



Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Tema Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI di SDN 1 Ayong

Febriyanti Sirah¹, Martinus M. Krowin², Yulmi M. Mottoh³

Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 3 September 2023
Revised: 16 September 2023
Accepted: 28 September 2023

The aim of this classroom action research is to find out how much influence the implementation of the Simulation learning model has on improving student learning outcomes in Class VI PKN subjects at SDN 1 Ayong. The research was carried out in 2 cycles. Each research cycle consists of 4 (four) stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 19 class VI students at SDN 1 Ayong. The data collection techniques used consisted of observation (direct observation), tests (pre-test & post-test), and field notes. There was an increase in learning outcomes using the Simulation learning model for class VI students at SDN 1 Ayong. The results of the research showed that in cycle I the classical percentage value of student learning outcomes was 62.94, then it increased in cycle II with the classical percentage value of student learning outcomes being 88.10. Meanwhile, 11 people completed individual learning in cycle I or 57.89% and 8 people did not complete it, meaning 42.11% then increased in cycle II, namely 100% all completed. So it can be concluded that through the Simulation learning model it can improve student learning outcomes in PKN subjects, especially in class VI SDN 1 Ayong.

Keywords: Simulation Learning Model, Learning Outcomes, Harmonious Living

(*) Corresponding Author: febriyantisirah@gmail.com, martinuskrowin@gmail.com,
yulmimottoh@unima.ac.id

How to Cite: Sirah, F., Krowin, M., & Mottoh, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Tema Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI di SDN 1 Ayong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 981-989. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10421066>

PENDAHULUAN

Inovasi pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di suatu negara. Pendidikan itu sendiri merupakan aspek penting dalam mengembangkan potensi dan kepribadian manusia. Seperti yang disebutkan dalam pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Untuk mencapai tujuan pendidikan memerlukan suatu strategi dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

Terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) peranannya sangat besar dalam kehidupan di masyarakat, karena merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara Indonesia yang memahami dan mampu melaksanakan hidup rukun, untuk menjadi warga negara yang cerdas, trampil, dan berkarakter, sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Selain itu agar siswa memiliki kemampuan berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.

Proses pembelajaran dapat berjalan secara terstruktur dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi karakteristik siswa dalam kelas, sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Winataputra (2005:78) dimana model dapat diartikan sebagai rangka kerja konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan, dan sebuah model apabila dikaitkan dengan pembelajaran dapat disebut sebagai model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami bahan dan belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan mencapai tingkat keberhasilan terbaik mereka.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VI SDN 1 Ayong, terdapat permasalahan dimana guru menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu proses belajar mengajar hanya terfokus pada guru, siswa hanya sebagai pendengar saja tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar serta kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga membuat pembelajaran PKN membosankan dan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal yang berdampak langsung pada ketidak tuntas siswa kelas VI saat evaluasi pada masing-masing kompetensi dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN Tema Hidup Rukun dari 19 siswa yang ada di kelas VI SDN 1 Ayong hanya 11 siswa atau 57,89% yang mendapat nilai 65 ke atas (mencapai KKM). Sedangkan yang belum tuntas ada 8 siswa atau 42,11% mendapat nilai di bawah 65 (tidak mencapai KKM). Kemudian persentase klasikal hasil belajar siswa hanya 62,94 belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75%.

Dalam konteks pembelajaran, model simulasi merupakan suatu model penyajian materi pelajaran yang dilakukan dengan cara merekayasa situasi lingkungan pembelajaran dan mendorong siswa untuk berperilaku menirukan peristiwa tertentu seperti halnya yang terjadi dalam dunia kehidupan nyata. Hal ini dinyatakan oleh Muhammad Ali (2003:83) bahwa Model pembelajaran simulasi menggunakan simulasi tingkah laku untuk mengajar. Keberhasilan Model pembelajaran simulasi banyak diterapkan diberbagai satuan pendidikan tetapi penerapannya masih jarang pada mata pelajaran PKN terutama pada tema Hidup Rukun. Hal ini membuat peneliti tertarik dan memotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran simulasi di SDN I Ayong. Menyadari akan pentingnya model yang tepat dalam pembelajaran PKN pada tema hidup rukun maka peneliti menggunakan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD. Oleh sebab itu, judul yang diangkat peneliti adalah Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Tema Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI Di SDN 1 Ayong.

