

**PENERAPAN METODE SIMULASI PADA MATA PELAJARAN PPKN
TERHADAP PENGUATAN *PARTICIPATORY SKILLS*
PESERTA DIDIK**

(Skripsi)

Oleh:

Diana Jaya Wardhani
NPM. 1913032043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENERAPAN METODE SIMULASI PADA MATA PELAJARAN PPKN TERHADAP PENGUATAN *PARTICIPATORY SKIL* PESERTA DIDIK

Oleh:

Diana Jaya Wardhani

Tujuan dilaksanakannya penelitian adalah guna mengetahui penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasy eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII G sebagai kelas eksperimen yang memiliki jumlah 32 peserta didik dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni dengan menggunakan teknik observasi dan angket peserta didik yang berupa penilaian antar teman dan penilaian diri peserta didik. Teknik analisis data dengan menggunakan *Uji Independent Sample t-Test* bantuan SPSS versi 20. Pada hasil observasi kelas eksperimen diperoleh presentase keterampilan sebesar 83,09% dan termasuk dalam kriteria sangat aktif dan hasil observasi pada kelas kontrol sebesar 72,75% yang termasuk dalam kriteria aktif. Secara keseluruhan di simpulkan bahwa pada *self-assessment* kelas eksperimen mendapatkan nilai 85,3% berkategori sangat aktif dan kelas kontrol sebesar 81,6% berkategori sangat aktif, meskipun sama-sama dikategori sangat aktif namun tetap terlihat selisih antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian pada *peer-assessment* kelas eksperimen mendapatkan nilai 83,8% berkategori sangat aktif dan di kelas kontrol dengan nilai 72,2% masuk pada kategori aktif.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Simulasi, *Participatory Skills*.

ABSTRACT

APPLICATION OF THE SIMULATION METHOD IN PPKN SUBJECTS TO STRENGTHENING PARTICIPATORY SKIL LEARNERS

By:

Diana Jaya Wardhani

The aim of this research was to find out the application of the simulation learning method to PPKn subjects to strengthen student's participatory skills. The method used this research is quasy experiment with a quantitative approach. Population of this study is the 8th grade of SMP N 4 Metro. The sample in this study is class VIII G as the experimental class which has 32 students, and class VIII D as control class which has 32 students. Data collection techniques in this study are by using observation and questionnaire techniques in this study are by using observation and questionnaire techniques students in the form of peer to peer research and student self-assessment. Data analysis technique using uji independent sample T-test and SPSS version 20. On the result of the experimental class observations, obtained as skill presentation of 83,09% and included in the very active criteria and the results of the observations in the control class were 72,75% which included active criteria. Overall, it can be concluded that in the self-assessment the experimental class scored 85,3% in the very active category and the control was 81,6% in the very active category, even thought both category were very active, there was a still a difference between the control class and the experimental class, then in the peer-assessment the experimental class gets a score of 83,8% in the very active category and in the control class with a score 72,2% is in the active category.

Keywords: *Learning Methods, Simulation, Participatory Skills.*

**PENERAPAN METODE SIMULASI PADA MATA PELAJARAN PPKN
TERHADAP PENGUATAN *PARTICIPATORY SKILLS*
PESERTA DIDIK**

Oleh:

Diana Jaya Wardhani

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

Sarjana Pendidikan

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE SIMULASI PADA MATA
PELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN
PARTICIPATORY SKILLS PESERTA DIDIK**

Nama Mahasiswa : **Diana Jaya Wardhani**

NPM : **1913032043**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II

Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820727 200604 1 002

Ana Mentari, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Yunisa Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**

Sekretaris : **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **25 Juli 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Diana Jaya Wardhani
NPM : 1913032043
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jalan Satelit 1 No.75, 15 A, Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan
Metro Timur, Kota Metro.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 8 Agustus 2023



Diana Jaya Wardhani

NPM 1913032043

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Diana Jaya Wardhani, dilahirkan di Metro pada tanggal 17 April 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Enjen Junajaya dan Ibu Sri Rahayuningsih.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Muhammadiyah Metro Pusat yang lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 4 Metro yang lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 5 Metro yang lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan dinatarana yaitu Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) dan Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Kemudian pada Agustus 2021 penulis berkesempatan mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 2 yang di selenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan ditempatkan di SMP N 5 Metro. Kemudian pada tahun 2022, penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Simpang Kanan, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orangtua hebatku, Bapak Enjen Junajaya dan Ibu Sri Rahayuningsih yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terimakasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang begitu tulus, yang setiap saat mendoakanku selalu sukses dunia-akhirat, yang selalu memberikan support, serta jerih payah keringat demi kesuksesanku. Aku tentu tidak dapat mebalas semua yang kalian berikan, namun aku selalu berusaha untuk mengukir senyum bangga memiliki diriku dan tak lupa meminta kepada Allah SWT agar orangtuaku selalu diberikan Kesehatan, umur panjang dan keberkahan agar dapat menemaniku dalam perjalanan membahagiakan mereka kelak.

Serta:

Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

MOTTO

“Alam semesta tidak pernah terburu-buru, tapi semuanya tercapai”

(Marcus Aurelius)

“Apapun yang akan menjadi takdirmu, akan mencari jalannya untuk menemukanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Pada Mata Pelajaran PPKn terhadap Penguatan *Participatory skills* Peserta Didik”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar ataupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung; sekaligus menjadi Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembahas I, terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
10. Teristimewa untuk keluargaku; mama-papaku tercinta, kakung, bulek enggar, om yudi, tante lina, om ferry, terimakasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih-sayang, doa, kesabaran yang diberikan kepadaku. Terimakasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa dijaga dalam rahmat, keberkahan, keimanan dan ketaqwaan.
11. Teruntuk adik-adikku tercinta, Muhammad Faqih Hadiwijaya, Abrraruz Sakha Anferli, Syabil Willi Saadan, Rafqi Willi Rasyadan, Aishwa Shanum Anferli yang telah memberikan semangat dan keceriaan dikala aku merasa jenuh mengerjakan skripsi.
12. Teruntuk sahabat terbaikku, Putri Sagita Ramadhani, terimakasih sudah ada di setiap masa-masa sulitku, susah-senangku, terimakasih telah menjadi tempat berkeluh-kesah, berbagi tawa, terimakasih atas dukungan, semangat, nasihat, motivasi yang diberikan.

13. Teruntuk sahabat seperjuanganku semasa kuliah (Chika Tiara Sari, Nur Anisa, Marini Eva Permata, Debora Patricia Sebayang, Lili Safera Putri, dan Reni Widi Astuti) terimakasih selalu ada untukku, terimakasih untuk suka dan duka, canda-tawa, kebersamaan, ketulusan, motivasi, dan juga semangat yang kalian berikan yang telah memberi warna pada masa-masa kuliahku.
14. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
15. Teman-teman seperjuangan KKN Pekon Simpang Kanan, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus (Dini Desita, Fernando Gabriel, Farhan Ardiansyah, Abdurafi Arya Naufal, Muhammad Roma Firmansyah, Muhammad Ikhsan Habibi, Adjie Wisnu, Linda Wijayanti, Ainun Jariya, Ubaid Jan Ayuni, dan Selamat Mahmudin), terimakasih atas pengalamannya, suka-duka dan kebersamaan selama 40 hari pelaksanaan KKN. Semoga tali silaturahmi kita semua terjaga dengan baik, selalu sehat, dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
16. Teman-teman seperjuangan Kampus Mengajar Angkatan 2 di SMP N 5 Metro (Dini Desita, Amri Ramadhani, Aulia Rahma Salsabilla, Riza Ardila, Erisa Puspa Dewi, Suci Wulandari, Cahya Shabilla Choriunnisa Hapsari) terimakasih atas kebersamaan, pengalaman, suka-duka selama 5 bulan pelaksanaan tugas Kampus Mengajar di SMP N 5 Metro yang menjadi catatan pengalaman selama melaksanakan kuliah. Sukses terus dimanapun kalian berada.

17. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi inidapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Mei 2023
Penulis,

Diana Jaya Wardhani
NPM 1913032043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Belajar	9
2. Tinjauan Tentang <i>Participation Skills</i>	20
3. Metode Pembelajaran Simulasi	23
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis.....	36

III.	METODE PENELITIAN	38
	A. Pendekatan Penelitian	38
	B. Jenis Penelitian	38
	C. Populasi dan Sampel	39
	D. Variabel Penelitian.....	40
	E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	41
	F. Rencana Pengukuran Variabel	44
	G. Teknik Pengumpulan Data	45
	H. Instrument Penelitian	47
	I. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	49
	J. Teknik Analisis Data	51
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
	A. Tahapan Penelitian.....	55
	B. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	68
	C. Deskripsi Data Penelitian	73
	D. Uji Prasyarat Analisis	126
	E. Uji Hipotesis.....	129
	F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	133
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	147
	A. Kesimpulan.....	147
	B. Saran	148
	DAFTAR PUSTAKA.....	150
	LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Observasi Pra-Penelitian Kelas VIII SMP N 4 Metro.....	5
2. Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMP N 4 Metro	39
3. Data Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	40
4. Kualifikasi Presentase Skor Observasi dan Angket	49
5. Hasil Uji Coba Validitas <i>Self-Assessment</i> Variabel X.....	58
6. Hasil Uji Coba Validitas <i>Self-Assessment</i> Variabel Y.....	59
7. Hasil Uji Coba Validitas <i>Peer-Assessment</i> Variabel X	61
8. Hasil Uji Coba Validitas <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y	62
9. Hasil Uji Coba Reliabilitas <i>Self-Assessment</i> Variabel X	64
10. Hasil Uji Coba Reliabilitas <i>Self-Assessment</i> Variabel Y	65
11. Hasil Uji Coba Reliabilitas <i>Peer-Assessment</i> Variabel X	66
12. Hasil Uji Coba Reliabilitas <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y	67
13. Daftar Sarana dan Prasarana SMP N 4 Metro.....	69
14. Data Guru dan Staf SMP N 4 Metro	70
15. Data Peserta Didik SMP N 4 Metro T.P 2022/2023	72
16. Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen	75
17. Data Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	76
18. Hasil Perbandingan Observasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	78
19. Data Hasil Angket <i>Self-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen.....	79
20. Data Hasil Angket <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen.....	80
21. Data Hasil Angket <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen	81
22. Data Hasil Angket <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen	82
23. Data Hasil Angket <i>Self-Assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol	84
24. Data Hasil Angket <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol	85
25. Data Hasil Angket <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol.....	86
26. Data Hasil Angket <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol.....	88
27. Perbandingan Hasil Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Tiap Indikator.....	89

