Jambi yang beralamat di Jln. Adi Sucipto RT 05 Kecamatan Jambi Selatan, dan adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 187/IV Kota Jambi yang berjumlah 9 siswa. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan tes sebagai alat penelitian. Siswa dites dengan memberikan lembar kerja siswa berupa ujian. Disamping instrument test yang diberikan oleh guru, ada beberapa instrumen lain yang digunakan diantaranya seperti; observasi, wawancara dan angket. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014, yang lebih tepatnya pada bulan September 2013 sampai dengan bulan Oktober 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada setiap siklus, seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa ada beberapa hal yang harus dilakukan seperti, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dengan demikian, di bawah ini akan dipaparkan lebih rinci atau tahap demi tahap.

Pada setiap perencanaan dalam setiap siklus penelitian, dilaksanakan beberapa hal seperti; penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan materi ajar, menyusun alat evaluasi dan juga menyiapkan lembar observasi.

Selanjutnya, pada tahap action dalam setiap siklus dilaksanakan pengajaran mengenai topik-topik yang sudah disediakan. Materi pada siklus pertama adalah Mengenal pemerintahan desa (kepala desa dan BPD) dan perangkat desa (sekretaris desa, sekretariat desa, pelaksana teknis lapangan, dan unsur kewilayahan) dan mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan. Pada siklus ke dua materi pembelajarannya adalah persyaratan dan cara pemilihan kepala desa. Adapun materi pada siklus ke tiga adalah Tata Cara dan Persyaratan Pembuatan Kartu Tanda Penduduk (KTP).

Hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan semangat dalam belajar.

Dan setelah itu dilakukan refleksi pada keseluruhan aktivitas selama penelitian dilaksanakan dan pada tahap inilah akan diambil keputusan apakah akan melangkah ke siklus berikutnya atau tidak.

Pada siklus pertama, setelah peneliti melakukan semua process dalam PTK maka ditemukan beberapa hal seperti; a) sebagian besar siswa belum mengerti tahapan metode simulasi dan kegiatan atau tugas yang harus dilakukan dalam setiap tahapan, b) masih ada siswa yang tidak berperan dengan baik dalam proses simulasi, c) masih terdapat siswa yang belum termotivasi untuk aktif terlibat dalam pembelajaran pkn, d) alokasi waktu yang kurang tepat pada setiap tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan, e) guru kurang menjalankan perannya sebagai fasilitator, motivator dan kurang melakukan monitoring terhadap jalannya diskusi kelompok.

Dengan demikian, maka perbaikan yang bisa dilaksanakan pada tindakan siklus berikutnya, adalah: a) guru menjelaskan secara lebih terperinci mengenai langkah-langkah metode simulasi serta tugas masing-masing siswa dan kelompok, b) guru lebih tegas mengkondisikan siswa, terutama pada saat mengarahkan siswa dalam proses simulasi, c) guru memberikan motivasi secara lebih intens agar siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran pkn, d) alokasi waktu untuk setiap tahapan pembelajaran disusun kembali sesuai dengan kondisi siswa agar setiap tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

Pada siklus yang ke dua, siswa sudah semakin aktif terlibat dalam metode simulasi. Hanya beberapa orang siswa saja yang terlihat pasif dalam metode simulasi. Siswa sudah semakin menguasai materi dengan baik, kekompakan dan kerjasama kelompok semakin terlihat kokoh, mau mendengarkan penjelasan materi dari siswa lain dan lain sebagainya. Pelaksanaan simulasi cukup dinilai ada kemajuan dimana siswa sudah semakin paham tentang pelaksanaannya. Tetapi walaupun demikian, pada siklus yang kedua masih ditemukan beberapa permasalahan seperti: a) pada pelaksanaan simulasi

masih terdapat siswa yang kurang fokus, b) saat siswa simulasi terdapat siswa yang kurang melaksanakan perannya dengan baik walau hanya 1, 2 orang saja, c) alokasi waktu untuk menerapkan metode permainan simulasi masih terbilang kurang, sehingga setiap tahapan dalam pembelajaran permainan simulasi mendapat alokasi waktu yang kurang maksimal, d) masih terdapat siswa yang belum dapat bekerjasama dalam kegiatan simulasi.

Dengan demikian, perbaikan yang dapat dilakukan pada siklus berikutnya adalah: a) guru meningkatkan intensitas pemberian motivasi kepada siswa agar semua siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, b) dalam hal pembagian peran guru harus lebih selektif dan tegas lagi.

Pada siklus yang ke tiga, partisipasi siswa dalam metode simulasi semakin menunjukkan peningkatan sesuai yang diharapkan, dimana pada semua indikator mengalami peningkatan. Secara keseluruhan pelaksanaan metode simulasi pada siklus III sudah terlihat seperti yang diharapkan, semua siswa menunjukkan perubahansikap dengan baik dan menunjukkan pertumbuhan-pertumbuhan indikator aktivitas belajar. Dari tindakan siklus III, peneliti tidak lagi menemukan permasalahan yang krusial, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Selanjutnya untuk mengukur unjuk kerja, pada akhir pertemuan di siklus I diberikan tes. Hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *pre test* pada siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AR	L	75	68	Belum tuntas
2.	AH	L	75	64	Belum tuntas
3.	AMS	P	75	76	Tuntas
4.	BSM	L	75	60	Belum tuntas
5.	CC	P	75	72	Tuntas
6.	DS	P	75	64	Belum tuntas
7.	RA	P	75	68	Belum tuntas
8.	RF	L	75	58	Belum tuntas
9.	RAP	P	75	62	Belum tuntas
Rata-rata					65,78

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 1, siswa yang memperoleh nilai Tuntas hanya sebanyak 2 orang dari 9 orang. Sedangkan sisanya sebanyak 7

orang belum tuntas. Adapun hasil belajar yang dicapai siswa baru mencapai rata-rata nilai 65,78. Dengan demikian dilakukanlah pengajaran dengan menggunakan metode simulasi. Dan setelah pengajaran diadakan, maka kembali guru menguji kemampuan siswa melalui test yaitu *post-test* pada siklus pertama dan hasilnya terlihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil *post test* pada siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AR	L	75	76	Tuntas
2.	AH	L	75	72	Belum tuntas
3.	AMS	P	75	85	Tuntas
4.	BSM	L	75	68	Belum tuntas
5.	CC	P	75	80	Tuntas
6.	DS	P	75	70	Belum tuntas
7.	RA	P	75	72	Belum tuntas
8.	RF	L	75	68	Belum tuntas
9.	RAP	P	75	76	Tuntas
Rata-rata				74,11	

Dari tabel di atas, terlihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode simulasi. Dari hasil *pre test* yang dilakukan sebelum penerapan metode simulasi, nilai rata-rata siswa yaitu sebesar 65,78. Sedangkan setelah diterapkannya metode simulasi nilai rata-rata siswa menjadi 74,11. Walaupun masih berada di bawah nilai KKM, namun terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,11%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar.

Dengan demikian maka perlu dilanjutkan ke siklus yang ke dua. Dengan berbagai perbaikan setelah semua hal yang telah dilakukan pada siklus pertama direfleksi seperti yang sudah dibicarakan sebelumnya. Untuk melihat perkembangannya, maka table 3 telah dipaparkan hasil belajar siswa pada siklus yang ke dua.

Dari tabel 3, terlihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode simulasi pada siklus II. Dari hasil *post test* pada siklus I, nilai rata-rata siswa yaitu 74,11. Sedangkan hasil *post test* pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 78,00. Nilai rata-rata kelas sudah berada di atas nilai KKM, namun masih ada 3 dari 9 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Tabel 3. Hasil *post test* pada siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AR	L	75	76	Tuntas
2.	AH	L	75	78	Tuntas
3.	AMS	P	75	90	Tuntas
4.	BSM	L	75	72	Belum tuntas
5.	CC	P	75	80	Tuntas
6.	DS	P	75	74	Belum tuntas
7.	RA	P	75	78	Tuntas
8.	RF	L	75	74	Belum tuntas
9.	RAP	P	75	80	Tuntas
Rata-rata				78,00	

Dengan demikian maka perlu dilanjutkan ke siklus yang ke tiga. Dengan berbagai perbaikan setelah semua hal yang telah dilakukan pada siklus pertama direfleksi seperti yang sudah dibicarakan sebelumnya. Untuk melihat perkembangannya, maka table 4 telah dipaparkan hasil belajar siswa pada siklus yang ke tiga.

Tabel 4. Hasil *post test* pada siklus III

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AR	L	75	82	Tuntas
2.	AH	L	75	86	Tuntas
3.	AMS	P	75	94	Tuntas
4.	BSM	L	75	80	Tuntas
5.	CC	P	75	90	Tuntas
6.	DS	P	75	82	Tuntas
7.	RA	P	75	84	Tuntas
8.	RF	L	75	78	Tuntas
9.	RAP	P	75	86	Tuntas
Rata-rata				84,67	

Dari tabel 4, terlihat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode simulasi pada siklus III. Dari hasil *post test* pada siklus II, nilai rata-rata siswa yaitu 78,00. Sedangkan hasil *post test* pada siklus III nilai rata-rata siswa menjadi 84,67. Nilai rata-rata kelas sudah berada di atas nilai KKM, dan seluruh siswa (100%) memperoleh nilai di atas KKM.

Dengan demikian, karena semua siswa sudah mencapai kriteria kelulusan minimum maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model simulasi dalam pembelajaran setelah siklus III dapat dinyatakan berhasil.

Untuk melihat secara jelas hasil penelitian yang dilakukan untuk setiap siklus, table 5 adalah sajian data perkembangan hasil belajar siswa:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Ketiga Siklus

No	Nama Siswa	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AR	76	76	82
2	AH	72	78	86
3	AMS	85	90	94
4	BSM	68	72	80
5	CC	80	80	90
6	DS	70	74	82
7	RA	72	78	84
8	RF	68	74	78
9	RAP	76	80	86
Rata-rata		74,11	78,00	84,67

Seperti yang disajikan pada tabel 5, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu, siklus I sebesar 74,11; siklus II sebesar 78,00; dan pada siklus III sebesar 84,67.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas dengan metode simulasi dalam pembelajaran PKn setelah siklus III dapat dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh indikator sebagai berikut: a) siswa seluruhnya dinyatakan berhasil mencapai kategori tuntas belajar, yaitu 100% siswa tuntas, b) hasil belajar siswa mencapai rerata 84,67 melebihi kriteria yang telah ditetapkan yaitu KKM sebesar 75,00, c) proses belajar PKn menggunakan metode simulasi berhasil, dalam hal ini siswa menunjukkan aktifitas belajar yang tinggi yang berdampak terhadap hasil belajarnya.

Dari siklus ke siklus, tindakan yang diberikan terlihat memberikan hasil yang cukup baik dalam merubah siswa yaitu menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Hal ini terlihat dimana siswa menyimak materi yang diberikan dengan cermat, kemudian siswa mampu memberikan tanggapan terhadap materi yang ditanyakan oleh guru, serta siswa turut serta aktif dalam pembelajaran dan mengalami sendiri apa yang dipelajari. Selain itu, siswa

tampak berdiskusi dan saling mempertahankan pendapat. Kemudian, pada saat dilakukan simulasi, siswa terlihat antusias. Perubahan positif lainnya, terlihat dari hasil belajar siswa dimana pada tes yang dilakukan pada tiap siklusnya, tingkat ketuntasan siswa menunjukkan peningkatan.

Pertumbuhan yang terjadi pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini membuktikan ketercapaian tujuan dari penelitian tindakan kelas itu sendiri yakni bertujuan untuk memberikan tindakan pada kelas yang menjadi subjek dengan harapan akan terjadinya perubahan dalam proses pembelajaran PKn pada khususnya

Selama penerapan metode simulasi di kelas IV, ditemukan beberapa kendala dalam mencapai keberhasilan metode pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta melihat dari data yang telah terkumpul, dapat diketahui bahwa kendala atau hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan metode permainan simulasi sebagai berikut.

Pertama, Alokasi waktu untuk menerapkan metode simulasi secara utuh, diperlukan waktu yang cukup lama, mengingat banyaknya rangkaian kegiatan dalam metode permainan simulasi. Kesulitan dalam menetapkan alokasi waktu sangat terasa pada saat melaksanakan permainan dan melakukan simulasi, permainan digunakan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk dapat melakukan simulasi.

Kedua, minimnya pengetahuan dan wawasan siswa mengenai metode simulasi karena masih jarang guru yang menggunakannya sehingga siswa kurang memahami langkah-langkah metode simulasi sehingga pada awalnya siswa merasa kebingungan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Ketiga, masih terdapat siswa yang kurang aktif dan lebih memilih menjadi pasif pada saat pada pelaksanaan penerapan metode simulasi. Seperti pada pelaksanaan simulasi pada siklus II, ada siswa yang tidak bekerja sama dengan baik dan lebih memilih memahami materi secara sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan dengan melihat kendala yang dihadapi ketika penerapan metode permainan simulasi, maka upaya

yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala atau hambatan dalam penerapan metode simulasi adalah sebagai berikut:

Pertama, guru harus bisa membuat rencana yang matang mengenai pembelajaran yang akan diajarkan di kelas. Setiap kegiatan yang akan dilakukan oleh guru harus tersusun dengan baik dan sistematis. Kemudian guru juga harus bisa mengalokasikan waktu dengan baik. Setiap kegiatan dalam pembelajaran diberikan alokasi waktu yang tepat supaya setiap tindakan yang sudah direncanakan dapat berlajalan secara utuh dan sesuai dengan yang diharapkan. Diperlukan rencana yang matang mengenai alur kegiatan tersebut agar setiap langkah dalam metode simulasi dapat tersusun dengan baik dan dapat dijalankan secara sistematis sesuai dengan alokasi waktu yang ada.

Kedua, guru berusaha memahami dengan benar tentang makna dan langkah-langkah metode simulasi sehingga guru dapat memberikan penjelasan dan pengarahan yang jelas kepada siswa. Untuk itu, guru dituntut untuk lebih pandai dan kreatif dalam memberikan penjelasan dan pengarahan, dengan kata lain, ketika siswa sulit memahami langkah-langkah simulasi dengan penjelasan secara lisan, maka guru harus memberikan alternatif lain dalam memberikan penjelasan dan pengarahan tersebut, yaitu bisa melalui gambar.

Ke tiga, untuk menjaga motivasi belajar siswa bisa dilakukan dengan menambah intensitas pemberian motivasi belajar dan berbagai permainan edukatif pada siswa yang melibatkan siswa secara keseluruhan di setiap kesempatan selama proses pembelajaran. Pemberian *reward* pada siswa juga bisa dilakukan yaitu dengan memberi *reward* kepada setiap pemenang permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan metode simulasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 187/IV Kota Jambi sangat efektif

digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil perubahan aktivitas belajar yang ditunjukkan siswa dari siklus ke siklus menunjukkan pertumbuhan aktivitas belajar siswa dengan hasil yang sangat baik. Seluruh indikator aktivitas belajar yakni berani bertanya jawab, menyimak, berdiskusi, menulis laporan, berani maju ke depan kelas, dan melakukan simulasi sudah mulai tumbuh pada diri siswa. Siswa yang tadinya bersikap pasif, selama penelitian berlangsung menjadi aktif belajar.

Penerapan metode simulasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 187/IV Kota Jambi sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan meningkatkan nilai tes pada setiap siklus dengan rerata di atas KKM, yaitu di atas 75.

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka saran-saran yang disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian adalah sebagai berikut: a) guru hendaknya meningkatkan pemahaman mengenai makna dan prosedur metode simulasi dan memberikan variasi dalam menjelaskan prosedur metode simulasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal, b) guru harus kreatif dalam menciptakan permainan-permainan yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa, c) guru harus bisa mengalokasikan waktu sesuai dengan jam pembelajaran, di samping itu guru harus menguasai situasi belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, d) guru harus memiliki kemampuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa dengan cara memberikan motivasi untuk belajar, e) agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih maksimal, maka guru perlu diberi kebebasan yang bertanggungjawab untuk berekspresi secara kreatif dan inovatif dalam menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah, f) perlu adanya fasilitas sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih berkualitas.

ACUAN PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Alhidayat. (2009). *Penerapan metode simulasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas IVB SD Negeri 65 Kota Bengkulu. Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIB.
- Arikunto, S. (1996). *Manajemen penelitian*. Jakarta: RenekaCipta
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. BumiAksara
- Arikunto, S & Suhardjo. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: BumiAksara
- Aqib, Z et al. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajardan pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta
- Depdiknas. (2006). *Standar isi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: AsdiMahasta
- Fathurrohman, P & Sutikno, M. S. (2007). *Strategi belajar mengajar: strategi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanaman konsep umum dan konsep Islami*. Bandung: PT. RefikaAditama
- Hilgard, E. R. & Bower G. H. (1975). *Theories of learning*. Englewood Cliffs. New York: Prentice Hall
- Fatimah. (2010). *Penerapan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswapada mata pelajaran PKn di Kelas IV SDN Kemiri Kecamatan Puspo Kabupaten Pasuruan. Skripsi*. Malang: PGSD Universitas Negeri Malang.
- Joyce, B .et al. (2009). *Models of Teaching*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Miles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Metode-metode Baru*, Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. (2005). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya
- Manroe, F. (2005). *Humas membangun citra dengan komunikasi*. Cetakan Kedua, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhajir, A. (2012). *Peningkatan aktivitas belajar dengan metode simulasi pembelajaran PKn Kelas VI M.I.S Nahdotusshibyan Kuala Dua*
- Ali, M. (2006). *Kamus lengkap Bahasa Indonesia modern*. Jakarta: Pustaka Amani
- Muijs, D dan Reynolds, D. (2008). *Effective teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, H. (2003). *Manajemen sistem pengelolaan pengembangan kemampuan profesional tenaga dosen akademi keperawatan*, Tesis. Bandung: Program Pasca Sarjana USI
- Nurmalina & Syaifullah. (2008). *Memahami pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rujanto, K. (2006). *Pengaruh program safe motherhood Unicef terhadap kinerja bidan desa di kabupaten sorong*. Penelitian tidak dipublikasi program magister kebijakan & manajemen pelayanan kesehatan, UGM.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan prolematika belajar mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi pembelajaran berorientasi pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi pendidikan* (Edisi 3 Buku 1). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Silberman, M. L. (2004). *Active learning: 101 Cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smaldino, dkk. (2005). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Sudjana. (2009). *Metode mengajar permainan simulasi*. Jakarta : Media Press
- Sukmadinata, N. S. (2001). *Pengembangan kurikulum teoridan praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Cet-ke-IV
- Suparno, P. (1997). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja. (2006). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology, Active learning edition bagian kedua*. Terjemahan Hely Prayitno S dan Sri Mulyantini S. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.