Menurut Sudjana (2013:89), Simulasi adalah model pembelajaran yang meniru situasi nyata atau proses. Menurut Wina Sanjaya (2016:159) Simulasi adalah metode untuk menyampaikan pengalaman belajar melalui situasi simulasi untuk membantu siswa memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Ini dapat digunakan sebagai model mengajar jika tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

Sedangkan Menurut Djamarah (2006:13), Model pembelajaran simulasi mengajari siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari. Model ini biasanya disertai dengan penjelasan lisan. Menurut Sudjana (2011:22) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar. Kemampuan dapat dievaluasi melalui tes. Seperti yang diungkapkan oleh Ahmad Susanto (2013:5) bahwa Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tertentu di sekolah yang diukur dengan skor yang diperoleh dari tes tertentu. Dengan menggunakan hasil belajar, guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap dan memahami apa yang dipelajari siswa tentang mata pelajaran tertentu, dan dengan informasi ini, guru dapat membuat keputusan yang lebih baik tentang metode mengajar yang lebih baik.

Menurut Oemar Hamalik (2006:30) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Jenis-jenis belajar terbagi menjadi tiga bagian yaitu belajar tanda-tanda, belajar konsep, belajar pemecahan. Definisi tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2009) yang menjelaskan jenis-jenis belajar yaitu, sebagai berikut:

1. Belajar tanda-tanda yaitu merupakan tahapan belajar yang sederhana setahap lebih tinggi dari perubahan refleksi.
2. Belajar konsep adalah menyangkut pemahaman dan penggunaan konsep.
3. Belajar pemecahan masalah kegiatan belajar-mengajar ini peserta didik dihadapkan dengan masalah-masalah yang harus dipecahkannya, baik masalah yang bersifat praktis dalam kehidupan maupun teoritis dalam suatu bidang ilmu.

Dalam penelitian di SD Negeri 1 Ayong ini peneliti menggunakan ranah kognitif dan juga ranah psikomotor, dimana ranah kognitif lebih jelasnya yaitu: C3 (menerapkan), dan psikomotor yaitu C5 (Mengevaluasi).

Menurut teori gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan, perkembangan sendiri memerlukan suatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri atau pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa sendiri, yaitu kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual mereka, motivasi mereka, minat mereka, dan kesiapan mereka, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan, yaitu guru, kemampuan mereka, kreativitas mereka, sumber belajar, metode belajar, dan dukungan dari lingkungan, dan keluarga. (Ahmad s, 2016:12).

Menurut Yulmi H. Mottoh (2021), ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar PKN siswa yakni faktor internal termasuk motivasi belajar siswa, intelegensi, kebiasaan, dan rasa percaya diri. faktor eksternal ialah mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (Focus on Learners), dan memberikan pembelajaran serta pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (provide relevant and contextualized subject matter) serta memberikan penguatan kepada siswa.

Ahmad Susanto (2013:12), Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai factor yang mempengaruhi, baik factor internal maupun eksterna, adalah sebagai berikut:

Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan berdampak pada kemampuan mereka dalam belajar. Faktor internal termasuk kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi, kebiasaan belajar, ketekunan, sikap, dan kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor Eksternal

Faktor-faktor di luar diri siswa, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat, memengaruhi hasil belajar mereka. Kondisi keluarga yang buruk, keadaan ekonomi, pertengkaran suami istri, perhatian yang kurang terhadap anak, dan kebiasaan sehari-hari yang buruk dari orang tua semua memengaruhi hasil belajar siswa.

Sekolah merupakan salah satu factor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sedangkan menurut Carter V. Good (1997:18) bahwa Perkembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan masyarakat seseorang dikenal sebagai pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai dengan membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya, serta kemampuan-kemampuan itu berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warga negara dan warga masyarakat.

Menurut Depdiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah

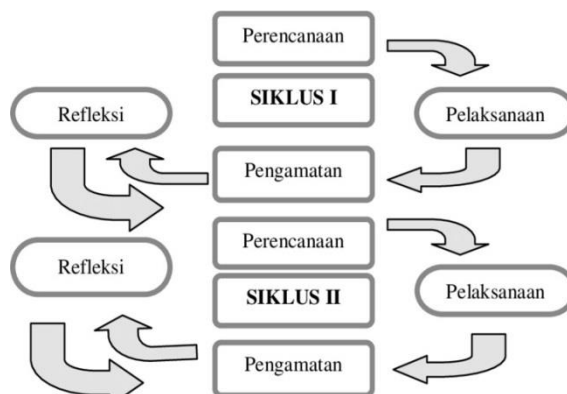
menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research*. Menurut Suharsimi Arikunto (2006) Penelitian tindakan kelas melibatkan sejumlah subjek sasaran, termasuk siswa, dengan tujuan meningkatkan kondisi pembelajaran di kelas dengan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (dalam Zainal Aqib, 2006: 31) dengan tahapan-tahapan: a) tahap perencanaan, b) tahap tindakan, c) tahap observasi/pengamatan, d) refleksi.