28. Distribusi Frekuensi <i>Participatory Skills</i> Kelas Eksperimen	94
29. Hasil Analisis <i>Participatory Skills</i> Kelas Eksperimen.....	95
30. Distribusi Frekuensi <i>Self-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen	97
31. Hasil Analisis <i>Self-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20.....	98
32. Distribusi Frekuensi <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen	100
33. Hasil Analisis <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20.....	102
34. Distribusi Frekuensi <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen....	104
35. Hasil Analisis <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20.....	105
36. Distribusi Frekuensi <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen....	107
37. Hasil Analisis <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20.....	108
38. Distribusi Frekuensi <i>Participatory Skills</i> Kelas Kontrol.....	110
39. Hasil Analisis <i>Participatory Skills</i> Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	111
40. Distribusi Frekuensi Variabel X <i>Self-Assessment</i> Kelas Kontrol	113
41. Hasil Analisis <i>Self-Assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	114
42. Distribusi Frekuensi <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol	116
43. Hasil Analisis <i>Self-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	118
44. Distribusi Frekuensi <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol.....	120
45. Hasil Analisis <i>Peer-Assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	121
46. Distribusi Frekuensi <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol.....	123
47. Hasil Analisis <i>Peer-Assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	125
48. Uji Normalitas Angket <i>Self-Assessment</i>	126
49. Uji Normalitas Angket <i>Peer-Assessment</i>	127
50. Uji Homogenitas <i>Self-Assessment</i>	128
51. Uji Homogenitas <i>Peer-Assessment</i>	129
52. Uji T-Test <i>Self-Assessment</i>	130
53. Uji T-Test <i>Peer-Assessment</i>	132
54. Perbandingan Hasil Angket dan Observasi Peserta Didik.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	36
2. Distribusi Frekuensi <i>Participatory Skills</i> Kelas Eksperimen.....	94
3. Distribusi Frekuensi <i>Self-assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen.....	97
4. Distribusi Frekuensi <i>Self-assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen.....	100
5. Distribusi Frekuensi <i>Peer-assessment</i> Variabel X Kelas Eksperimen	104
6. Distribusi Frekuensi <i>Peer-assessment</i> Variabel Y Kelas Eksperimen	107
7. Distribusi Frekuensi <i>Participatory Skills</i> Kelas Kontrol.....	110
8. Distribusi Frekuensi <i>Self-assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol.....	113
9. Distribusi Frekuensi <i>Self-assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol.....	117
10. Distribusi Frekuensi <i>Peer-assessment</i> Variabel X Kelas Kontrol	120
11. Distribusi Frekuensi <i>Peer-assessment</i> Variabel Y Kelas Kontrol	124

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PPKn merupakan salah satu program pendidikan atau mata pelajaran wajib yang terdapat dalam kurikulum di setiap jenis, jalur, dan tingkat pendidikan. Hal ini termuat dalam pasal 37 ayat (1) dan (2) Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lebih lanjut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) yang berbunyi bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran tersebut bertujuan guna meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

PPKn menurut *David Kerr* (Winarno, 2014) merupakan sebuah proses pendidikan dalam rangka menyiapkan warga negara muda yang menalar akan setiap hak, peran, dan juga tanggungjawabnya sebagai warga negara, sedangkan *civic education* merupakan *citizenship education* yang dilaksanakan melalui sekolah. Sementara itu, menurut Depdiknas (2007) PPKn merupakan program pendidikan wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan menengah. Beberapa aspek yang menjadi lingkup mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum, undang-undang, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik,

Pancasila, dan globalisasi. Menurut Numan Soemantri (Winarno, 2014) menfasirkan bahwa PPKn yang kiranya sesuai dengan Indonesia adalah sebagai mata pelajaran wajib yang diperluas dengan berbagai sumber pendidikan pengetahuan yang lain, pengaruh yang baik dan pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua yang seluruhnya itu diproses untuk melatih para peserta didik untuk berpikir kritis, analitis dan bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup yang demokratis yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dari paparan penjelasan diatas dapat disimpulkan PPKn merupakan program pendidikan atau mata pelajaran wajib dalam setiap jenjang pendidikan, dilaksanakan dalam rangka menyiapkan warga negara muda yang memahami hak, peran, dan juga tanggung jawabnya, bersikap dan bertindak demokratis yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Proses pembelajaran di ruang kelas seorang guru memiliki peran yang mempunyai sifat multifungsi. Peran tersebut tidak hanya sekedar yang terdapat dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen dan Peraturan Pemerintah No. 74 Tentang Guru. Mutjahid (Danim, 2012), menyatakan bahwa guru memiliki peran sebagai desainer, penggerak, motivator, dan evaluator. Semetara menurut Budimansyah (Sawaludin, 2012) mengatakan bahwa proses pembelajaran dan evaluasi dalam PPKn. Pengembangan pembelajaran PPKn masih pada dimensi kognitif pada dimensi lain seperti afektif dan psikomotor masih dianggap sebagai "*hidden curriculum*" belum mendapatkan fokus sebagaimana mestinya. Sehingga pembelajaran PPKn belum mencerminkan pencapaiannya secara menyeluruh.

Muchtar Buchori (Cholisin, 2005) mengemukakan bahwa selama ini umumnya sekolah hanyalah memberikan kemampuan menghafal bukannya untuk berpikir dengan kreatif sehingga output yang diperoleh adalah pembelajaran kurang bermakna. Untuk itu, sekolah harus memenuhi 3 aspek, yakni pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan

karakter. Aspek pengetahuan yang dikembangkan semestinya dapat menyokong kebutuhan keterampilan yang memiliki sifat dinamis. Pentingnya materi yang dikuasai peserta didik harus bisa mengikuti alur perkembangan kehidupan, kapan, dan dimanapun. Sedangkan menurut Sudarwan Danim (2012), proses pembelajaran di ruang kelas seharusnya menitikberatkan pada keterampilan peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuannya, dengan kata lain pembelajaran harus lebih menitikberatkan pada peserta didik bukan pada guru (*student centered learning*), sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih bermakna dan interaksi antar peserta didik dengan guru tidak berjalan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tim *Broad Based Education* (2001), mendeskripsikan keterampilan berinteraksi mencakup 2 hal, yakni keterampilan komunikasi dengan empati, dan keterampilan bekerjasama. Berempati, sikap penuh perhatian, dan seni komunikasi 2 arah perlu ditekankan, hal ini dilakukan karena berkomunikasi tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, namun isi dan terkirimnya pesan disertai dengan kesan yang baik, dan menimbulkan relasi yang harmonis. Berinteraksi hakikatnya menjadi peka terhadap lingkungan di sekitar peserta didik. Interaksi bertanya, menjawab, dan berdiskusi dengan santun, dengan demikian juga menciptakan kerjasama dan memecahkan masalah dengan berdiskusi.

Ada berbagai macam jenis metode dan model dalam pembelajaran PPKn, misalnya *Problem Based Learning*, *Problem Solving*, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Inquiry*, dll. Pengimplementasian metode pembelajaran yang beragam pada mata pelajaran PPKn bisa dilaksanakan agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Cardille (Rianto, 2006) menjelaskan bahwa simulasi adalah metode pembelajaran yang efektivitas yang tinggi dalam menyederhanakan keadaan kehidupan dan menampilkan pengalaman yang membimbing ke arah diskusi. Penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran memiliki tujuan yang beragam, baik yang bersifat praktis maupun taktis. Setiap penerapan metode simulasi sedapat mungkin ditetapkan terlebih dahulu tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Tidak semua poin-poin tujuan yang dikemukakan di atas dapat dicapai dalam sekali penerapan metode simulasi. Bahkan boleh jadi penerapan metode simulasi pada materi tertentu akan berbeda tujuannya ketika metode simulasi digunakan pada materi yang lain.

Peneliti memilih menggunakan metode simulasi karena metode simulasi memiliki beberapa kelebihan yakni: (1) Menyenangkan, sehingga membuat peserta didik untuk termotivasi untuk ikut serta; (2) Memungkinkan eksperimen berjalan tanpa membutuhkan lingkungan yang sesungguhnya.; (3) Menggambarkan hal-hal yang bersifat konkrit; (4) Tidak membutuhkan keterampilan komunikasi yang rumit. (5) Memungkinkan adanya interaksi antar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran PPKn yang dilaksanakan, metode pembelajaran yang digunakan guru kelas VIII SMPN 4 Metro umumnya hanya metode ceramah, tanya jawab, dan juga diskusi. Maka dari itu, pembelajaran seperti ini membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang dalam keterampilan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang dapat dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang kurang fokus selama pembelajaran dan melakukan aktivitas lain (bermain-main, mengobrol, dan melamun) selama pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dibawah ini yang merupakan tabel hasil observasi pra-penelitian yang dilaksanakan di SMP N 4 Metro:

Tabel 1. Data Observasi Pra-Penelitian Kelas VIII SMP N 4 Metro

Aspek yang diamati	Kelas							
	8.A	8.B	8.C	8.D	8.E	8.F	8.G	8.H
Fokus dan ikut serta dalam diskusi selama pembelajaran	27	28	21	20	22	21	15	20
Melakukan aktivitas lain (bermain-main, mengobrol, dan melamun) selama pembelajaran	5	6	10	12	10	11	17	11
Jumlah Peserta Didik	32	32	31	32	32	32	32	31

Sumber: Data Olah Pra-Penelitian

Berdasarkan data tersebut, kelas VIII D dan VIII G merupakan kelas yang dimana jumlah peserta didik yang paling banyak melakukan aktivitas lain (bermain-main, mengobrol, dan melamun) selama pembelajaran dibandingkan peserta didik yang fokus dan ikut serta dalam diskusi selama pembelajaran. Hal inilah yang kemudian mendasari kelas kontrol dan juga kelas eksperimen dalam penelitian ini. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VIII D dan kelas eksperimen adalah kelas VIII G

Berangkat dari problematika yang ditemukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi guna penguatan *participatory skills* peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru yang belum mampu mengelola dan membuat situasi yang menyenangkan dalam belajar.
2. Pembelajaran PPKn umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
3. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun peluasan pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan dari penelitian dapat dicapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian hanya untuk mengukur penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap *participatory skills* peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Penguatan *Participatory Skills* Peserta Didik?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dari rumusan masalah yang telah dikemukakan yakni untuk mengetahui, menjelaskan, dan mendeskripsikan penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian dengan pengaruh metode simulasi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi guru, dapat memperoleh pengetahuan mengenai teori pembelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan proses dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dalam pengembangan Pendidikan Pancasila dan Kewarganeraan (PPKn), sehingga dapat menjadi masukan dalam upaya mengkaji lebih luas tentang penggunaan metode simulasi khususnya dalam meningkatkan *participatory skills*.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis penelitian yang memiliki karakteristik pendekatan yang dapat membentuk profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
 - b. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan *participatory skills* peserta didik dalam pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.
 - c. Bagi sekolah, sebagai data dan model pemecahan problematika yang dihadapi guru dalam pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan penentuan kebijakan untuk meningkatkan mutu guru.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini merupakan kajian ilmu Pendidikan, dengan kajian pembelajaran PPKn yang membahas mengenai penerapan metode pembelajaran simulasi dalam upaya meningkatkan *participatory skills* peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

2. Ruang lingkup subjek penelitian

Subjek penelitian ini kepada peserta didik kelas VIII D dan kelas VIII G . Berdasarkan data pra-penelitian, kelas VIII D dan VIII G merupakan kelas yang dimana jumlah peserta didik yang paling banyak melakukan aktivitas lain (bermain-main, mengobrol, dan melamun) selama pembelajaran dibandingkan peserta didik yang fokus dan ikut serta dalam diskusi selama pembelajaran.

3. Ruang lingkup objek penelitian

Objek penelitian ini adalah metode pembelajaran simulasi dan *participatory skills* peserta didik.

4. Ruang lingkup wilayah penelitian

Penelitian dilakukan di SMP N 4 Metro

5. Ruang lingkup waktu penelitian

Waktu penelitian dalam penelitian ini adalah setelah dikeluarkannya surat izin penelitian No. 5364/UN26.13/PN.01.00/2022 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sampai dengan dikeluarkannya surat keterangan telah melaksanakan penelitian No.422/084/UPTD.SMPN4/2023 oleh Kepala UPTD SMP Negeri 4 Metro pada 15 Mei 2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

a. Hakikat Belajar

Kebanyakan orang mendefinisikan belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan berbagai fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beragapan seperti itu, biasanya akan merasa sangat bangga apabila anaknya berhasil menyebutkan kembali secara verbal informasi yang ada dalam buku paket atau yang telah diajarkan oleh guru.

