

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Partisipasi Belajar

a. Pengertian Partisipasi

Partisipasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu "*participation*" yang berarti mengambil bagian atau pengikut sertaan. Pengertian partisipasi menurut Ciki dalam Taniredja (2010:96) yaitu "partisipasi dapat diartikan sebagai keterlibatan aktif siswa dalam memunculkan ide-ide, informasi, sehingga kesempatan belajar dan peningkatan materi lebih lama."

Partisipasi menurut Sardiman (2009: 101) adalah "peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif" Tannenbaun dan Hahn dalam Sukidin (2002: 159) menyatakan bahwa "partisipasi merupakan suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri di dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan tersebut".

Pengertian partisipasi dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa partisipasi merupakan keterlibatan dan keikutsertaan siswa secara aktif dengan menggunakan anggota badan atau fisiknya untuk

bermain, bekerja, mencoba dan membuat sesuatu sehingga siswa tidak hanya duduk, melihat dan mendengarkan atau pasif melainkan terlibat dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran sangat penting agar menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin. Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari partisipasi dan keaktifan siswa, semua siswa pasti berpartisipasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran hanya saja tidak semua siswa memiliki kadar atau bobot partisipasi dan keaktifan yang sama. Ada keaktifan itu dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Proses pembelajaran di dalamnya sangat diperlukan kreatifitas guru dalam mengajar supaya siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

b. Pengertian Belajar

Salah satu kegiatan yang tidak lepas dari kehidupan manusia yaitu belajar. Pengertian belajar menurut Djamarah (2002:12) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”. Belajar berdasarkan pendapat Slameto (2010:2) “belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu

perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dari lingkungannya memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Penjelasan dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas dengan lingkungan sekitar yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk menghasilkan suatu konsep, perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan atau hal baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

c. Prinsip- prinsip Belajar

Terdapat prinsip-prinsip belajar seperti yang dijelaskan oleh Hanafiah dan Cucu (2012:18-19), belajar sebagai kegiatan sistematis dan berkelanjutan memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

- 1) Belajar berlangsung seumur hidup
- 2) Proses belajar adalah kompleks, tetapi terorganisir
- 3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
- 4) Belajar dari yang faktual menuju konseptual
- 5) Belajar mulai yang kongkret menuju yang abstrak
- 6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- 7) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor bawaan (*heredity*), lingkungan (*environment*), kematangan (*time or maturation*), serta usaha keras peserta didik sendiri (*endeavor*).
- 8) Belajar mencakup semua aspek kehidupan
- 9) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- 10) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
- 11) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- 12) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan
- 13) Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain

Penjelasan prinsip-prinsip belajar oleh Hanafiah dan Cucu diatas maka dapat disimpulkan bahawa belajar merupakan suatu

kegiatan yang berlangsung seumur hidup mencakup seluruh aspek kehidupan dengan melalui tahapan-tahapan yang tersusun dari hal-hal yang sifatnya faktual menuju konseptual, dari kongkrit menuju abstrak. Adanya hambatan-hambatan dalam belajar maka, kegiatan belajar di perlukan adanya bimbingan dari orang lain.

d. Unsur-unsur Partisipasi

Unsur-unsur partisipasi menurut Suryosubroto (2009:295) meliputi:

- 1) Keterlibatan anggota dalam segala kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi
- 2) Kemauan anggota untuk berinisiatif dan berkreasi dalam kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi.

Paparan mengenai unsur- unsur partisipasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa unsur partisipasi yaitu adanya kemauan, inisiatif dan kreasi individu untuk terlibat dalam segala kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi.

e. Manfaat Partisipasi

Suryosubroto (2009:269) mengemukakan bahwa manfaat partisipasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar.
- 2) Dapat digunakan kemampuan berpikir kreatif dari para anggotanya.
- 3) Dapat mengendalikan nilai-nilai martabat manusia, motivasi serta membangun kepentingan bersama.
- 4) Lebih mendorong orang untuk bertanggung jawab.
- 5) Lebih memungkinkan untuk mengikuti perubahan- perubahan

Manfaat partisipasi menurut Keith Devis di atas maka dapat di pahami bahwa manfaat partisipasi adalah untuk menjadikan orang

yang berpartisipasi untuk lebih bertanggung jawab, lebih berpikiran kreatif serta dapat menghasilkan keputusan dan perubahan-perubahan yang benar.

f. Jenis-jenis Partisipasi dan aktivitas dalam belajar

Partisipasi dan aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat materi seperti yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Jenis-jenis partisipasi dan aktivitas dalam belajar menurut Sardiman (2011: 101), meliputi:

- 1) *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities*, contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, dan pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- 6) *Motor activities*, antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan berternak.
- 7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Paparan mengenai partisipasi dan aktivitas belajar di atas maka dapat di maknai bahwa jenis-jenis partisipasi dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran merupakan satu kesatuan yang harus dilakukan oleh setiap siswa. Siswa tidak hanya mencatat dan mendengarkan materi pembelajaran, melainkan siswa juga harus melakukan beberapa aktivitas di atas agar dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.

g. Indikator Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar tentunya terdapat indikator atau aspek-aspek partisipasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dalam Taniredja, (2010:56) antara lain:

- 1) Memberikan pendapat untuk pemecahan masalah.
- 2) Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.
- 3) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Motivasi dalam mengerjakan tugas.
- 5) Toleransi dan mau menerima pendapat orang lain.
- 6) Mempunyai tanggung jawab sebagai anggota kelompok.

Indikator partisipasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar yang diharapkan adalah keterlibatan siswa untuk aktif di dalam pembelajaran. Adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan membuat siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena siswa dapat terlibat langsung untuk berperan aktif, menanyakan, dan menyampaikan pendapatnya di depan kelas.

2. Tanggung Jawab

a. Pengertian Tanggung Jawab

Salah satu sikap atau karakter yang perlu dimiliki oleh seseorang yakni tanggung jawab. Seperti yang dikemukakan oleh Listyarti (2012: 8), tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan sekitarnya. Mustari (2014: 22), Berpendapat “bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan tugas secara sungguh-sungguh, berani

menanggung konsekuensi dari sikap, perkataan dan tingkah lakunya”.

Sependapat dengan Mustari, Salahudin (2013: 56) menyatakan bahwa:

tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya ia lakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, karakter dimulai dalam sosial budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah salah satu sikap dalam diri seseorang atau individu untuk melaksanakan segala tugas dan kewajibannya baik untuk dirinya sendiri, orang lain, lingkungan sosial, bangsa, negara serta agama dengan rasa sungguh-sungguh dan keberanian menanggung konsekuensi atas segala perbuatan.

b. **Macam-macam Tanggung Jawab**

Mustari (2014: 21-24), menjelaskan mengenai macam-macam tanggung jawab, antara lain: (1) Tanggung jawab personal, (2) Tanggung jawab moral, dan (3) Tanggung jawab sosial. Macam-macam tanggung jawab tersebut menunjukkan bahwa tanggung jawab seseorang tidak hanya atas diri sendiri namun mencakup banyak hal seperti tanggung jawab sosial dan moral yang tentunya berkaitan dengan orang lain bahkan lingkungan.

c. **Indikator Keberhasilan Tanggung Jawab**

Adapun indikator tanggung jawab dalam keberhasilan menurut Fitri (2012:43) antara lain:

- 1) Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.
- 2) Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan.
- 3) Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah diterapkan.
- 4) Mengerjakan tugas kelompok bersama-sama.

Peneliti membuat indikator sikap tanggung jawab yang digunakan dalam penelitian ini yang mengacu pada indikator diatas yaitu selalu berkemauan untuk mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, bertanggung jawab pada setiap perbuatan yang dilakukan, siap untuk melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati serta selalu mengerjakan tugas kelompok bersama-sama.

3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran. Pengertian PKn menurut Azra dalam Taniredja (2009:2) secara bahasa *Civic Education* oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Susanto (2013:225) pendidikan kewarganegaraan adalah “mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”. Pengertian pendidikan kewarganegaraan Tim ICCE UIN Jakarta (Susanto, 2013: 206)

pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga

yang bersangkutan memiliki *politic knowledge, awareness, attitude, political efficacy, dan political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.

Definisi pendidikan kewarganegaraan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman tentang norma dan nilai, sikap demokratis, pemerintahan, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan dengan benar, sehingga mampu mempersiapkan calon warga negara yang demokratis dan partisipatif sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat di Indonesia.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Fathurrohman dan Wuryandani, W (2011:7-8) berpendapat bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menganggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan beragama
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pembelajaran PKn dikemukakan pula oleh Susanto (2013:233-234) upaya siswa dapat memahami dan melaksanakan

hak dan kewajibannya secara santun, jujur, dan demokrasi serta ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab.

Beberapa tujuan dari pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaran di sekolah dasar adalah untuk mempersiapkan siswa agar kelak menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu akan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara, sehingga Bangsa Indonesia kedepannya menjadi bangsa yang cerdas, serta bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

c. Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah

- 1) Standar Kompetensi : 3. Memahami Kebebasan Berorganisasi
- 2) Kompetensi Dasar : 3.3 Menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah
- 3) Materi : Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah

4. Metode Simulasi

a. Pengertian Metode Simulasi

Salah satu metode pembelajaran yaitu metode simulasi. Pengertian metode simulasi menurut Roestiyah (2012:22) adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Sudjana (2008: 89) berpendapat bahwa kata *simulation* artinya:

Tiruan atau perbuatan yang pura-pura.dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura. Jadi simulasi dalam metode mengajar artinya cara yang digunakan dalam menyampaikan suatu bahan pelajaran dengan menggunakan perbuatan yang sifatnya pura-pura atau pun melalui proses tingkah laku yang dilakukan dalam keadaan yang sebenarnya untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih dalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

b. Tujuan Simulasi

Depdiknas 2004 dalam Sudjana (2008: 89-90), simulasi sebagai metode mengajar, bertujuan untuk:

- 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat professional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- 3) Melatih memecahkan masalah.
- 4) Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- 5) Memberikan motivasi kepada siswa.
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok.
- 7) Menumbuhkan daya kreatifitas siswa.
- 8) Melatih siswa mengembangkan toleransi.

Menurut Suharyono (1990:93), ada beberapa tujuan dari kegiatan atau latihan simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian sebenarnya.
- 2) Untuk melatih siswa menguasai keterampilan tertentu, baik yang bersifat professional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
- 3) Untuk latihan memecahkan masalah.
- 4) Untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa.
- 5) Untuk dapat merasakan atau memahami kelakuan-kelakuan manusia dan situasi-situasi masyarakat disekitarnya.
- 6) Untuk melatih siswa dalam memimpin, bergaul dan memahami hubungan antar manusia. bekerja sama dalam pendapat orang lain, dan memupuk daya kreatifitas siswa.

Penjelasan mengenai tujuan dari menggunakan metode simulasi di atas peneliti mengamati bahwa metode simulasi sangat tepat sekali digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar dan sikap tanggung jawab siswa, karena metode simulasi melibatkan siswa secara langsung untuk mempelajari situasi yang hampir sesuai dengan kejadian sebenarnya.

c. Langkah-langkah Simulasi

Pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi terdapat tata cara atau pun langkah-langkah dalam menerapkannya, menurut Sudjana (2008: 90-91), langkah-langkah pelaksanaan simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan topik dan tujuan simulasi. (akan lebih baik jika dipilih bersama siswa).
- 2) Guru memberi gambaran garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru membentuk kelompok, peran, ruangan, materi dan alat yang diperhatikan.
- 4) Guru memilih pemain (pemegang) peran.
- 5) Guru member penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan.

- 6) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri.
- 8) Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi.
- 9) Siswa melaksanakan simulasi, guru mengawasi, memberi saran untuk kelancaran simulasi
- 10) Siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi.
- 11) Siswa membuat kesimpulan hasil simulasi.

d. Kelebihan dan Kelemahan Simulasi

Semua metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu pula dengan metode simulasi seperti yang di paparkan oleh Majid (2013:207-208) terdapat kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
 - b) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
 - c) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
 - d) Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperlakukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik.
 - e) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Kelemahan
 - a) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
 - b) Pengelolaan yang kurang baik, sering menjadikan simulasi sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
 - c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Roestiyah (2012:22-23) memiliki pendapat yang sedikit berbeda mengenai kelebihan dan kelemahan metode Simulasi, antara lain:

1) Kelebihan

- a) Menyenangkan siswa.
- b) Menggalakan guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa.
- c) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- d) Mengurangi hal-hal yang verbalitas atau abstrak.
- e) Tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam.
- f) Menimbulkan interaksi antar siswa, yang member kemungkinan timbulnya keutuhan dan gotong royongan serta kekeluargaan yang sehat.
- g) Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban/kurang cakap.
- h) Menumbuhkan cara berfikir yang kritis.
- i) Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

2) Kelemahan

- a) Terlalu mahal biayanya.
- b) Banyak orang yang meragukan hasilnya karena sering tidak di ikutsertakan elemen-elemen yang penting.
- c) Menghendaki pengelompokan yang fleksibel, perlu ruang dan gedung.
- d) Menghendaki imajinasi dari guru maupun siswa.
- e) Menimbulkan hubungan informasi antara guru dan siswa yang melebihi batas.
- f) Sering mendapat kritikan orang tua karena dianggap permainan saja.

Kelemahan metode simulasi di atas dapat dimaknai bahwa dalam proses penerapannya terdapat beberapa kekurangan antara lain memerlukan biaya cukup banyak untuk media serta kegiatan pembelajaran terlihat hanya bermain saja. Namun berdasarkan pengamatan peneliti metode simulasi merupakan metode pembelajaran yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan

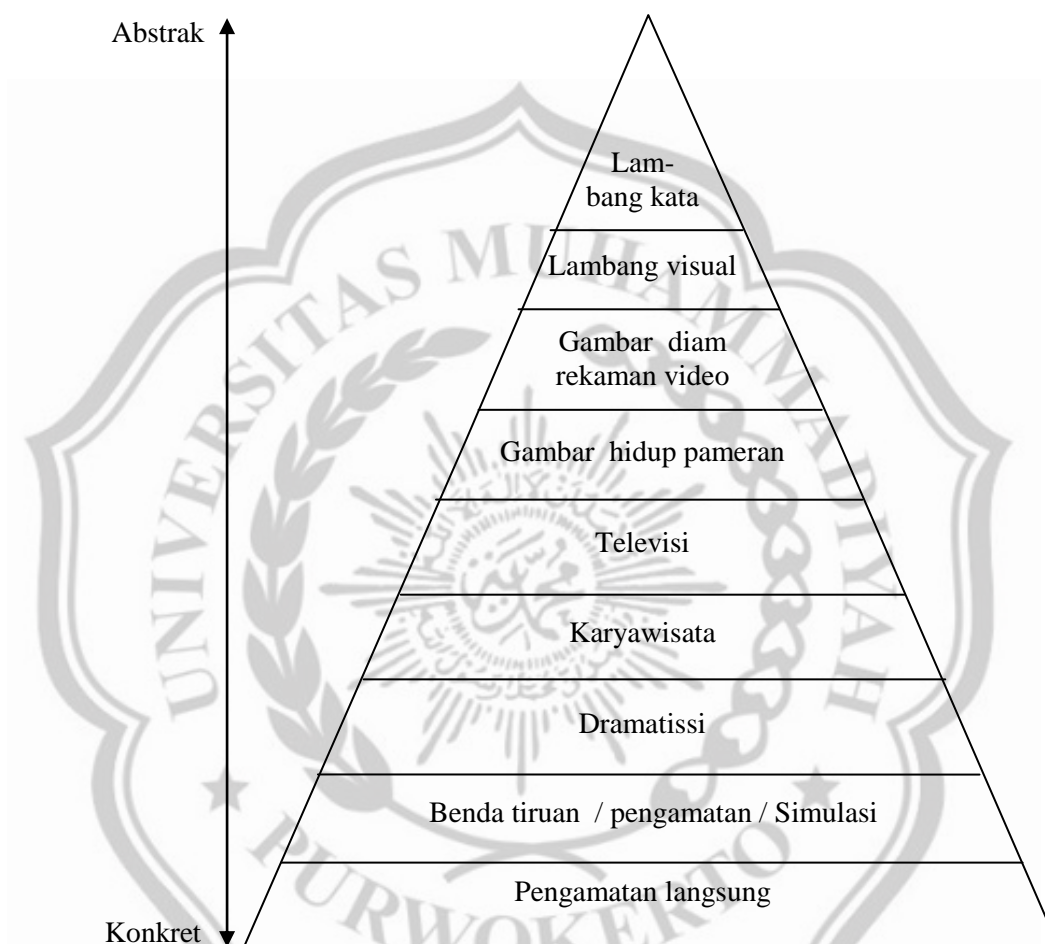
rendahnya partisipasi belajar dan sikap tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PKn materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah di kelas V (lima) SD.

5. Teori Pengalaman Belajar

Sanjaya (2006: 162) berpendapat “Pengalaman dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung”. Siswa perlu memiliki pengalaman baik pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung, oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi siswa agar siswa mendapatkan pengalaman. Untuk mendapatkan pengalaman langsung siswa perlu melakukan aktifitas belajar pada situasi yang sebenarnya, sedangkan pengalaman tidak langsung dilakukan sebagai solusi apabila bahan ajar dapat disajikan secara langsung. Contohnya untuk mempelajari pelaksanaan pemilu siswa tidak bisa kapan saja untuk melihat pelaksanaan pemilu karena pemilu dilakukan sesuai dengan kebijakan pemerintah. Solusi hal tersebut yaitu dengan memberikan pengalaman tidak langsung, guru memerlukan alat bantu dalam bentuk media pembelajaran.

Hal di atas sesuai dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (Sanjaya, 2006: 163) yang mengemukakan “Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa. Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut Pengalaman (*cone of experience*)”. Kerucut pengalaman Edgar

Dale dianut secara luas menentukan alat bantu atau media yang sesuai untuk memperoleh pengalaman.



Gambar. 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2011: 11)

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh:

1. Penelitian oleh Nurlaili pada tahun 2015, yang berjudul Perpaduan Metode *Snowball Throwing* dan Simulasi dalam Pembelajaran Mata Kuliah Menyimak dan Berbicara pada Mahasiswa Program Studi PGSD Semester

III Universitas Almuslim Bireun. Penelitian tersebut menyatakan bahwa: Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada fakta bahwa kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran mendengarkan dan berbicara masih rendah. Solusi mengatasi masalah tersebut, penulis menggunakan metode kombinasi *Snowball Throwing* dan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengajaran mendengarkan buku pegangan berbicara yang menggunakan kombinasi metode *Snowball Throwing* dan Simulasi. Berdasarkan hasil, metode kombinasi *Snowball Throwing* (melempar bola salju) dan simulasi dapat digunakan sebagai alternative model dalam pengajaran membaca di sebuah universitas. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan metode Simulasi dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu subjek penelitian dan jenis penelitian. Penelian ini menunjukkan bahwa metode simulasi menjadi rujukan untuk digunakan oleh peneliti lainnya.

2. Penelitian oleh Siregar pada tahun 2016, dengan judul “Penerapan Metode Simulasi Untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN Siswa di SD Negeri 187/IV Kota Jambi”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan simulasi sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Disarankan bahwa guru harus menerapkan metode simulasi sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa pada PKn. Dengan demikian penggunaan metode simulasi dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi belajar, karena hasil dari penelitian yang

dilakukan oleh Siregar menunjukkan bahwa metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas siswa sekaligus hasil belajar subjek peneliti.

3. Penelitian oleh Bello, S. Mustapha, B. I dan Ibrahim B. B pada tahun 2016, dengan judul "*Effect Of Simulation Techiques and Lecture Metode On Students' Academic Perfomance Mafoni Day Secondary School Maidyguri, Borno State, Nigeria*". Penelitian ini menggunakan kedua teknik dan metode simulasi tingkat dasar pendidikan dalam pengajaran/ lingkungan belajar. Studi ini merekomendasikan guru harus membuat penggunaan efektif dari metode simulasi dalam pembelajaran karena menjanjikan peningkatan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut dapat menjadi landasan bahwa metode simulasi dapat diterapkan dalam proses pembejaran.

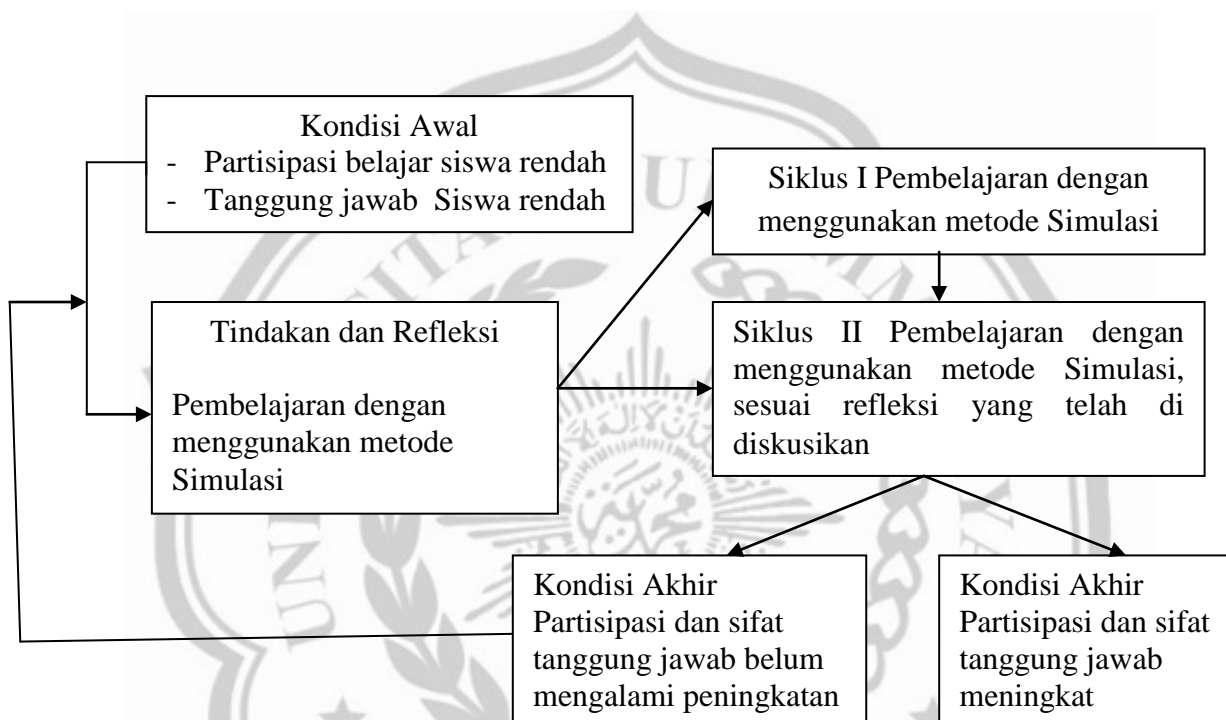
Ketiga penelitian yang relevan diatas, memiliki perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Penelitian-penelitian relevan tersebut merupakan penelitian pengaruh penerapan metode simulasi dalam kegiatan pembelajaran terhadap prestasi akademik dan aktivitas siswa di sekolah dasar. Penelitian yang saya lakukan merupakan penelitian untuk meningkatkan partisipasi belajar dan sikap tanggung jawab siswa kelas V (lima) A SD Negeri 1 Prigi melalui metode simulasi pada mata pelajaran PKn materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah.

C. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk memperoleh hasil perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting untuk ketercapaian tujuan belajar. PKn merupakan mata pelajaran yang di dalamnya banyak materi yang bersifat hafalan, guru merasa metode ceramah tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PKn, metode ceramah tanpa dipadukan dengan metode lainnya cenderung membuat siswa semakin pasif dalam belajar karna guru lah aktif menjelaskan materi, siswa kemungkinan hanya mendengarkan dan mencatat saja atau malah asik bermain tidak memperhatikan penjelasan guru. Padahal partisipasi siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar tidak hanya guru saja yang aktif dalam pembelajaran di kelas.

Guru mengungkapkan bahwa, siswanya kurang memiliki sikap yang baik dalam dirinya, terutama dalam sikap tanggung jawab. