

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan di semua jenjang sekolah. Trianto (2010: 171) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Sapriya (2007: 3) menyatakan bahwa "*social studies*" adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Pendapat lain dikemukakan Sardjiyo (2009: 1.26) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di

masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang mempelajari gejala atau masalah sosial ditinjau dari perpaduan berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, antropologi, psikologi, dan ilmu sosial lainnya yang dikemas dalam sebuah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Karakteristik IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki karakteristik serta ciri khusus sebagai bidang ilmu yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Menurut Susanto (2014: 10-22) karakteristik IPS dilihat dari aspek tujuan, aspek ruang lingkup materi, dan aspek pendekatan pembelajaran. Karakteristik IPS berdasarkan aspek tujuan meliputi pengembangan intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Karakteristik IPS berdasarkan ruang lingkup materi mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Sedangkan karakteristik IPS berdasarkan aspek pendekatan pembelajaran meliputi pendekatan praktik dan integratif. Trianto (2010: 174-175) mengemukakan beberapa karakteristik dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut.

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah memiliki tema atau pokok bahasan tertentu yang berasal dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang menekankan pada kehidupan atau masalah yang ada di masyarakat seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, kewilayahan, dan keadilan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

3. Tujuan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai suatu bidang ilmu sosial memiliki tujuan dalam pembelajarannya. Trianto (2010: 176) berpendapat bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat. Sedangkan Permendiknas No 22 tahun 2006 menjelaskan beberapa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, global.

Dari berbagai pendapat di atas, peneliti menyimpulkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah menumbuhkan keterampilan sosial sebagai manifestasi dari pemahaman konsep ilmu sosial dan kemanusiaan yang dimiliki melalui beberapa kemampuan dasar berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu dan memecahkan masalah untuk berkompetisi dalam masyarakat modern.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada seseorang dari berbagai pengalaman. Seperti yang diungkapkan oleh Trianto (2009: 16) belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Hal ini didukung oleh Hanafiah (2009: 6) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku, berkat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat dimana peserta didik berada. Diperkuat oleh Witherington (dalam Hanafiah, 2009: 7) yang mengungkapkan bahwa belajar merupakan perubahan kepribadian yang

dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Hosnan (2014: 7) menjelaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Berdasarkan paparan pengertian belajar dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kemauan yang timbul dari dalam diri yang diwujudkan melalui sebuah aktivitas sadar untuk membangun pengetahuan melalui proses pengalaman dari lingkungan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mencapai perubahan tingkah laku kearah lebih baik yang bersifat tetap. Secara singkat dapat diartikan merubah pengetahuan, sikap serta keterampilan dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari belum baik menjadi baik.

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mencapai tujuan tertentu, termasuk juga yang ada di dalam pembelajaran, tanpa aktivitas maka pembelajaran tidak mungkin berjalan. Melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran siswa mampu memahami dan menemukan berbagai konsep yang merupakan tujuan yang harus dicapai.

Menurut Rosseau dalam (Sardiman, 2011: 100) aktivitas adalah segala pengetahuan yang diperoleh dengan pengamatan sendiri,

pengalaman sendiri, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri yang melibatkan kerja pikiran serta fisik. Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyono 2011 (<http://yotra.blogspot.com>) mengemukakan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.

Sementara itu, Sardiman (2011: 100) mengemukakan bahwa aktivitas adalah kegiatan interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang melibatkan fisik dan pikiran. Kaitan keduanya akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Hanafiah (2010: 23) menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dari beberapa pengertian tentang aktivitas belajar yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan manusia yang melibatkan kegiatan fisik dan pikiran dalam bentuk partisipasi, minat, perhatian, dan presentasi pembelajaran melalui pengalaman sendiri untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran, karena hasil pembelajaran menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran. Menurut Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan Susanto (2013: 5) mengungkapkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar menurut Bloom dalam (Sudjana, 2011: 22–31) mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan perilaku atau respon yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik (kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan), gerakan-gerakan *skill* (mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks), dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Sukmadinata (2007: 103) yang menerangkan bahwa hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan paparan pengertian hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang mencakup kognitif (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi), maupun psikomotor (gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan komunikasi sebagai hasil dari proses pembelajaran melalui pengalaman yang dialaminya).

