

# **PENGARUH PENGGUNAAN METODE SIMULASI TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS V SDN KOTAGEDE 3 YOGYAKARTA**

**Arifin Riyanto<sup>1</sup>, Trisharsiwi<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
E-mail: arifin.riyanto@yahoo.com

**Abstract:** The purpose of this study is to know descriptively the tendency of interest in civics of the fifth grade students in SDN Kotagede 3 Yogyakarta that use simulation method and do not use simulation method in the learning teaching process. Comparatively, this study is to know the difference of interest in civics in fifth grade at SDN Kotagede 3 Yogyakarta between using simulation method and without using the simulation method. This study included experimental research. The population and sample in this research are all fifth graders class, the consist 60 students. Data collection of this research uses observation techniques, documentation techniques, and questionnaire techniques. The result of descriptive research indicate that the tendency of study interest of the fifth grade students of elementary school of Kotagede 3 Yogyakarta which are taught using the simulation method is very high category with the mean of 72,77, while students are taught without using the simulation method included in high category with the mean of 66,33. In t-test obtained  $t_{count} = 3.798 > t_{table} = 2,002$  with  $p = 0,000$ , because  $t_{count} > t_{table}$  and  $p < 0.05$  the hypothesis that is proposed can be accepted. Comparatively, there is difference is most significant of interest in learning civics of the fifth grade students in SDN Kotagede 3 Yogyakarta between students who is taught by using simulation method and without using simulation method.

**Keywords:** Simulation Method, Interest in Learning, Citizenship Education

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan memegang peranan yang sangat penting demi tercapainya kemajuan suatu bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman, manusia akan dihadapkan pada permasalahan yang semakin kompleks, termasuk dalam bidang pendidikan di sekolah dasar. Guru berperan sebagai salah satu faktor penentu dalam memajukan pendidikan, karena guru sebagai ujung tombak yang melakukan proses pembelajaran di lapangan.

Guru adalah tenaga profesional yang menggunakan keahliannya untuk membantu perkembangan para siswa, karena guru berperan sebagai agen pembaharu, pemimpin dan pendukung nilai – nilai masyarakat. Guru juga harus merancang program pembelajaran atas dasar kebutuhan umum maupun kebutuhan perorangan siswa. Untuk itu maka proses pembelajaran haruslah ditunjang oleh

metodologi pengajaran yang efektif, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran tujuan yang diharapkan adalah hasil yang optimal. Hal tersebut dapat dicapai apabila siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga memerlukan perencanaan yang matang mulai dari perangkat, pemilihan strategi, media, teknik, metode, atau model pembelajaran hingga evaluasi yang saling berhubungan.

Melalui proses belajar mengajar diharapkan dapat mencapai tujuan dari pendidikan tersebut. Keberhasilan tujuan pendidikan dapat tercapai jika siswa melibatkan dirinya baik fisik, mental, maupun emosional. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga diperlukan interaksi yang positif antara guru dengan siswa.

Guru yang bertindak sebagai subjek pendidikan memiliki peranan yang sangat

penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan bimbingan, pengetahuan, pesan, nilai-nilai yang baik kepada siswa, tetapi juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, yaitu dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan metode atau strategi yang sesuai, dan tentunya melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran sangat penting karena materi pelajaran yang di dapat dari kegiatan yang dilakukan akan bertahan dalam waktu yang lama.

Pendidikan di SD saat ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Salah satunya yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter budaya bangsa serta tidak meninggalkan jati diri bangsa. Selain itu juga memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, serta berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Susanto (2013: 225) "Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur serta moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia". Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena dituntut untuk banyak hafalan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 27 Maret 2017 di SDN Kotagede 3 Yogyakarta, bahwa kegiatan pembelajaran di kelas belum sepenuhnya tercapai secara maksimal karena hanya sebagian siswa yang aktif, masih rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PKn, perhatian siswa terhadap pembelajaran PKn masih rendah, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran PKn, serta guru kurang memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran PKn kepada siswa.

Permasalahan ini menimbulkan gagasan untuk dapat memberikan pembelajaran di kelas menggunakan metode yang tepat supaya siswa lebih tertarik. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode simulasi. Menurut Majid (2014: 162) "Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan – akan". Pendapat lain juga dikemukakan oleh Roestiyah (2008: 22) "Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu". Sedangkan menurut Hamdani (2011: 161) "Metode simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya".