Bruner dan Holt (Olson, 2008) belajar merupakan memuaskan secara individu tidak perlu mendapat dorongan eksternal. Belajar menurut pendapat *Gestalt* (Olson, 2008) dapat dimulai dengan sesuatu yang sudah familiar dan tiap-tiap langkah pembelajaran dilandaskan pada hal-hal yang telah dikuasai. Belajar menurut *Kimble* (Prawira, 2011) merupakan sebuah perubahan yang cenderung permanen dalam perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang individu sebagai sebuah hasil latihan atau praktik yang diperkuat dengan pemberian hadiah. Belajar menurut *R.S Chauhan* (Prawira, 2011) merupakan sesuatu aktivitas yang bisa membawa perubahan dalam tingkah laku dari organisme. *Piaget* berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu itu sendiri. Sebab individu melakukan interaksi secara berkelanjutan dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut dimanis yang terus mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi kognitif semakin berkembang (Mudjiono, 2010).

Belajar di sekolah merupakan sebuah proses yakni komunikasi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik jika terjadi aktivitas belajar kelompok. Dalam interaksi tersebut akan terjadi sebuah proses pembelajaran, pembelajaran secara umum dimakani sebagai sebuah proses yang mengintegrasikan kognitif, perasaan, dan lingkungan pengaruh dan pengalaman guna memperoleh, meningkatkan, atau menciptakan perubahan-perubahan, pengetahuan satu, kecakapan, nilai dan pandangan dunia (Ertikanto, 2016). *Skinner* beranggapan bahwa belajar merupakan sebuah tingkah laku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar maka responnya menurun (Mudjiono, 2010).

Dari paparan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya belajar merupakan sebuah kegiatan yang bisa membawa perubahan tingkah laku yang dapat dimulai dengan kegiatan yang telah familiar sebagai bentuk hasil dari latihan atau praktik.

b. Teori-Teori Belajar

i. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang dipopulerkan oleh *Gagne* dan *Berliner* mengenai perubahan tingkah laku sebagai output dari sebuah pengalaman belajar. Teori ini kemudian berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang memberi pengaruh terhadap arah perkembangan teori dan praktik pendidikan dan juga pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang terlihat sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model relasi stimulus-responnya menempatkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Tanggapan atau respon tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Timbulnya perilaku akan semakin kuat apabila diberikan sebuah penguatan dan akan menghilang apabila mendapatkan hukuman (Iswandi, 2017).

Teori ini lebih menitikberatkan pengukuran sebab pengukuran itu merupakan sebuah hal yang mendasar untuk dapat melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik merupakan faktor penguatan (*reinforcement*) dan pelemah (*punishment*). Penguat terdiri dari dua yakni penguat positif dan juga penguat negatif. Penguat positif mengharapkan terbentuknya sebuah perilaku karena diikuti oleh stimulus yang menyenangkan, contohnya adalah komentar positif dari guru. Penguat negatif itu membentuk sebuah tingkah laku yang diharapkan akibat peserta didik ingin menghindari stimulus yang tidak menyenangkan, contohnya ibu tidak memberikan uang saku kalau anaknya tidak rajin mengerjakan pekerjaan rumah (Iswandi, 2017).

Tokoh-tokoh behavioristik beserta dengan pemikirannya:

Pertama, *Edward Lee Thorndike* (Iswandi, 2017), menurut *Thorndike* esensi dari belajar itu adalah *trial and error* atau secara aslinya disebut sebagai *learning by selecting and connecting*. *Thorndike* menyatakan hakikat tersebut dari percobaannya dengan *puzzle box*. Berlandaskan observasinya terhadap bermacam-macam percobaan *Thorndike* sampai dengan kesimpulan bahwa hewan itu menunjukkan adanya sebuah adaptasi diri sedemikian rupa sebelum hewan itu bisa melepaskan diri dari *puzzle box*. Selanjutnya dinyatakan juga bahwa tingkah laku dari semua hewan coba itu sama yakni apabila hewan coba dalam hal ini hewan yang digunakan adalah kucing dan dihadapkan pada sebuah problematika kucing tersebut dalam keadaan *discomfort* dan dalam memecahkan masalahnya menggunakan *trial and error*.

Kedua, teori belajar menurut *Watson, Watson* (Iswandi, 2017) menjabarkan bahwa belajar sebagai sebuah proses interaksi antara stimulus dan respon namun antara stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat di observasi dan bisa diukur. Jadi meskipun dia mengakui adanya sebuah perubahan mental dalam diri seseorang dalam proses belajarnya, namun dia menganggap bahwa faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu

diperhitungkan karena tidak bisa diamati. *Watson* merupakan seorang behaviorisme murni karena penelitiannya mengenai belajar di padankan dengan ilmu-ilmu yang lain seperti ilmu fisika atau biologi yang sangat berpandangan pada pengalaman empirik semata yakni sejauh mana dapat diamati dan juga diukur

Ketiga, teori belajar menurut *Clark Hull* (Iswandi, 2017), *Hull* sangat terpengaruh oleh teori evolusi yang di dipopulerkan oleh *Charles Darwin* bagi *Hull* seperti halnya teori evolusi semua fungsi tingkah laku itu bermanfaat terutama untuk menjaga agar sebuah organisme itu tetap bertahan hidup. Oleh karena itu *Hull* mengatakan bahwa kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan biologis merupakan hal penting dan menempati posisi yang paling utama dalam semua kegiatan manusia sehingga stimulus dalam belajar pun hampir selalu dihubungkan dengan kebutuhan biologis, meskipun respon yang akan muncul mungkin bisa berbentuk bermacam-macam penguatan tingkah laku juga termasuk dalam teori ini namun juga dihubungkan dengan kondisi biologis.

Keempat, teori belajar menurut *Burrhus Frederic Skinner*, *Skinner* (Iswandi, 2017) berpendapat bahwa untuk menciptakan sebuah tingkah laku tertentu dibutuhkan komponen atau bagian-bagian tingkah laku yang spesifik untuk selanjutnya agar tetap terbentuk tingkah laku yang diharapkan pada setiap tingkah laku yang spesifik yang telah direspon perlu diberikan hadiah agar tingkah laku tersebut secara terus-menerus diulang serta untuk memotivasi agar berlanjut kepada komponen tingkah laku selanjutnya sampai akhirnya pembentukan tingkah laku puncak yang diharapkan .

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aliran behavioristik ini menitikberatkan pada terciptanya sebuah perilaku yang tampak sebagai hasil dari belajar. Teori behavioristik dengan model relasi stimulus-respon yaitu menempatkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau tanggapan tertentu mengenai penggunaan metode pelatihan atau pembiasaan

semata. Timbulnya tingkah laku akan semakin kuat apabila diberikan penguatan dan akan menghilang apabila mendapatkan hukuman. Belajar merupakan akibat dari adanya sebuah interaksi antara stimulus dan juga respon seseorang itu dianggap telah belajar apabila sesuatu Jika ia bisa menampilkan sebuah perubahan perilakunya. Teori-teori ini belajar yang penting item adalah sebuah *input* yang berupa stimulus dan juga *output* yang dapat berupa respon. Itu merupakan apa saja yang diberikan oleh guru kepada pebelajar atau peserta didik sedangkan respon itu dapat berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang telah diberikan dari guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diobservasi karena tidak dapat diamati dan juga tidak bisa diukur yang bisa diamati adalah stimulus dan respon Oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru yakni berupa stimulus dan apa yang diterima oleh pebelajar atau peserta didik yang berupa respon harus bisa diamati dan diukur. Teori ini menitikberatkan pengukuran karena pengukuran merupakan sebuah hal yang mendasar untuk melihat terjadi pengukuran, Hal ini dikarenakan pengukuran merupakan sebuah hal yang penting untuk melihat apakah terjadi atau tidak sebuah perubahan tingkah laku tersebut faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*) dan pelemah (*punishment*)

ii. Teori Belajar Konstruktivistik

Asal mula kata konstruktivisme adalah “*to construct*” yang bermakna membangun atau menyusun. Menurut Carin (Iswandi, 2017) bahwa teori konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang memfokuskan bahwasannya peserta didik sebagai pembelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapati akan tetapi mereka secara aktif menciptakan pengetahuan secara individual. Menurut Von Glaserfeld (Iswandi, 2017), bahwasannya konstruktivisme merupakan filsafat pengetahuan yang meletakkan bahwa pengetahuan kita merupakan konstruksi (bentuk) kita sendiri.

Teori konstruktivisme diartikan sebagai pembelajaran yang mempunyai sifat *generative*, yakni perilaku yang membuat sesuatu arti dari apa yang kita pelajari. Berbeda dengan teori behavioristik yang memaknai hakikat dari belajar sebagai aktivitas yang mempunyai makna mekanistik antara stimulus dan respon, sedangkan teori konstruktivisme lebih mengkaji belajar sebagai aktivitas manusia yang mengkonstruksi atau menciptakan pengetahuan dengan memberi arti pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya (Iswandi, 2017).

Teori konstruktivisme merupakan sebuah proses pembelajaran yang mengondisikan peserta didik guna melaksanakan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berlandaskan data (Nealoka, 2017). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus didesain dan dikelola sedemikian rupa sehingganya dapat mendorong peserta didik untuk menyusun pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Teori ini menggambarkan peserta didik mempunyai kebebasan berpikir yang mempunyai sifat eklektik, yang bermakna peserta didik bisa mendayagunakan teknik belajar apapun asal tujuan belajar bisa tergapai.

Menurut teori ini, satu prinsip yang paling dasar dalam psikologi pendidikan adalah bahwasanya guru tidak bisa hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus mengkonstruksi sendiri penalarannya sendiri. Guru bisa memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menemukan dan mengimplementasikan berbagai gagasan mereka sendiri, dan membelajarkan peserta didik dengan sadar dengan mengimplementasikan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru bisa memberikan peserta didik bantuan yang menggiring pemahaman peserta didik ke yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus menemukannya.

Dasar dari teori konstruktivis adalah gagasan bahwa peserta didik sendirilah yang menemukan dan mengkonstruksikan sebuah pemahaman yang rumit apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya.

Konstruktivisme merupakan sebuah gagasan yang memaparkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses dimana anak secara aktif mentransformasikan system arti dan penalaran mengenai realitas dengan pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif menciptakan penalaran mereka secara berkelanjutan membaurkan dan kemudahan dalam informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang memfokuskan partisipasi aktif peserta didik dalam menciptakan penalaran mereka mengenai dunia nyata (Trianto, 2015).

Menurut teori konstruktivisme yang menjadi pondasi bahwa peserta didik mendapatkan pengetahuan adalah akibat peserta didik yang aktif itu sendiri. Subjek utama dalam menciptakan pengetahuan dari teori ini adalah peserta didik. Peserta didik harus melaksanakan sendiri berbagai pengalaman yang pada akhirnya memberikan pemikiran mengenai berbagai pengetahuan tertentu. Hal paling penting dalam pembelajaran adalah “bagaimana caranya belajar?” yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dengan itu juga peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dirinya butuhkan ke dalam kehidupan. Tokoh dari aliran ini antara lain *Von Glasersfeld* dan *Vico* (Nealoka, 2017). Pengetahuan hasil dari “pemberian” tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang di dapatkan melalui proses mengkonstruksi pengetahuan itu oleh setiap individu akan memberikan maksud mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama diingat dalam setiap individu.

Adapun tujuan dari teori ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Adanya motivasi untuk peserta didik bahwa belajar merupakan tanggungjawab peserta didik itu sendiri.
- 2) Melatih kemampuan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- 3) Membantu peserta didik untuk mengembangkan hakikat dan pemahaman konsep secara lengkap.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi pemikir yang mandiri.
- 5) Lebih mengaksentuansikan pada proses belajar tentang “bagaimana belajar itu?”

Salah satu teori atau pandangan yang populer berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif *Piaget*. *Piaget* (Santrock, 2007) mengatakan bahwa ada tiga proses yang bertanggungjawab atas cara anak-anak menggunakan dan mengadaptasi konsep mereka yakni: asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi. Asimilasi merupakan sebuah proses mental yang terjadi apabila seorang anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang ada. Kemudian akomodasi yang merupakan sebuah proses psikologis anak yang terjadi pada saat anak menyesuaikan diri dengan informasi yang baru. Selanjutnya ekuilibrisasi merupakan sebuah mekanisme yang dikemukakan oleh *Piaget* guna menjelaskan bagaimana seorang anak bergerak dari tahap pemikiran satu ke tahap pemikiran yang lainnya. Singkatnya dapat dipahami bahwa ekuilibrisasi merupakan sebuah adaptasi berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Berlandaskan pada paparan di atas, pada hakikatnya aliran konstruktivisme mengharapkan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terlaksana hanya dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku mengenai pengalaman orang lain.

Tujuan dari teori ini adalah 1) adanya motivasi untuk peserta didik bahwa belajar merupakan tanggungjawabnya dan proses dari pertanyaan “bagaimana belajar itu?”; 2) melatih kemampuan untuk berpikir kritis dalam merumuskan pertanyaan; 3) membantu peserta didik untuk mengembangkan sebuah konsep yang abstrak.

iii. Teori Belajar Sibernetik

Teori ini berkembang sejajar dengan perkembangan ilmu informasi. Menurut teori ini, belajar merupakan pengolahan informasi. Sekilas, teori ini memiliki persamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Proses memang penting dalam teori sibernetik. Namun, yang lebih penting lagi adalah system informasi yang diproses. Informasi inilah yang akan menentukan sebuah proses.

Pendapat lain mengenai teori ini adalah bahwa tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, yang cocok untuk semua peserta didik. Oleh karena itu, sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari peserta didik lain dengan proses belajar yang berbeda. (Uno, 2006). Dalam bentuknya yang lebih praktis, teori ini misalnya telah dikembangkan oleh *Landa* (dalam pendekatan yang disebut *algoritmik* dan *heuristik*) *Pask* dan *Scott* (dengan pembagian siswa tipe menyeluruh atau *wholist* dan tipe serial atau *serialist*), atau berbagai pendekatan lain yang berorientasi pada pengolahan informasi.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa teori pembelajaran sibernetik itu berkembang dan berjalan sesuai dengan ilmu informasi dan belajar itu merupakan sebuah pengolahan dari informasi. Pelajaran dalam teori sibernetik itu berlangsung sejalan dengan sistem informasi jadi tidak ada satupun cara belajar ideal untuk segala situasi. Kritik dari teori pembelajaran sibernetik itu karena lebih menekankan pada sistem

informasi yang akan dipelajari, kemudian kurang terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dan sulit untuk diimplementasikan.

iv. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik beranggapan bahwa sebuah perilaku manusia itu ditentukan oleh faktor internal dari dalam dirinya sendiri dan bukan oleh faktor eksternal ataupun faktor pengetahuan. Menurut teori belajar humanistik pengakuan diri merupakan titik tertinggi perkembangan dari seseorang. Kebermaknaan bentuk dari dirinya sendiri itu bahkan bukan saja dirasakan oleh dirinya sendiri tetapi juga oleh lingkungan yang ada disekitarnya. Tujuan belajar menurut teori humanistik itu adalah untuk memmanusiakan manusia. Belajar akan dianggap berhasil apabila peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya peserta didik harus berusaha agar untuk mencapai perwujudan dirinya dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha untuk mengkaji bahwa perilaku manusia dari sudut pandang pelakunya bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Bagi yang menganut teori humanistik proses belajar harus berburu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini fokuskan bahwa pentingnya isi dari sebuah proses belajar atau penting kebermaknaan dari proses terjadi sendiri. Dalam pengimplementasian dari teori ini lebih banyak berbicara mengenai pendidikan dan proses belajar dalam wujud yang paling ideal. Dengan kata lain teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam wujud yang paling ideal daripada apa adanya, contohnya seperti apa yang bisa kita amati dalam keseharian. Berbagai teori dapat diberdayakan apabila tercapai tujuan untuk memenuhi akan manusia dalam upaya mencapai perwujudan dia dan sebagainya dapat tercapai.

Teori humanistik menurut *Carl Rogers*, Menurut *Rogers* (Iswandi, 2017) motivasi seseorang yang sehat adalah aktualisasi diri. Aktualisasi diri itu merupakan sebuah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan berbagai sifat dan bakat psikologis yang berbeda dari oranglain. Aktualisasi dapat didorong atau dihambat oleh pengalaman dan oleh belajar khususnya dalam masa anak-anak. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup individu. Apabila mencapai usia tertentu seseorang itu akan mengalami sebuah pergeseran aktualisasi dirinya dari aktualisasi fisiologis ke aktualisasi psikologis. Pandangan ini dikembangkan berlandaskan terapi yang dilakukan oleh *Rogers*.

Kehidupan yang sempurna bukan menjadi tujuan yang harus dicapai namun jalan di mana orang bisa ikut serta sepenuhnya sesuai dengan kemampuan alamiahnya Istilah yang digunakan *Roger* untuk mendeskripsikan seseorang yang menggunakan kapasitas dan juga potensinya kemudian melaksanakan bakatnya dan juga bergerak menuju pemahaman yang kompleks mengenai dirinya sendiri dan seluruh rentang pengalamannya. *Carl Rogers* menyatakan bahwa sebagai itu pentingnya penerimaan tanpa syarat penghargaan dan juga relasi yang nyaman antara terapis dan klien hubungan diagnosis memberdayakan klien untuk mencapai aktualisasi diri peserta didik implikasi ajaran tersebut dalam bidang pendidikan adalah dibutuhkannya perilaku guru yang menerima peserta didik sesuai dengan bakatnya, menciptakan relasi yang saling percaya dan juga nyaman, hubungan dialogis yang memberdayakan peserta didik untuk mencapai aktualisasi diri. Pengajaran yang baik itu merupakan sebuah proses yang mengundang peserta didik untuk melihat dirinya sendiri sebagai orang yang mampu, orang yang bernilai dan mengarahkan dirinya sendiri, dan memberikan semangat kepada mereka untuk bertindak sesuai dengan persepsi dirinya tersebut.

Dari paparan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik itu merupakan teori belajar yang memiliki tujuan untuk memanusiakan manusia yang lambat laun bisa mengaktualisasikan dirinya sendiri. Dengan menjadi dirinya sendiri diharapkan bahwa peserta didik itu mampu menggali berbagai potensi dalam dirinya sehingga dapat menjadi manusia yang dapat memanusiakan manusia itu sendiri. Selain itu juga hal yang diharapkan di sini adalah guru itu mampu untuk menganggap bahwa tidak semua peserta didik itu memiliki kemampuan yang sama. Mereka memiliki kemampuan yang berbeda-beda dikarenakan setiap manusia itu memiliki potensi dan bakat yang unik yang tidak dimiliki oleh manusia satu dengan manusia yang lain.

2. Tinjauan Tentang *Participatory Skills*.

Tujuan PPKn pada dasarnya adalah untuk membangun manusia Indonesia sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Cirinya adalah terbentuknya warga negara yang cerdas, berakhlak atau berkarakter mulia, demokratis, partisipatif dan selalu beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa, kepada bangsa dan negaranya, kepada masyarakatnya, kepada sesama manusia, dan kepada lingkungannya.

Menurut Margaret Stimman Branson terdapat 3 komponen utama dalam pendidikan kewarganegaraan yakni pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*). *Civic knowledge* berkaitan dengan isi atau apa yang harus warga negara ketahui. *Civic skills* adalah keterampilan apa yang harus warga negara miliki. Sedangkan *civic disposition* berkaitan dengan karakter privat dan publik dari warga negara yang perlu dipelihara dan ditingkatkan dalam demokrasi konstitusional (Winarno, 2014).

Paradigma baru PPKn adalah mengembangkan tiga kompetensi warga negara, yaitu kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan partisipasi warga negara (*civic participation*). Jika dikaitkan dengan ketiga komponen model *Branson* diatas, maka dapat dinyatakan bahwa warga negara yang menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) akan tumbuh menjadi warga negara yang cerdas, warga negara yang memiliki keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) akan menjadi warga negara yang partisipatif dan warga negara yang mempunyai sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) akan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Winarno, 2014).

Di samping mensyaratkan pengetahuan dan kemampuan intelektual, pendidikan untuk warga negara dan masyarakat demokratis menitikberatkan pada keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk partisipasi yang bertanggung jawab, efektif, dan ilmiah, dalam proses politik dan dalam *civil society*. Menurut *Branson* kecakapan partisipatif dapat dikategorikan sebagai *interacting, monitoring, dan influencing*. (Winarno, 2014)

Keterampilan berinteraksi (*interancing*) berkaitan dengan keterampilan warga negara dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Berinteraksi merupakan menjadi tanggap terhadap warga negara yang lain. Interaksi berarti bertanya, menjawab, dan berunding dengan santun, demikian juga membangun koalisi-koalisi dan mengelola konflik dengan cara yang damai dan jujur.

Kemampuan interaksi meliputi kemampuan berikut:

- a. Mendengarkan dengan penuh perhatian
- b. Bertanya dengan efektif
- c. Mengutarakan pikiran dan perasaan
- d. Mengelola konflik melalui mediasi, kompromi, dan kesepakatan

Memonitor atau memantau (*monitoring*) system politik dan pemerintahan, mengisyaratkan pada kemampuan yang dibutuhkan warga negara untuk terlibat dalam proses politik dan pemerintahan. *Monitoring* juga bermakna fungsi pengawasan atau “*watchdog*” warga negara bagi proses politik dan pemerintahan. Kemampuan memantau isu publik meliputi kemampuan berikut:

- a. Meriset isu publik melalui studi pustaka hingga studi lapangan
- b. Menghadiri pertemuan-pertemuan public
- c. Mengamati proses politik dan pengadilan

Keterampilan partisipatoris dalam hal mempengaruhi (*influencing*) mengisyaratkan pada kemampuan warga negara untuk mempengaruhi proses-proses politik dan pemerintahan baik proses-proses formal maupun informal dalam masyarakat. Mulai dari tingkatan bawah, seperti RT, dan RW hingga tingkat pemerintah pusat. Keahlian mempengaruhi isu publik ini meliputi kemampuan berikut:

- a. Membuat petisi
- b. Berbicara di depan umum
- c. Bersaksi di depan badan-badan publik
- d. Terlibat dalam kelompok advokasi
- e. Membangun aliansi
- f. Memberikan suara.

Adalah sangat penting untuk membangun kecakapan partisipatoris sejak awal sekolah dan terus berlanjut selama masa sekolah. Peserta didik yang paling muda, bisa belajar dan berinteraksi dengan kelompok-kelompok kecil dalam rangka mengumpulkan informasi, bertukar pikiran, dan menyusun rencana tindakan sesuai dengan taraf kedewasaan mereka. Mereka dapat belajar untuk menikmati belajar dengan menyimak dengan penuh perhatian, bertanya secara efektif, dan mengelola konflik melalui mediasi, kompromi, atau menjalin konsensus. Kendati demikian, pengamatan itu sendiri tidaklah memadai, peserta didik tidak hanya perlu disiapkan untuk pengalaman-pengalaman seperti itu.

Dengan menggunakan metode simulasi peserta didik diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar dengan menggunakan metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan sebuah kejadian. Melalui simulasi, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik bisa eksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, dan nilai-nilai berbagai strategi pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran menggunakan metode simulasi dari 3 kategori keterampilan partisipatif dijabarkan menjadi sebagai berikut:

a. Keterampilan berinteraksi

Dalam keterampilan ini dijabarkan menjadi:

- 1) Berkomunikasi yang baik
- 2) Ikut serta dalam diskusi

b. Memantau (*monitoring*)

Dalam keterampilan ini dijabarkan menjadi:

- 1) Konsentrasi
- 2) Cepat tanggap

c. Mempengaruhi (*influencing*)

Dalam keterampilan ini dijabarkan menjadi:

- 1) Gerak/tingkah laku dalam proses pembelajaran

3. Metode Pembelajaran Simulasi

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut *J.R. David* (Pane, 2017) menyatakan bahwa definisi metode merupakan upaya dalam menggapai sesuatu. Guna menjalankan sebuah strategi dibutuhkan seperangkat metode pembelajaran tertentu. Dalam pengertian ini, maka metode pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting dalam strategi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk

membangun lingkungan belajar dan mengkhususkan kegiatan guru dan peserta didik terkait proses kegiatan belajar mengajar (Pane, 2017).

Metode pembelajaran bisa dimakanai sebagai cara yang digunakan oleh guru untuk bisa melaksanakan rencana yang telah disusun dalam bentuk aktivitas nyata dan praktis guna mencapai tujuan pendidikan (Nurhasanah, 2019).

Metode mengajar menurut Nana Sudjana merupakan cara yang dilaksanakan guru dalam melaksanakan relasi dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Hamid, 2019).

Metode pembelajaran merupakan merupakan sebuah cara yang dilaksanakan guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar metode sangat dibutuhkan oleh guru, penggunaan metode bisa dilaksanakan dengan bermacam-macam sesuai dengan tujuan yang dicitakan. Penggunaan metode pembelajaran yang sangat beragam akan menjadikan suasana di kelas menjadi menarik dan tidak membosankan, namun penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai bisa tidak menguntungkan apabila penggunaan metode variasinya tidak tepat (Pane, 2017).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya metode pembelajaran merupakan seperangkat upaya yang digunakan oleh guru dalam menjalankan fungsinya membangun relasi dengan peserta didik dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2010), terdapat bermacam-macam metode dalam pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode resitasi, metode kerja kelompok, metode demonstrasi dan eksperimen, metode sosiodrama (*role-playing*), metode problem solving, metode sistem regu (*team teaching*), metode latihan (*drill*), metode karyawisata (*field-trip*), metode survai masyarakat, dan metode

b. Metode Pembelajaran Simulasi

Sebagai metode mengajar simulasi bisa dimaknai sebagai cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami sebuah konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu (Dikdas, 2008).

Menurut *Dawson* (Rianto, 2006) , simulasi merupakan istilah umum yang berkaitan dengan menyusun dan mengimplementasikan sebuah model yang menirukan proses tingkah laku. Sedangkan menurut *Clark C* (Rianto, 2006), simulasi merupakan sebuah tindakan replika dari proses yang riil. Sementara *Cardille* (Rianto, 2006) menjelaskan bahwa simulasi adalah metode pembelajaran yang efektivitas yang tinggi dalam menyederhanakan keadaan kehidupan dan menampilkan pengalaman yang membimbing ke arah diskusi.

Dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa cara penyajian pengalaman belajar dengan menyusun dan mengimplementasikan sebuah tindakan dalam menyederhanakan keadaan kehidupan dan menampilkan pengalaman dari proses yang nyata dan membimbing ke arah diskusi. Jadi, dapat lebih sederhana lagi metode simulasi dinyatakan sebagai metode atau cara belajar dengan meniru tindakan dalam kehidupan nyata yang menuju arah diskusi.

c. Tujuan Pembelajaran Simulasi

Menurut Nana Sudjana metode 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 keterampilan belajar,
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa,
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,
- 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa,
- 8) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Sementara itu, Mulyani Sumantri dan Johar Permana (Sumantri, 2001) mengemukakan tujuan penggunaan metode simulasi, sebagai berikut:

- 1) Melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari;
- 2) Membantu mengembangkan sikap percaya diri peserta didik;
- 3) Mengembangkan persuasi dan komunikasi;
- 4) Melatih peserta didik memecahkan masalah dengan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah;
- 5) Meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip yang dipelajari;
- 6) Meningkatkan keterampilan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat diketahui bahwa penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran memiliki tujuan yang beragam, baik yang bersifat praktis maupun taktis. Setiap penerapan metode simulasi sedapat mungkin ditetapkan terlebih dahulu tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Tidak semua poin-poin tujuan yang dikemukakan di atas dapat dicapai dalam sekali penerapan metode simulasi. Bahkan boleh jadi penerapan metode simulasi pada materi tertentu akan berbeda tujuannya ketika metode simulasi digunakan pada materi yang lain.

d. Jenis-jenis Simulasi

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

1) Sosiodrama

Sosiodrama merupakan metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan problematika yang bertautan dengan peristiwa social, problematika yang menyangkut relasi antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga absolut, dan lain-lain. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan problematika social serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya (Iswandi, 2017).

2) Psikodrama

Psikodrama merupakan metode pembelajaran dengan bermain peran yang memfokuskan dari problematika psikologis. Psikodrama biasanya diterapkan untuk terapi, yakni agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai dirinya, mendapatkan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap berbagai tekanan yang dialaminya (Iswandi, 2017). Jenis simulasi yang berupa pemeranan dengan tujuan agar yang bersangkutan mendapatkan pemahaman (*insight*) secara lebih baik mengenai dirinya sehingga mereka bisa mengenali konsep diri mengungkapkan reaksi terhadap berbagai tekanan yang menimpa dirinya. Psikodrama ini dilaksanakan dengan tujuan untuk terapi (Rianto, 2006)

3) *Role Playing*

Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan guna mengkreasikan kejadian sejarah, mengkreasikan berbagai kejadian actual, atau berbagai kejadian yang bisa jadi akan timbul pada masa depan (Iswandi, 2017).

Bermain peran menurut Shafatel dan Shaftel (Rianto, 2006), merupakan cara *problem solving* yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil sebuah keputusan secara terbuka dalam situasi dilematis. Pemeranan berakhir apabila mencapai titik dilemma dan pemeran bebas menganalisis apa yang terjadi melalui diskusi dengan mengikutsertakan pengamat untuk mencari tahu pemecahan masalahnya. Dengan bermain peran, peserta didik dihadapkan pada tingkah laku sehari-hari dengan tujuan agar bisa mengeksplorasi keadaannya, peserta didik bebas untuk menyatakan ide-ide dan perasaannya guna mengambil sebuah keputusan. Dengan demikian, peserta didik belajar memutuskan masalah dalam bentuk tindakan setelah dipertimbangkan dengan diskusi kelompok. Apabila ternyata tindakanya itu salah, mereka bisa belajar dari kesalahannya (belajar dari pengalaman) guna memperbaiki dikemudian hari

Pembelajaran dengan bermain peran memperlihatkan terjadinya proses transaksional karena tanggapan tingkah laku yang diperankan tidak dikendalikan oleh pemeran, namun merupakan gagasan dan saran yang tidak terduga sebagai bentuk reaksi atas permasalahannya, atau tingkah laku yang timbul dari pemeran tidak diskenario terlebih dahulu, kecuali jika diinformasikan mengenai alur cerita yang akan diperankan dan karakteristik tiap peran. Adapun isi tingkah laku setiap peran adalah murni dari ungkapan ide dan emosi pemeran yang muncul secara naluriah dan disepakati oleh setiap pemeran. Selama mengambil kesepakatan ini peserta didik telah belajar tentang saling menghargai pendapat, saling memberi dukungan dan saling mengetahui apa yang dirasakan. Dalam keadaan seperti ini, memperlihatkan bahwa peserta didik merupakan sumber belajar, dimana berbagai gagasan, emosi yang timbul untuk mereaksi permasalahan sebagai pandangan peserta didik sebagai pemeran yang mendeskripsikan sebuah permasalahan kehidupan (Rianto, 2006).

Bermain peran pada dasarnya merupakan metode guna ‘menghadirkan’ berbagai peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam sebuah ‘persembahan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan gambaran agar peserta didik memberikan evaluasi terhadap keunggulan ataupun kelemahan dari masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan pendapat/preferensi pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih memfokuskan mengenai issue yang diangkat dalam sebuah ‘pagelaran’ dan bukan pada kompetensi pemain dalam melaksanakan permainan peran (Iswandi, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis simulasi diantaranya;

- 1) Sociodrama yang merupakan metode pembelajaran bermain peran untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan problematika social serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya;
- 2) Psikodrama yang merupakan metode pembelajaran dengan bermain peran yang memfokuskan dari problematika psikologis dengan tujuan agar yang

bersangkutan mendapatkan pemahaman (*insight*) secara lebih baik mengenai dirinya sehingga mereka bisa mengenali konsep diri mengungkapkan reaksi terhadap berbagai tekanan yang menimpa dirinya. Psikodrama ini dilaksanakan dengan tujuan untuk terapi;

- 3) Bermain peran, merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan guna mengkreasikan kejadian sejarah, mengkreasikan berbagai kejadian actual, atau berbagai kejadian yang bisa jadi akan timbul pada masa depan yang kemudian dijadikan sebagai bahan gambaran agar peserta didik memberikan evaluasi terhadap keunggulan ataupun kelemahan dari masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan pendapat/preferensi pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Simulasi

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (Wardani, 2013), ada beberapa langkah langkah dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi, yakni:

- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi
- 2) Guru memberikan gambaran secara umum mengenai situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru menjadi pemimpin dalam pengorganisasian kelompok, peran-peran yang akan di mainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan lain sebagainya.
- 4) Pemilihan pemain.
- 5) Guru memberikan keterangan mengenai peran yang akan di mainkan.
- 6) Guru memberikan peluang guna mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan.
- 7) Menentukan lokasi dan waktu dalam pelaksanaan simulasi.
- 8) Pelaksanaan simulasi
- 9) Evaluasi dan feedback
- 10) Latihan ulang.

Hamzah B. Uno (2012) menjelaskan mengenai prosedur dan aplikasi dalam pembelajaran simulasi, yang dimana dalam prosedur proses simulasi tergantung pada peran guru/fasilitator. Ada 4 prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru. 1) penjelasan, untuk melakukan sebuah simulasi pemain harus benar-benar mengetahui aturan main. Oleh karena itu, guru/fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejas-jelasnya mengenai kegiatan yang harus dilakukan dberikut dengan dampaknya; 2) mengawasi (*refereeing*), simulasi didesain untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Maka dari itu, guru/fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingganya berjalan sebagaimana seharusnya. 3) melatih (*coaching*), dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami sebuah kesalahan, maka guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk atau arahan sehingganya memungkinkan peserta/pemain tidak melakukan kesalahan yang sama; 4) diskusi, dalam simulasi evaluasi menjadi sangat penting, maka dari itu, fasilitator/guru menjelaskan beberapa hal seperti (1) seberapa jauh simulasi telah selesai dengan situasi nyata (*real world*); (2) berbagai kesulitan; (3) pelajaran apa yang bisa diambil dari simulasi; (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi, dll.

- 1) Tahap pertama, pembelajaran simulasi merupakan merancang peserta didik yang menjadi pemain dalam simulasi.
- 2) Tahap kedua, guru merancang scenario dengan menginformasikan peserta didik mengenai aturan, peran, prosedur, nilai tujuan permainan dll. Guru mendalangi peserta didik guna memegang beberapa peran tertentu dan mendemonstrasikan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik mempelajari prosedur dan aturan main simulasi tersebut.
- 3) Tahap ketiga, pelaksanaan dari simulasi itu sendiri. Peserta didik ikutserta dalam permainan atau simulasi, sementara itu guru memainkan perannya seperti yang telah dipaparkan diatas. Pada saat-saat tertentu, kemungkinan ada jeda apabila terjadi sebuah kesalahpahaman sehingganya proses imulasi bisa berjalan kembali seperti sejarusnya.
- 4) Tahap keempat (terakhir) adalah *debriefing*. Guru mendiskusikan mengenai beberapa hal yang telah di paparkan diatas.

Permainan simulasi bisa mengembangkan berbagai bentuk belajar, misalnya belajar mengenai kompetisi, kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Metode simulasi memang sedikit agak sulit bergantung dari pada pengembangan simulasi yang tepat, baik yang melibatkan peneliti, pengembang (system analis progamer dll) perusahaan komersial, guru atau kelompok guru, dll. Akhir-akhir ini dengan semakin majunya teknologi komunikasi dan informasi seperti adanya komputer dan multimedia telah banyak permainan simulasi yang dihasilkan untuk berbagai kebutuhan yang mencakup berbagai topik dari berbagai disiplin ilmu (mata pelajaran) (Uno, 2012).

Metode ini memiliki langkah-langkah pembelajaran yang melibatkan semua peserta. Dapat disimpulkan bahwa ada tiga langkah dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi, yakni (1) perancangan dan penginformasian mengenai pembelajaran simulasi; (2) pelaksanaan pembelajaran simulasi; dan (3) evaluasi pembelajaran simulasi

f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Simulasi

Simulator mempunyai beberapa kelebihan antara lain (Uno, 2012).:

- 1) Peserta didik bisa mempelajari sesuatu yang dalam kenyataannya tidak bisa dilakukan akibat kerumitannya atau karena berbagai faktor lain seperti resiko kecelakaan, bahaya dll.
- 2) Memungkinkan peserta didik belajar dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Simulasi Menurut Hasibuan dan Moedjiono (Wardani, 2013):

- a) Kelebihan
 - (1) Menyenangkan, sehingga membuat peserta didik untuk termotivasi untuk ikut serta.
 - (2) Menitikberatkan guru untuk mengembangkan kegiatan simulasi

- (3) Memungkinkan eksperimen berjalan tanpa membutuhkan lingkungan yang sesungguhnya.
 - (4) Menggambarkan hal-hal yang bersifat konkrit.
 - (5) Tidak membutuhkan keterampilan komunikasi yang rumit.
 - (6) Memungkinkan adanya interaksi antar peserta didik.
 - (7) Memunculkan tanggapan yang positif dari peserta didik yang lambat, kurang keaktifan, dan kurang simulasi.
 - (8) Melatih berpikir kritis karena siswa berpartisipasi dalam analisa proses, kemajuan simulasi.
- b) Kelemahan
- (1) Validitas simulasi masih banyak diragukan orang
 - (2) Menuntut imajinasi dari guru dan peserta didik.

Metode ini juga memiliki kelebihan seperti melatih berpikir kritis, menciptakan interaksi yang merata, memaksa guru untuk mengembangkan skema simulasi. Serta kekurangan seperti validasi yang diragukan, serta menuntut imajinasi yang tinggi.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Junita, 2019) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Pkn melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Marbau Labupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan metode ceramah dengan hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan metode Simulasi pada materi perlindungan dan penegakan HAM di kelas VII Negeri 2 Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Marbau Kabupaten Labuhanbatu Utara. Sampel yang ditetapkan sebagai kelas terkontrol yaitu kelas VII 1 = 37 orang dan kelas yang diberi perlakuan metode simulasi kelas VII 2 = 40 orang. Variabel penelitiannya yaitu : variabel bebasnya : metode simulasi dan variabel terikat : Hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah

sama-sama mengkaji mengenai pengaruh metode pembelajaran simulasi terhadap hasil belajar, akan tetapi yang membedakan adalah variabel dependennya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Junita bahwasannya meneliti apakah ada peningkatan hasil belajar PKn siswa yang di belajarkan dengan metode ceramah dengan hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan metode simulasi, dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti variabel terikatnya adalah keterampilan partisipasi peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Riyana, 2018) Penelitian ini adalah untuk mengkaji perbandingan prestasi belajar peserta didik antara penggunaan metode simulasi dengan metode ceramah pendidikan kewarganegaraan pada materi pokok hak asasi manusia peserta didik di kelas VII SMP Muhammadiyah 30 Sihepeng Tahun Pelajaran 2015-2016. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian secara asosiatif yaitu untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih dan penelitian lapangan (*field research*) merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung ke lokasi yang akan diteliti. Penulis menggunakan rumus t-test polled varians. Hasil penelitian ini adalah adanya perbandingan prestasi belajar antara yang menggunakan metode simulasi dengan metode ceramah pada materi pokok hak asasi manusia kelas VII SMP Muhammadiyah 30 Sihepeng Tahun Pelajaran 2015-2016. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode simulasi, perbedaannya adalah jenis penelitian yang akan dilakukan adalah dengan kuasi eksperimen. Dalam penelitian yang akan dilakukan untuk mencari pengaruh metode simulasi terhadap keaktif an partisipasi peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Pania, 2018), penelitian ini bertujuan untuk megetahui Pengaruh Metode Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Tenggara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian pre experimental design. Model penelitian yang digunakan adalah model One Group Pre-test and Post-test Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

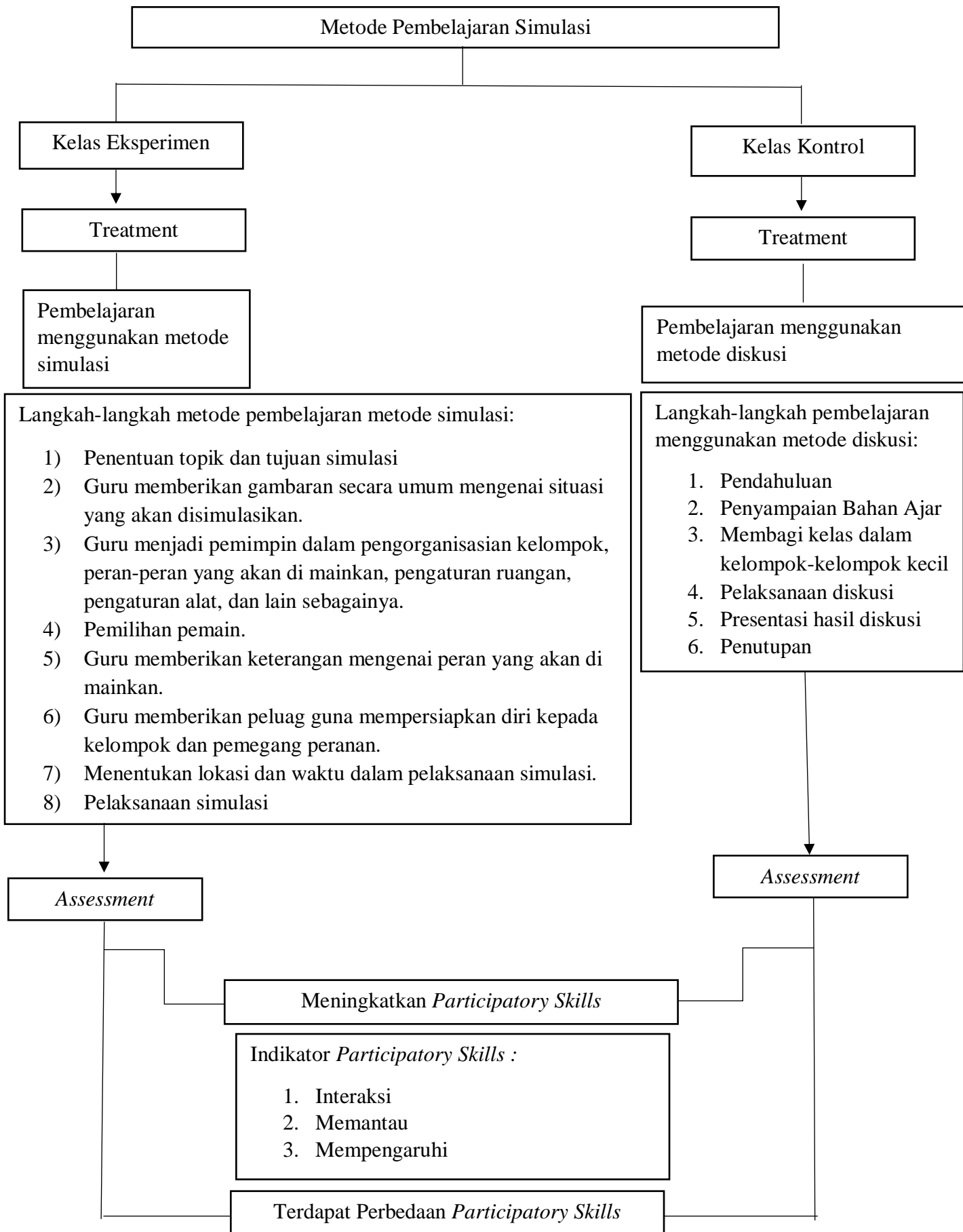
kelas III dan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Tenggara. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas III dan kelas VI Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Tenggara yang berjumlah 30 siswa. Dapat diambil kesimpulan secara umum adalah terdapat pengaruh penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Harga Diri kelas III SDN 09 Pontianak Tenggara. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, subyek penelitian adalah peserta didik SMP yang dimana akan ada perbedaan perkembangan anak antara anak SMP dengan anak SD. Kemudian, pada variabel terikat peneliti meneliti penerapan metode simulasi terhadap *participatory skills* peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Siregar, 2015), Penelitian ini menyajikan sebuah laporan penelitian menggunakan metode simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan siswa hasil belajar meningkatkan siswa hasil Learning di 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. 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. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan siregar menggunakan 2 variabel terikat yakni Aktivitas (Y1) dan Hasil Belajar (Y2), sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya mengukur metode belajar terhadap *participatory skills* peserta didik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Rodiana, 2017) dengan judul Peningkatan Partisipasi Belajar dan Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah Melalui Metode Simulasi Di Kelas Va Sd Negeri 1 Prigi . Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar dan sikap tanggung jawab siswa pada mata pelajaran Pkn materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah, melalui metode Simulasi. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi di kelas VA SD Negeri 1 Prigi. Guru menyatakan metode ceramah adalah metode yang paling sering digunakan. Padahal metode ceramah tanpa dipadukan dengan metode yang lain cenderung membuat siswa kurang berpartisipasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, terdiri dari 2 siklus. Obyek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V (lima) A SD Negeri 1 Prigi, yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan lembar angket partisipasi belajar siswa, lembar angket sikap tanggung jawab siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa. Analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator dalam penelitian ini apabila terjadi peningkatan kriteria partisipasi belajar dan sikap tanggung jawab siswa minimal baik. Hasil penelitian menunjukkan metode Simulasi dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Bedanya dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah, jika penelitian yang dilakukan oleh Windiya mengkaji metode simulasi terhadap partisipasi belajar dan sikap sedangkan penelitian ini hanya mengkaji metode simulasi terhadap keterampilan partisipasi peserta didik

C. Kerangka Pikir

Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa pengaruh metode pembelajaran simulasi berpengaruh terhadap *Participatory Skills* peserta didik.

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran simulasi terhadap *Participatory Skills* peserta didik

H₁: Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran simulasi terhadap *Participatory Skills* peserta didik

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan kuantitatif menitikberatkan fokus pada berbagai gejala yang memiliki ciri-ciri tertentu dalam kehidupan manusia yang dinamakan variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan antar variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif (Darmawan, 2014).

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi-experimental*. Eksperimen adalah rancangan kuantitatif terbaik yang dapat digunakan untuk menetapkan kemungkinan sebab-akibat. Peneliti menggunakan model ini ketika peneliti ingin menetapkan kemungkinan variabel independen dan dependen. Dalam hal tersebut berarti peneliti berusaha mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil kecuali variabel independen. Ketika variabel independen mempengaruhi variabel dependen, maka dapat dikatakan bahwa variabel independen “menyebabkan” atau “barangkali menyebabkan” variabel dependen (Nazir, 2003).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Arikunto, 2010). Jadi populasi bukan hanya untuk orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah populasi sebanyak 254 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMP N 4 Metro

Kelas	Banyaknya		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VIII A	16	16	32
VIII B	15	17	32
VIII C	16	15	31
VIII D	16	16	32
VIII E	16	16	32
VIII F	16	16	32
VIII G	16	16	32
VIII H	14	17	31
Jumlah			254

Sumber: Tata Usaha SMP N 4 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Menurut Djarwanto (Darmawan, 2014) sampel merupakan sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam populasi ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyanto (2012) *purposive sampling* yakni teknik penentuan sampel dengan sengaja atau dengan pertimbangan tertentu, ditentukan sendiri oleh peneliti dan tidak bersifat secara acak. Pada penelitian ini kelas VIII D dan VIII G menjadi sampel dalam penelitian ini Berdasarkan data observasi pra-penelitian di kelas VIII, kelas VIII D dan VIII G merupakan kelas yang dimana jumlah peserta didik yang

paling banyak melakukan aktivitas lain (bermain-main, mengobrol, dan melamun) selama pembelajaran dibandingkan peserta didik yang fokus dan ikut serta dalam diskusi selama pembelajaran. Sehingga kelas VIII G digunakan sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode simulasi dalam proses pembelajarannya dan kelas VIII D digunakan sebagai kelas kontrol dimana kelas tersebut hanya menerapkan metode pembelajaran diskusi dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Data Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Banyaknya		Jumlah	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
VIII D	16	16	32	Kelas Kontrol
VIII G	16	16	32	Kelas Eskperimen

D. Variabel Penelitian

Variabel dianggap sebagai suatu konsep atau gagasan yang difokuskan peneliti menjadi sebuah objek penelitian yang ingin diteliti (Arikunto, 2010). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen (variabel bebas) adalah stimulus yang dapat mempengaruhi hasil percobaan secara totoal atau sebagian (Arikunto, 2010). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Pada Mata Pelajaran PPKn.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Darmawan, 2014). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah penguatan *participatory civic skills* peserta didik.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual, menurut Sarwono (2006) , adalah definisi yang menitikberatkan pada gagasan lain karena lebih spekulatif dan tidak praktis. Definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan cara penyajian pengalaman belajar dengan tindakan meniru dari proses yang nyata dan membimbing ke arah diskusi.

b. *Participatory Skills*

Keterampilan yang diperlukan untuk partisipasi dalam pembelajaran, seperti bertanya apabila belum jelas, menjawab pertanyaan yang diberikan, mendengarkan, ikut berdiskusi, dll.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Sarwono Jonathan (2006), adalah definisi yang menjadikan variabel yang diteliti operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel tersebut. Berikut ini adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini :

a. Metode Simulasi

Adapun indikator yang menjadi tolak ukur adalah :

1. Kerjasama

Menurut (Soekanto, 2012), kerjasama merupakan sebuah upaya bersama antara individu atau kelompok guna mencapai tujuan tertentu. Pandangan tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan sebuah wujud relasi antar beberapa pihak (individu tau kelompok) yang saling berinteraksi guna mencapai sebuah tujuan yang sama.

2. Percaya diri

Menurut *Carl Rogers* (Suryabrata, 2005) mengatakan bahwa percaya diri berawal dari istilah *self* yang dalam psikologi memiliki dua makna, yakni sikap dan perasaan seorang individu terhadap dirinya sendiri, dan sebuah keseluruhan mekanisme psikologi yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri. Dalam pendapat tersebut, percaya diri memiliki makna sebuah kemampuan yang muncul dalam diri seseorang terhadap dirinya sendiri, apabila dihubungkan dengan peserta didik, maka rasa percaya diri memiliki arti perasaan yang muncul dalam diri peserta didik untuk yakin akan kemampuan pada dirinya guna melakukan sesuatu dalam proses belajar.

3. Sikap toleransi

Soerjono Soekanto memberikan makna toleransi merupakan sebuah sikap dalam bentuk perwujudan pemahaman diri mengenai sikap orang lain yang tidak disetujui (Soekanto, 2008). Jadi, makna toleransi merupakan sebuah sikap tidak menyimpang dari norma, dimana seseorang menghargai atau menghormati setiap perbuatan yang oranglain lakukan.

b. *Participatory Skills*

Adapaun indikator yang menjadi tolak ukur dalam *participatory skills* ini yaitu:

i. Berinteraksi (*interacting*)

1) Berkomunikasi yang baik

Dalam sub indikator berkomunikasi yang baik dalam penelitian ini apabila peserta didik mampu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik, dan menggunakan bahasa yang sopan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua.

2) Ikut serta dalam diskusi

Peserta didik dikatakan ikut serta dalam diskusi dalam penelitian ini apabila memberikan kesempatan pada oranglain untuk ikut serta dalam diskusi, berusaha mengemukakan pendapat saat diskusi, dapat berkomunikasi dengan bahasa yang jelas, dan peserta didik mampu menyampaikan kesimpulan di akhir pembelajaran.

ii. Memantau (*monitoring*)

1) Konsentrasi

Peserta didik dianggap berkonsentrasi pada saat pembelajaran, apabila memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di kelas, mengamati teman yang sedang tampil/presentasi.

2) Cepat tanggap

Peserta didik dianggap memiliki sikap yang cepat tanggap apabila dapat memahami penjelasan guru, dan dapat merespon ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang inovatif.

iii. Mempengaruhi (*influencing*)

1) Gerak/tingkah laku dalam proses pembelajaran

Dalam indikator mempengaruhi apabila tingkah laku peserta didik dapat memberikan dampak kepada peserta didik yang lain, sehingganya dalam sub indikator gerak/tingkah laku dalam proses pembelajaran dinilai baik apabila peserta didik tidak melakukan aktivitas lain seperti bermain-main, mengobrol, melamun ketika pembelajaran sedang berlangsung.

F. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Observasi dilakukan dengan bantuan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati dan mengukur keterampilan partisipasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) tidak pernah ; (2) kadang-kadang; dan (3) selalu.

Kemudian selain menggunakan lembar observasi untuk pengukuran variabel, penelitian ini juga menggunakan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah metode pembelajaran simulasi dan variabel (Y) penguatan *participatory skills* peserta didik. Angket yang berikan dan diajukan kepada responden bersifat tertutup. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1. Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik. Apabila peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

2. Cukup Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik, apabila peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro belum sepenuhnya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

3. Tidak Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik. apabila peserta didik kelas VIII SMP N 4 Metro tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bisa dilaksanakan dalam beberapa langkah dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data meruakan langkah strategis untuk mendapatkan sebuah data dalam penelitian (Sugiyono, 2012). Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni:

1. Angket Peserta Didik

a. Penilaian diri (*self-assessment*)

Angket peserta didik dalam penelitian ini berupa penilaian diri dan penilaian teman sejawat. Penilaian diri atau *self assessment* merupakan sebuah cara penilaian yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk bertanggungjawab terhadap belajar mereka sendiri. *Reys, Suydam, Linguist* dan *Smith* (Wijayanti, 2017), menyatakan bahwa peserta didik merupakan penilai yang baik terhadap perasaan dan pekerjaan mereka Jadi, penilaian diri merupakan sebuah cara penilaian yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri.

b. Penilaian Teman Sebaya (*Peer-Assessment*)

Penilaian teman sebaya menurut Wijayanti (2017) merupakan metode yang dilaukan dalam evaluasi dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai berkaitan dengan pencapaian kompetensi. Penilaian teman sebaya bisa dilaksanakan secara berkelanjutan setelah proses pembelajaran. Jadi, penilaian teman sebaya adalah sebuah cara penilaian dengan saling menilai antar peserta didik.

2. Pengamatan atau observasi

Observasi menurut Riyanto (2010) merupakan sebuah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian. Observasi bisa dilaksanakan secara langsung ataupun tidak. Observasi menurut Purwanto (2009) adalah sebuah cara untuk menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan atau mengamati individu atau sekelompok secara langsung. Jadi, observasi merupakan sebuah teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati sebuah objek mengenai tingkah laku individu atau kelompok secara langsung.

Metode atau cara tersebut biasanya dicirikan oleh pemantauan mengenai apa yang benar-benar dilaksanakan oleh seseorang dan menuliskan dalam buku catatan dengan objektif mengenai apa yang sedang diamati. Metode atau cara tersebut dapat dilaksanakan dengan menggunakan teknik dan berbagai alat khusus seperti blangko, checklist, atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dengan demikian observasi dapat dikategorikan menjadi dua, yakni:

- 1) Observasi yang direncanakan, terkontrol, dan
- 2) Observasi informal atau tidak direncanakan lebih dahulu.

Pada observasi yang direncanakan, pengamat menggunakan berbagai alat khusus (blangko, daftar isian yang tersusun) yang di dalamnya terdapat berbagai aspek atau gejala yang perlu diperhatikan pada saat pengamatan tersebut dilaksanakan. Kemudian, pada observasi informal atau observasi yang tidak direncanakan, biasanya pengamat belum atau tidak mengetahui sebelumnya apa yang sesungguhnya harus dicatat dalam lembar pengamatan. Berbagai aspek atau kejadian tidak terduga sebelumnya.

H. Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket peserta didik (penilaian diri dan penilaian teman sebaya) digunakan peneliti guna mendapatkan informasi langsung dari responden dalam bentuk angket. Angket/kuesioer menurut Nazir (2014) adalah sekumpulan pertanyaan yang memiliki hubungan secara rasional mengenai topik penelitian, dan setiap pertanyaan mempunyai tanggapan yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis. Jadi, kuesioner/angket merupakan sebuah rangkaian pertanyaan yang dirancang oleh peneliti dan dibagikan kepada para responden (peserta didik) sebelum penelitian dilaksanakan. Jenis penilaian diri dan penilaian teman sebaya yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang diisi oleh peserta didik sesuai dengan kolom yang telah disediakan peneliti. Sasarannya adalah peserta didik kelas VIII D sebagai kelas kontrol dan VIII G sebagai kelas eksperimen. Skor bobot yang berbeda-beda pada setiap item yang mencakup tiga alternatif pernyataan yakni sebagai berikut:

- 1) Alternatif jawaban selalu diberi dengan skor 3
- 2) Alternatif jawaban kadang-kadang diberi dengan skor 2
- 3) Alternatif jawaban tidak pernah diberi dengan skor 1

Adapun skala yang digunakan adalah dengan *Skala Linkert*. Sugiyono (2012) menyatakan bahwa hakikat *Skala Linkert* adalah sebagai skala yang digunakan untuk mengukur sikap, tanggapan, dan persepsi individu atau kelompok mengenai fenomena sosial. Jadi, dalam peniliain ini *Skala Linkert* dipakai untuk mengukur variabel yang diubah menjadi indikator variabel. Komponen instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan kemudian dirancang dengan menggunakan indikator sebagai titik tolak.

Data hasil perolehan skor angket peserta didik diolah secara manual menggunakan Microsoft Excel dengan persamaan berikut:

Skor ideal = jumlah item \times skor maksimal

$$\text{Angka presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

2. Observasi

Dalam penelitian ini termasuk pada jenis observasi yang direncanakan, dimana memuat aspek-aspek atau indikator gejala yang harus diperhatikan pada saat pengamatan tersebut dilakukan, seperti kerjasama, percaya diri, toleransi, berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi. Observasi menjadi salah satu teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung tingkah laku peserta didik kelas VIII D sebagai kelas kontrol dan VIII G sebagai kelas eksperimen. pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama pada saat penerapan metode pembelajaran simulasi.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk skala untuk setiap aktivitas yang diamati dan rentang skala tersebut adalah (1) tidak pernah ; (2) kadang-kadang; dan (3) selalu. Guna menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran dalam lembar observasi seluruh peserta didik:

$$\frac{\text{Skor tiap peserta didik}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah dengan pengisian penilaian diri, penilaian antar teman, dan observasi. Dalam pelaksanaannya terdapat dua perbedaan antara angket peserta didik (penilaian diri dan penilaian antar teman) dengan observasi, yakni angket disebarakan pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan observasi dilihat pada saat bagaimana peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Tabel 4. Kualifikasi Presentase Skor Observasi dan Angket Peserta Didik

Interval Presentase	Kriteria
81 – 100	Sangat Aktif
61 – 80	Aktif
41 – 60	Sedang
21 – 40	Kurang Aktif
0 – 20	Tidak Aktif

(Kartika, 2001)

I. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Apabila sebuah tes dapat menangkap data yang dirangkai untuk ditangkap tersebut dikatakan valid. Sesuai dengan Riduwan (2012), apabila sebuah instrument dinyatakan valid, bermakna alat ukur yang digunakan guna mengumpulkan data juga valid; karenanya, validitas memperlihatkan kemampuan instrumen untuk menguji apa yang seharusnya diuji. Dengan menggunakan data mentah digunakan Rumus *Korelasi Product-Moment* guna memperoleh nilai validitas.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X = Skor item

Y = Skor Total

N = Banyak Subjek (testi)

Distribusi (tabel r) $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$)

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Pengujian data dengan

menggunakan bantuan paket program SPSS (*Statistical Product Service Solution*)

b. Uji Reliabilitas

Reliability (keandalan) adalah ketetapan atau ketelitian sebuah alat evaluasi/ sebuah tes atau alat evaluasi yang dikatakan andal jika bisa dipercaya, konsisten, atau stabil dan produktif. (Purwanto, 2009). Pada penelitian ini perhitungan reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS. Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas apabila reliabilitas $> 0,60$ dengan taraf signifikansi 5% , jika nilai *Cronbach's Alpha* $> \Gamma_{tabel}$ maka data dikatakan reliabel. Dengan ketentuan sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

Nilai *Alpha Cronbach's*:

- Jika alpha 0,80 – 1,00 maka reabilitas sangat tinggi
- Jika alpha antara 0,60 – 0,799 maka reliabilitas tinggi
- Jika alpha antara 0,40 – 0,599 maka reliabilitas cukup
- Jika alpha 0,20 – 0,399 maka reliabilitas rendah.
- Jika alpha 0,00 – 0,199 maka reliabilitas sangat rendah

Sedangkan reliabilitas empiris menggunakan *Alfa Cronbach's* yang bisa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\Gamma_{ii} = \frac{\kappa}{(\kappa-1)} \left\{ 1 - \frac{\Sigma Si^2}{St^2} \right\}$$

Keterangan:

κ : mean kuadrat antara subjek

Γ_{ii} : koefisien reliabilitas tes

ΣSi^2 : mean kuadrat kesalahan

St^2 : varians total

J. Teknik Analisis Data

Analisis data berusaha untuk tidak menambah kompleksitas dalam data sehingga data mudah untuk dibaca dan dianalisis. Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data kuantitatif, yakni dengan mengubah kata menjadi frasa dan angka secara metedis. Setelah pengumpulan seluruh data yang dibutuhkan, analisis dalam penelitian ini diselesaikan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi data dan kemudian memprosesnya.

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif digunakan guna mengilustrasikan data. Data yang diilustrasikan adalah *participatory skills* (keterampilan partisipatif) peserta didik dalam pembelajaran PPKn sebagai output dari pelaksanaan metode pembelajaran simulasi dalam kelas eksperimen yakni Kelas VIII G maupun hasil pelaksanaan dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dalam kelas kontrol yakni Kelas VIII D.

2) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan guna menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilaksanakan dengan menggunakan SPSS 20 untuk mendapatkan koefisiensi signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar dari pengambilan keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) < dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan dengan uji One Way Anova. Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui apakah dua kelompok data memiliki varian data yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan guna memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama. Untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak bersifat homogen.
2. Jika nilai signifikansi > 0.05, maka data bersifat homogen

3) Analisis data

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari penerapan metode simulasi (X) sebagai variabel bebas terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan SPSS versi 20 berlandaskan hasil uji *Independent Sample t-Test* (apabila data berdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (apabila data tidak berdistribusi normal).

1. Uji *Independent Sample t-Test*

Rumus manual menghitung uji *Independent Sample t-Test*:

$$\frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

- X_1 : rata-rata sampel 1
- X_2 : rata-rata sampel 2
- S_1 : simpangan baku sampel 1
- S_2 : simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : varians sampel 1
- S_2^2 : varians sampel 2
- R : korelasi antara 2 sampel
- n_1 : banyak sampel 1
- n_2 : banyak sampel 2

Langkah-langkah uji independent sample t-test dengan menggunakan SPSS:

1. Klik *Analyze > Compare Means Independent-Samples T Test*
2. Masukkan Variabel “Partisipasi” ke kolom Test Variable(s). Caranya klik “Partisipasi”, kemudian klik Icon Panah ke kanan
3. Masukkan variabel “Kelas” ke kolom *Grouping Variable*
4. Klik *Define Group*
5. Pada *Window Define Groups*, masukkan nilai 1 dan 2 pada *Group Use Specified Values*
6. Klik *Continue* pada *Window Define Group* dan *Klik OK*.

2. Uji *Mann Whitney*

Rumus manual *uji Mann Whitney* menurut (Gunawan, 2013) adalah:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U = Jumlah peringkat (1 dan 2)

n = Jumlah sampel (1 dan 2)

R = Jumlah rangking (1 dan 2)

Langkah-langkah uji *Mann Whitney* dengan menggunakan SPSS: Jika data tidak terdistribusi normal maka dilakukan uji *Mann Whitney* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik *Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 2 Independent Samples*
2. Mengisi *Test Variable List* dan *Grouping Variable* pada kotak dialog *TwoIndependent-Sample Test* dan beri tanda centang pada *Mann-Whitney U*
3. Kemudian klik *Define Groups* dan mengisi kode masing-masing kelompok data, lalu klik *Continue*
4. Klik *Options* dan mencentang pada *Descriptive*
5. Kembali klik *Continue* lalu OK.

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

1. Apabila nilai t hitung > t tabel dengan dk = n-2 dan α 0.05 maka H₀ ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
2. Apabila probabilitas (sig) < 0,05 maka H₀ ditolak dan sebaliknya H_a diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi dan angket (*self-assessment* dan *peer-assessment*).

Berdasarkan analisis hasil penelitian menggunakan angket yang telah peneliti lakukan mengenai penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *participatory skills* peserta didik, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif metode pembelajaran simulasi terhadap penguatan *participatory skills*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan pada angket *self-assessment* bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen 0,000 dan kelas kontrol sebesar 0,000, maka didapatkan nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian pada uji hipotesis *peer-assessment* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen 0,000 dan kelas kontrol sebesar 0,000, maka didapatkan nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata metode pembelajaran simulasi terhadap *participatory skills* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn dapat menguatkan *participatory skills* pada peserta didik terlihat bahwa peserta didik telah mampu dalam menjalin kerjasama, meningkatkan rasa percaya diri, memiliki sikap toleransi, berinteraksi dengan santun, membangun konsentrasi yang baik, dan mengondisikan dirinya sendiri untuk tidak melakukan aktivitas lain (melamun, bermain-main, mengobrol, dll) selama pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami peserta didik dengan mengupayakan lingkungan belajar yang lebih nyaman sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya fasilitas yang baik, peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidakbosan dengan proses pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal seperti biasa. Pendidik juga diharapkan untuk selalu memperhatikan partisipasi peserta didik, sehingga pendidik dapat mengetahui seberapa penting metode pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebaiknya menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran semakin baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam pembelajaran. Peserta didik juga harus lebih semangat dalam belajar karena selain memahami materi dengan baik, memiliki keterampilan partisipasi pada diri peserta didik juga penting dalam proses pembelajaran

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian ini masih banyak kekurangan, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang serupa dengan penelitian ini yakni penerapan metode simulasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan *civic skills* peserta didik, namun dengan metode dan materi yang berbeda. Sehingga, penelitian ini dapat berkembang dan dapat menjadi lebih baik dan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian* . Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Broad Based Education.(2001). Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education).Jakarta : Tim Broad Based Education – Departemen Pendidikan Nasional.
- Cholisin (2005). Pengembangan Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Edukation) Dalam Praktek Pembelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi. (Nomor 01 Tahun 2005). Hlm: 5.
- Danim, S. (2012). *Profesi Kependidikan* . Bandung : Alfabeta .
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung : PT Remaja Rodakarya .
- Depdiknas. (2007). Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Dikdas. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pilihannya* . Jakarta : Direkrotat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan Depdiknas .
- Djamarah. S. B, Zain. A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* . Yogyakarta : Media Akademi .
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid, A. (2019, Desember 28). BERBAGAI METODE MENGAJAR BAGI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *AKTUALITA jurnal penelitian sosial dan keagamaan*(Vol. 9 No. 2 (2019): Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan), 1-16. doi:<http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/97/72>
- Hidayat, A. (2018). Meta analisis: Pentingnya self dan peer assesment dalam pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 95-101.
- Iswandi. (2017). *TEORI BELAJAR*. Bogor: IN MEDIA.
- Junita, J. &. (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE SIMULASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 MARBAU LABUPATEN LABUHANBATU UTARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*, 6(2), 67-74. doi:<https://doi.org/10.36987/jes.v6i2.1494>
- Margono, S. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjiono, D. d. (2010). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta.

- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia .
- Nealoka, A. N. (2017). *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Nurhasanah, S. (2019). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Jakarta : Edu Pustaka .
- Olson, B. R. (2008). *THEORIES OF LEARNING Edisi Ketujuh*. (T. B.S, Trans.) Jakarta: KENCANA.
- Pane, A. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(Vol 3, No 2 (2017)), 333-352.
doi:<http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/download/945/795>
- Pania, H. E. (2018). PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN KELAS III SDN 09. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KHATULISTIWA*(Vol. 7, No. 7), 1-8.
doi:<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i7.26701>
- Prawira, P. A. (2011). *Psikologi Pendidikan dalam Prespekti Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto, (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rianto, M. (2006). *PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN*. Malang : DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL DIREKTORAT JENDERAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU IPS DAN PMP MALANG.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, N. (2018). PERBANDINGAN ANTARA EFEKTIVITAS METODE SIMULASI DENGAN CERAMAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA MATERI POKOK HAK ASASI MANUSIA PESERTA DIDIK DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 30 SIHEPENG TAHUN PELAJARAN 2015-2016. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*(Vol 4, No.1), 73-79. doi:<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/481/395>
- Riyanto, Y. (2001). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Surabaya: SIC.
- ROSDIANA, W. (2017). *Peningkatan Partisipasi Belajar Dan Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah Melalui Metode Simulasi Di Kelas Va Sd Negeri 1 Prigi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).

- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: KENCANA.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. . Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sawaludin. (2012). *Implimentasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Tematik*. UPI: Skripsi.
- Siregar, J. (2015, November). PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA DISD NEGERI 187/IV KOTA JAMBI. *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN*(Vol. 8, No. 3), 171-182.
doi:<https://doi.org/10.51212/jdp.v8i3.128>
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar* . Bandung : Sinar Baru
- Suryabrata, S. (2005). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Soerjono Soekanto, *Kamus Sosiologi*, (Jakarta: Royandi, 2000), 518
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Bandung Alfabeta.
- Trianto. (2015). *MODEL PEMBELAJARAN TERPADU: Konsep, Strategi, dan Implemantasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tumanggor, N. E. (2017). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 189-201. doi:<https://doi.org/10.24114/jtp.v10i2.8731>
- Uno, H. B. (2006). *ORIENTASI BARU DALAM PSIKOLOGI PEMBELAJARAN* . JAKARTA: Sinar Grafika Offset.
- Uno, H. B. (2012). *MODEL PEMBELAJARAN : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Wardani, O. P. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Wijayanti, A. (2017). Efektivitas Slef Assesment dan Peer Assesment dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Realita: Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam*, 15(2).
- Winarno. (2014). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: Isi, Strategi, dan Penilaian* . Jakarta: PT Bumi Aksara.