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Huda (2013: 2) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Lebih lanjut Wardoyo (2013: 21) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi yang memiliki tujuan tercapainya perubahan perilaku melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik. Proses

pembelajaran terjadi dalam tiga ranah yaitu afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan), dan kognitif (pengetahuan).

Sedangkan Hamalik (2008: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa, dimana di dalamnya menyangkut tujuan, metode, siswa, guru, alat bantu mengajar, penilaian, dan situasi pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat proses pertukaran informasi, dan memiliki komponen berupa tujuan, metode, alat bantu, situasi, siswa serta guru guna membangun perubahan perilaku menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

b. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD memadukan dari berbagai cabang ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi) menjadi sebuah tema atau pokok bahasan. Permendiknas No 22 tahun 2006 menjelaskan beberapa ruang lingkup dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial; (1) Manusia, Tempat dan Lingkungannya, (2) Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan, (3) Sistem Sosial dan Budaya, (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Sedangkan Siswanto 2009 (www.academia.edu) mengungkapkan beberapa tema yang perlu diberikan pada pembelajaran IPS SD sebagai berikut.

- a. IPS SD sebagai Pendidikan Nilai (*value education*), yakni: mendidarkan nilai-nilai yang baik yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat; memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa; nilai-nilai inti/utama (*core values*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, dan martabat manusia (*the dignity of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
- b. IPS SD sebagai Pendidikan Multikultural (*multicultural social on*), yakni mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar; menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang menjadikan kekayaan budaya bangsa; persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
- c. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan IPS di SD menekankan pengajaran yang mengerucut pada tiga tema besar yaitu pendidikan nilai, pendidikan multikultural dan pendidikan global dalam ruang lingkup materi manusia, tempat, lingkungan, sosial budaya, waktu dan perubahan, ekonomi dan kesejahteraan. Pendidikan IPS di SD mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan sosial dan intelektual.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang

tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan menurut Amri (2013: 4) model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Sani (2013: 89) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Susanto (2014: 47) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui cara-cara tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guna melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2. Macam-macam Model Pembelajaran IPS di SD

Model pembelajaran sangatlah beragam dan banyak bentuk serta macamnya. Namun Taniredja (2013: 1-92) mengklasifikasikan model pembelajaran menjadi sembilan model sebagai berikut.

a. Model pembelajaran kooperatif

Cooperative learning atau model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam system belajar dan bekerja

dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Pembelajaran ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.

b. Model pembelajaran kontekstual

Contextual Teaching and Learning atau pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan dunia sehari-hari.

c. Model pembelajaran berbasis portofolio

Model pembelajaran berbasis portofolio merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi perkuliahan secara mendalam dan luas melalui pengembangan materi yang telah dikaji di kelas dengan menggunakan berbagai sumber bacaan atau referensi.

d. Model pembelajaran ceramah

Model pembelajaran dengan ceramah merupakan sebuah bentuk pembelajaran dengan interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik untuk menjelaskan uraian dengan menggunakan media tertentu.

e. Model pembelajaran diskusi kelompok

Diskusi ialah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan

yang sudah ditentukan melalui bertukar informasi, mempertahankan pendapat atau pemecahan masalah.