Metode simulasi akan dapat membantu guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena metode ini akan membuat siswa mampu merasa masukke dalam materi yang diajarkan sehingga akan memberikan pengalaman langsung. Setelah menerapkan metode simulasi diharapkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Siswa juga diharapkan senang dan antusias selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana secara maksimal.

Menurut Kamisa dalam Khairani (2014: 136) "Minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukan". Slameto dalam Karwati (2014: 148) menyatakan bahwa "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh".

Berdasarkan permasalahan yang ada, dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Terhadap Minat Belajar PKn Pada Siswa Kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar PKn siswa kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta antara yang diajar menggunakan metode simulasi dengan yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi. Sehingga nantinya hasil artikel analisis ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi guru dalam melakukan pengajaran di kelas guna meningkatkan minat belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Kotagede 3 Yogyakarta yang beralamat di Jln. Pramuka, Sidikan, Umbulharjo, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 dari bulan Maret sampai bulan Juni 2017.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian *quasi eksperiment* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2012: 114) menyatakan bahwa "desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen". Quasi-experimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.

Salah satu unsur yang ada dalam penelitian adalah penentuan variabel. Menurut Arikunto (2013: 161) "Variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian". Dalam penelitian ini variabel terbagi menjadi dua variabel, yaitu variabel bebas adalah dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode simulasi (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar PKn (Y).

Desain dalam penelitian ini adalah kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan metode simulasi, sedangkan kelompok control diajar tanpa menggunakan metode simulasi. Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2012: 113) "desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol".

Sebelum kedua kelompok diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji kemampuan awal menggunakan uji-t. Jika thitung diperoleh dengan  $p > 0,05$  maka tidak ada perbedaan kemampuan awal kedua kelompok. Perhitungan uji-t dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer SPSS versi 22 (*Statistical Package for the Social Sciences*) dan Microsoft Excel 2010. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 1,464$  dan  $t_{tabel} = 2,002$  dengan  $p = 0,149$ . Karena  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $p \geq 0,05$  berarti kedua kelompok tidak ada perbedaan

kemampuan awal atau berangkat dari kemampuan awal yang sama dan dapat diberi tindakan.

Menurut Sugiyono (2012: 297) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 60 siswa.

Menurut Sugiyono (2012: 297) "Sampel adalah sebagian dari populasi itu". Sedangkan menurut Arikunto (2013: 174) "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Dalam penelitian ini seluruh anggota populasi yaitu kelas V A dan V B menjadi sampel penelitian. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control dilakukan dengan cara undian. Dari hasil undian yang keluar kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi, teknik kuesioner, dan teknik dokumentasi. Teknik observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2012: 143). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PKn menggunakan metode simulasi. Teknik kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013: 194). Menurut Arikunto (2013: 274) "Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya".

### 1. Uji Validitas Item Angket

Menurut Arikunto (2013: 211) "Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat - tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument". Suatu item dikatakan baik jika item tersebut valid, sedangkan item dikategorikan valid jika memiliki daya dukung atau memiliki

koefisien korelasi yang positif dan signifikan terhadap keseluruhan tes.

## 2. Uji Reliabilitas Instrument

Menurut Sugiyono (2013:203) “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berkali – kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama”. Untuk menguji reliabilitas instrument angket ini menggunakan rumus Alpha.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui minat belajar PKn yang diajar menggunakan metode simulasi dan tanpa menggunakan metode simulasi dilakukan dengan angket minat belajar PKn diperoleh:

Skor maksimal ideal,  $22 \times 4 = 88$

Skor minimal ideal,  $22 \times 1 = 22$

Berdasarkan skor maksimal ideal dan skor minimal ideal diperoleh

$(M) = 1/2 \times (88 + 22) = 55$

$(SD) = 1/6 \times (88 - 22) = 11$

Sehingga dapat disusun kriteria kurva normal sebagai berikut :

$71,5 \leq X \leq 88$  = sangat tinggi

$60,5 \leq X \leq 71,4$  = tinggi

$49,5 \leq X \leq 60,4$  = sedang

$38,5 \leq X \leq 49,4$  = rendah

$22 \leq X \leq 38,4$  = sangat rendah

Dari hasil penelitian minat belajar PKn kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta diperoleh data sebagai berikut:

Kelompok siswa yang diajar menggunakan metode simulasi diperoleh skor rata-rata 72,77, jika dibandingkan dengan kurva normal, kelompok ini berada pada interval  $71,5 \leq X \leq 88$  termasuk kategori sangat tinggi.

Kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi diperoleh skor rata – rata 66,33, jika dibandingkan dengan kurva normal, kelompok ini berada pada interval  $60,5 \leq X \leq 71,4$  termasuk kategori tinggi.

Uji normalitas sebaran bertujuan untuk mengetahui sebaran data dari tiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normalitas sebaran digunakan rumus chi kuadrat ( $\chi^2$ ). Untuk mengetahui apakah  $\chi^2$  signifikan adalah dengan melihat  $\chi^2_{tabel} = 11,070$ . Dari hasil perhitungan diperoleh data untuk kelompok yang diajar menggunakan metode simulasi  $\chi^2_{hitung} = 4,090$ ,

sedangkan kelompok yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi  $\chi^2_{hitung} = 9,636$ . Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka sebaran data minat belajar PKn untuk kedua kelompok berdistribusi normal.

Uji homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Perhitungan uji homogen varian dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Untuk mengetahui apakah F signifikan adalah dengan melihat Ftabel. Dari hasil perhitungan data uji homogenitas varians diperoleh data bahwa  $F_{hitung} = 1,458$  dengan  $F_{tabel} = 1,861$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka sampel varians kedua kelompok tersebut berasal dari varians yang sama atau homogen.

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan ada perbedaan prestasi belajar IPA siswa kelas III SDN Benerkulon Kebumen tahun pelajaran 2015/2016 yang diajar menggunakan alat peraga dan diajar tanpa menggunakan alat peraga. Untuk menguji kebenaran hipotesis digunakan uji-t. Jika thitung yang diperoleh dengan  $p \leq 0,05$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Dari hasil perhitungan data pengujian hipotesis tersebut dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 2,725$  dan  $p = 0,009$ . Karena  $p < 0,01$  maka hipotesis diterima dan sangat signifikan.

Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh  $t = 3,798$  dengan  $p = 0,000$ ,  $p < 0,01$ . Karena  $p < 0,01$  maka hipotesis yang diajukan diterima secara sangat signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara minat belajar PKn yang diajar menggunakan metode simulasi dan diajar tanpa menggunakan metode simulasi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan minat belajar PKn siswa kelas V SDN Kotagede Yogyakarta yang diajar menggunakan metode simulasi dan diajar tanpa menggunakan metode simulasi. Hasil penelitian ini diperoleh dari skor rata – rata minat belajar PKN siswa yang diajar menggunakan metode simulasi adalah 72,77 sedangkan skor rata-rata minat belajar PKN siswa yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi adalah 66,33. Perbedaan skor rata-rata minat belajar PKn tersebut menunjukkan minat belajar PKn siswa kelas V pada kelompok yang diajar menggunakan metode simulasi lebih

efektif dari kelompok yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara Deskriptif
  - a. Kecenderungan minat belajar PKn siswa kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta yang diajar menggunakan metode simulasi termasuk kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 72,77.
  - b. Kecenderungan minat belajar PKn siswa kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi termasuk kategori tinggi dengan skor rata-rata 66,33.

## 2. Secara Komparatif

Ada pengaruh yang sangat signifikan antara yang diajar menggunakan metode simulasi dengan yang diajar tanpa menggunakan metode simulasi terhadap minat belajar PKn siswa kelas V SDN Kotagede Yogyakarta. Melihat dari rerata skor minat belajar PKn ternyata pembelajaran yang menggunakan metode simulasi lebih tinggi dibanding pembelajaran tanpa menggunakan metode simulasi. Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan metode simulasi terhadap minat belajar PKn pada siswa kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka disampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 

Dalam melaksanakan proses pembelajaran seharusnya dipersiapkan secara matang terlebih dahulu sebelumnya agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Metode simulasi disarankan untuk diterapkan dalam mata pelajaran PKn karena dapat meningkatkan ketertarikan, perhatian, keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa.
2. Bagi Siswa
 

Siswa diharapkan lebih bersemangat dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana belajar yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru dapat berjalan dengan baik dan siswa memperoleh hasil yang maksimal.

## 4. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya diharuskan supaya lebih teliti lagi dalam menulis, membahas, dan menganalisis hasil penelitian terutama tentang tata tulis, dan skripsi ini dapat dijadikan bahan referensi bagi yang ingin melanjutkan penelitian lebih mendalam lagi mengenai pengaruh metode simulasi terhadap minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Karwati, Euis & Donni Juni Priansa. 2014. *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Professional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.