Adapun Alur penelitian seperti nampak dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1 Diagram Penelitian Tindakan Kelas

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Ayong, kecamatan Sang-Tombolang, kabupaten Bolaang Mongondow, Sulawesi Utara, Indonesia.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 dalam 2 siklus. Jadwal Perbaikan dilaksanakan pada:

- a. tanggal 29 Agustus 2023 Pelaksanaan Siklus I
- b. tanggal 31 Agustus 2023 Pelaksanaan Siklus II

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Ayong. Dengan jumlah siswa adalah 19 siswa terdiri atas 8 laki-laki dan 11 perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang objektif/faktual perlu menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang tepat yaitu :

1. Pengamatan (Observasi)

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi atau pengamatan

merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

2. Tes (*test*)

Tes sebagai pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau Latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

3. Catatan Lapangan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi berupa kegiatan-kegiatan yang tidak terangkum dalam pedoman observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini yang menulis catatan lapangan adalah peneliti sebagai pelaksana tindakan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan perhitungan persentase dan rata-rata hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian kegiatan belajar mengajar melalui siklus penelitian, baik siklus satu, maupun siklus dua. Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban yang benar 65% dan satu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam satu kelas terdapat 75% yang telah tuntas belajar, Depdikbud (Trianto, 2008 : 171).

Hasil Penelitian

Siklus I

Tindakan siklus 1 tentang Penerapan model pembelajaran simulasi pada tema hidup rukun untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI SD Negeri 1 Ayong dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Agustus 2023. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk tahapan-tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa pada siklus 1 belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu 75% karena masih didapati siswa yang belum berhasil. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Hari/tgl : Selasa, 29 Agustus 2023

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Jumlah Item					Skor	Keterangan	
		30	10	30	10	20	100	Tuntas	Belum
1.	Andara M	30	10	20	10	15	85	√	
2.	Anugerah Putra	15	5	5	10	15	45		√
3.	Ariyanti	30	10	25	10	10	85	√	
4.	Azzam Olli	25	5	10	10	10	60		√
5.	Fahroji Gobel	-	10	5	10	10	35		√
6.	Faika Mooduto	15	10	30	10	2	67	√	
7.	Fatra Hamidu	15	10	15	10	15	65	√	
8.	Ibnu Ubay	10	10	10	10	10	50		√
9.	Ijudin Tomode	20	10	15	10	10	65	√	
10.	Laila Mokodompit	30	8	10	10	12	70	√	
11.	Livika Putri	30	10	15	10	20	85	√	
12.	Nurul Afni	30	5	15	10	10	70	√	
13.	Nurul Olli	30	-	-	10	5	45		√
14.	Raisa Labaso	5	5	20	10	2	42		√

15.	Safa Alhasni	30	10	10	10	20	80	√	
16.	Siti Tinamonga,	30	10	10	10	5	65	√	
17.	Siti Mooduto	30	-	-	10	10	50		√
18.	Uzain M	25	5	15	10	20	75	√	
19.	Vanessa Mamonto	15	10	20	10	2	57		√
TOTAL							1.196		

Dari hasil di atas, dapat dilihat ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VI SD Negeri 1 Ayong dalam mengerjakan soal pre-test materi Hidup Rukun adalah 57,89% atau berjumlah 11 orang dan yang belum tuntas adalah 42,11% atau berjumlah 8 orang. Kemudian persentase klasikal hasil belajar siswa mencapai 62,94. Hasil yang dicapai sudah baik akan tetapi belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75% sehingga perlu dilanjutkan pada tahap siklus II.

Siklus II

Tindakan siklus II tentang Penerapan model pembelajaran simulasi pada tema hidup rukun untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI SD Negeri 1 Ayong dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Agustus 2023. Tindakan siklus II ini dilakukan dengan materi yang sama dengan siklus I dan berdasarkan refleksi pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih terdapat pada siklus I. Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu 75%. Dapat dilihat pada table berikut:

Hari/tgl : Kamis, 31 Agustus 2023

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Jumlah Item								Skor	Keterangan	
		15	15	15	15	15	8	10	7	100	Tuntas	Belum
1.	Andara M	15	15	15	15	15	8	10	7	100	√	
2.	Anugerah Putra	10	12	10	15	15	8	10	7	87	√	
3.	Ariyanti	15	15	15	15	15	8	10	7	100	√	
4.	Azzam Olih	15	15	15	9	9	8	10	7	88	√	
5.	Fahroji Gobel	15	13	9	12	6	7	4	4	70	√	
6.	Faika Mooduto	15	15	15	15	15	8	10	7	100	√	
7.	Fatra Hamidu	15	12	10	15	15	8	8	7	90	√	
8.	Ibnu Ubay	15	10	12	8	9	8	6	7	75	√	
9.	Ijudin Tomode	15	15	12	12	10	8	10	7	89	√	
10.	Laila Mokodompit	15	15	15	15	12	8	8	7	95	√	
11.	Livika Putri	15	15	15	15	15	8	10	7	100	√	
12.	Nurul Afni	15	15	15	15	15	8	10	7	100	√	
13.	Nurul Olih	12	12	6	15	10	8	5	7	75	√	
14.	Raisa Labaso	15	15	8	12	6	5	5	4	70	√	
15.	Safa Alhasni	15	15	15	15	12	8	10	7	97	√	
16.	Siti Tinamonga,	15	12	9	9	10	8	10	7	80	√	
17.	Siti Mooduto	12	10	12	9	10	8	7	7	75	√	
18.	Uzain M	15	15	15	15	15	6	10	7	98	√	
19.	Vanessa Mamonto	15	12	10	15	12	8	8	5	85	√	

TOTAL	1.674
--------------	-------

Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran tema Hidup Rukun pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas VI di SDN 1 Ayong.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Jumlah skor yang diperoleh siswa	Jumlah skor total	Analisis data	Hasil
1	Siklus I	1196	1900	$\frac{1196}{1900}$	62,94%
2	Siklus II	1674	1900	$\frac{1674}{1900}$	88,10%

PEMBAHASAN

Dengan penerapan Model Pembelajaran Simulasi siswa menjadi lebih serius, tertarik dan antusias dalam belajar, siswa juga lebih bertanggung jawab terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Siswa adalah individu yang berbeda antara satu dengan yang lainnya sehingga latar belakang sosial, ekonomi, intelegensi, minat, semangat serta jenis kelamin harus diperhatikan agar seorang guru mampu menentukan model, metode, media ataupun fasilitas yang mendukung untuk kelangsungan proses pembelajaran.

Penelitian ini dikatakan berhasil karena adanya peningkatan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik. Pembahasan ini didasarkan pada hasil tindakan siklus I, dan hasil tindakan siklus II. Adapun data hasilnya akan disajikan di tabel 4.4.

Tabel 4.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan II

No.	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1.	Belum Tuntas	42,11%	-
2.	Tuntas	57,89%	100%
Jumlah		100%	100%

Diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I adalah 57,89% dan yang belum tuntas sebesar 42,11%. Satu kelas belum dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) karena masih dibawah target keberhasilan yaitu 75%. Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh sesuai dengan KKM yaitu ≥ 65 . Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II seluruhnya tuntas 100%.

Berdasarkan perbandingan data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Simulasi tema Hidup Rukun dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN Kelas VI di SDN 1 Ayong.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan Penerapan model pembelajaran Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas VI di SDN 1 Ayong pada tema Hidup Rukun. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada hasil belajar siklus I dan siklus II. Hal tersebut terbukti pada siklus I nilai persentase klasikal hasil belajar siswa adalah 62,94 kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai Persentase klasikal hasil belajar siswa adalah 88,10. Sedangkan ketuntasan belajar individu pada siklus I adalah 57,89% kemudian meningkat pada siklus II yaitu 100%. Keberhasilan ini dapat tercapai dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran Simulasi sehingga, siswa lebih mengerti dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT.Kharisma Putra Utama.
- Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ali, Muhammad. 2003. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Carter V. Good. 1977. "Dasar Konsep Pendidikan Moral". Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Djamarah, S.B. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maftuh, B & Sapriya. 2005. *Pembelajaran PKn melalui Pemetaan Konsep*. Bandung: Jurnal Civicus.
- Mottoh, Y. H. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (Pembelajaran Berdasarkan Masalah) dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas V SD GMIM Picuan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 463-466.
- Oemar, Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winatapura. 2005. *Strategi Melajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.