Model diskusi kelompok menurut Suryosubroto dalam (Taniredja, 2013: 23) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

f. Model pembelajaran simulasi

Model pembelajaran simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono (dalam Taniredja 2013: 39) merupakan tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja).

g. Model pembelajaran VCT

Model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.

h. Model pembelajaran tugas terstruktur

Model pembelajaran Tugas terstruktur merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mendalami dan memperluas penguasaan materi melalui tugas terstruktur seperti; laporan buku, portofolio, makalah individu, dan makalah kelompok.

i. Model pembelajaran diskusi kelas

Model pembelajaran diskusi kelas merupakan model pembelajaran yang meminta kepada mahasiswa secara kelompok mendiskusikan suatu masalah menurut pengetahuan dan pengalaman mereka sehingga menemukan konsep baru dengan pembelajaran bermakna.

D. Model Pembelajaran Simulasi

1. Pengertian Model Pembelajaran Simulasi

Simulasi merupakan salah satu dari model pembelajaran. Susanto (2014: 53) model pembelajaran simulasi diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan kejadian atau peristiwa sebenarnya. Menurut Hasibuan & Moedjiono dalam (Taniredja, 2013: 39) simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; berasal dari kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja).

Taylor dan Rex Walford dalam (Ramayulis, 2010: 381) mengemukakan bahwa setiap bentuk kegiatan simulasi akan terjadi hal-hal sebagai berikut.

- a) Para pemain memegang peranan yang mewakili dunia kenyataan, dan juga membuat keputusan-keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap setting yang mereka temukan sendiri.
- b) Mereka mengalami perbuatan-perbuatan tiruan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan mereka.
- c) Mereka memonitor hasil-hasil kegiatan masing-masing dan diarahkan untuk merefleksi terhadap hubungan antara keputusan-keputusan sendiri dan konsekuensi-konsekuensi akhir dari berbagai perbuatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran simulasi merupakan suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep atau prinsip, atau suatu

keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan, dalam situasi tiruan. Sehingga dengan demikian individu yang bersangkutan akan mampu menghadapi kenyataan yang mungkin terjadi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Simulasi

a. Kelebihan Model Pembelajaran Simulasi

Model pembelajaran simulasi, melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal kegiatan, dapat menuntun pada pencapaian hasil-hasil akademik, seperti konsep dan *skill*, kerjasama dan persaingan (Huda, 2013: 142).

Menurut Ramayulis (2010: 385) terdapat beberapa kebaikan model pembelajaran simulasi sebagai berikut.

- 1) Aktivitas simulasi menyenangkan peserta didik sehingga peserta didik secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- 2) Strategi ini menggalakkan pendidik untuk mengembangkan aktivitas-aktivitas simulasi sendiri.
- 3) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- 4) Mengurangi hal-hal yang terlalu abstrak, sebab dikerjakan dalam bentuk aktivitas.
- 5) Tidak memerlukan *skill* komunikasi yang pelik, dalam banyak hal peserta didik hanya memerlukan pengarahan simpel.
- 6) Interaksi antara peserta didik memungkinkan timbulnya keakraban dan keutuhan yang sehat antara mereka.
- 7) Strategi ini menimbulkan respon yang positif dari peserta didik yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasinya.
- 8) Simulasi melatih berpikir kritis, sebab mereka terlibat dalam analisa atas proses kemajuan simulasi itu.
- 9) Simulasi memungkinkan pendidik bekerja dengan tingkat abilitas peserta didik yang berbeda-beda dalam waktu yang sama.

Susanto (2014: 59) kelebihan model pembelajaran simulasi antara lain:

- 1) Memupuk daya cipta siswa.
- 2) Sekalipun tujuan utamanya simulasi itu sebagai alat untuk belajar, tetapi juga siswa merasa bergairah.
- 3) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal siswa nanti apabila menghadapi situasi yang sebenarnya.

- 4) Simulasi merangsang siswa untuk menjadi biasa dan terampil dalam menanggapi dan bertindak spontan.
- 5) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa didepan banyak orang.
- 6) Memperkaya pengetahuan sikap dan keterampilan serta pengalaman tidak langsung.
- 7) Siswa berkesempatan untuk menjalankan keinginan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran, serta kesehatan jiwa kembali.
- 8) Dapat mengembangkan bakat atau kemampuan yang mungkin dimiliki siswa.
- 9) Siswa dapat menghargai dan menerima pendapat orang lain.

Dari paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran simulasi yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan dan menekan hal-hal yang terlalu abstrak karena memahami sebuah konsep dengan bermain atau simulasi sehingga menumbuhkan keakraban diantara siswa, mengembangkan kemampuan komunikasi yang simpel serta merasakan situasi yang sebenarnya.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Simulasi

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya termasuk juga model pembelajaran simulasi. Ramayulis (2010: 386) memaparkan mengenai kelemahan metode pembelajaran simulasi sebagai berikut.

- 1) Efektifitasnya dalam memajukan proses belajar belum bisa dilaporkan oleh riset.
- 2) Terlalu mahal, misal membuat simulasi untuk memotivasi.
- 3) Dalam simulasi sering tidak diikuti elemen-elemen penting.
- 4) Simulasi menghendaki pengelompokkan peserta didik yang fleksibel.
- 5) Simulasi menghendaki banyak imajinasi dari pendidik dan peserta didik.
- 6) Simulasi menghendaki hubungan yang informatif antara pendidik dan peserta didik, hal ini sulit untuk membawakannya.
- 7) Sering mendatangkan kritik dari orangtua karena aktivitas ini melibatkan permainan.

Susanto (2014: 60) mengungkapkan kekurangan model pembelajaran simulasi antara lain:

- 1) Pengalaman yang didapat dari simulasi tidak selalu tepat dan sempurna dengan kenyataan kehidupannya.
- 2) Pelaksanaan simulasi sering menjadi kaku, bahkan salah arah, karena kurangnya pengalaman siswa terhadap masalah-masalah sosial yang diperankan.
- 3) Faktor emosional seperti rasa malu, ragu-ragu atau takut akan mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.
- 4) Simulasi menuntut imajinasi siswa dan guru yang memadai.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan beberapa kelemahan dari model pembelajaran simulasi terletak pada proses pelaksanaannya yang memerlukan biaya lebih untuk sekedar memotivasi siswa, efektifitas model pembelajaran belum teruji, aktivitas pembelajaran terlalu melibatkan permainan.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Simulasi

Pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam upaya melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Terdapat beberapa langkah dari model pembelajaran simulasi.

Menurut Ramayulis (2010: 384) langkah-langkah model pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan topik dan tujuan simulasi. Ini biasanya akan lebih baik, kalau dirumuskan bersama antara pendidik dengan peserta didik.
- 2) Pendidik memimpin atau mengkoordinir semua kegiatan kelompok, baik tentang peranan, ruangan; maupun tentang materi yang akan digunakan.
- 3) Pendidik memberi gambaran secara garis besarnya tentang situasi yang akan disimulasikan.
- 4) Pemilihan pemegang peranan.
- 5) Pendidik memberikan penjelasan tentang peranan yang akan di mainkan atau hal yang harus dilakukan oleh pemegang peranan.
- 6) Pendidik memberi kesempatan bertanya.
- 7) Pendidik memberi kesempatan kepada setiap kelompok dan para pemegang peranan untuk menyiapkan diri.

- 8) Pendidik menetapkan alokasi waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan.
- 9) Dalam simulasi peran pendidik adalah pembimbing, supervisi, pemberi sugesti demi kelancaran simulasi.
- 10) Tindak lanjut atau evaluasi, berisikan usaha dan upaya pendidik untuk;
 - a) Memberi kesempatan kepada pengamat menyampaikan kritik dan laporan.
 - b) Mengemukakan pendapat-pendapat dan saran perorangan, kesimpulan-kesimpulan dan saran dari pendidik.
- 11) Latihan ulang, berdasarkan evaluasi atau permintaan peserta didik.

Sedangkan menurut Taniredja (2013: 40) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut.

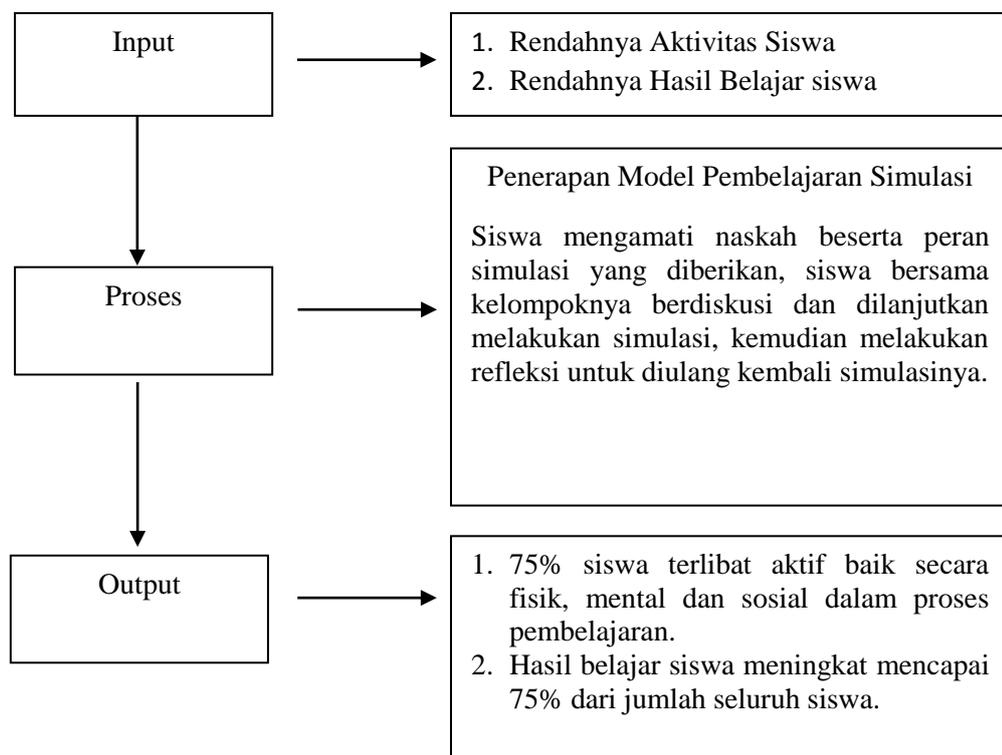
- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- 4) Pemilihan pemegang peranan.
- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- 6) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok pemegang peranan.
- 7) Menetapkan lokasi dan pelaksanaan simulasi.
- 8) Pelaksanaan simulasi.
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan.
- 10) Latihan ulang.

Dari beberapa paparan langkah-langkah pembelajaran simulasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tidak terdapat banyak perbedaan dalam pelaksanaannya yaitu; 1) menentukan topik simulasi, 2) menjelaskan garis besar situasi yang akan disimulasikan, 3) memimpin pengorganisasian kelompok, 4) pembagian peranan, 5) guru menjelaskan peranan yang akan dilakukan, 6) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika tidak mengerti, 7) siswa diberi kesempatan untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan simulasi, 8) guru menginformasikan alokasi waktu

dalam pelaksanaan simulasi, 9) pelaksanaan simulasi; 10) evaluasi dari siswa dan guru sebagai umpan balik, 11) melakukan simulasi ulang.

E. Kerangka Pikir

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta bermakna. Melalui penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka siswa dapat secara langsung memerankan tokoh dengan situasi bermain sambil belajar sehingga materi yang diberikan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menyenangkan dan menarik, siswa menjadi lebih giat belajar. Kerangka pikir dapat dilihat berdasarkan gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka pikir penerapan model pembelajaran simulasi

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah “Apabila dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menerapkan model pembelajaran simulasi sesuai konsep dan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2014/2015”.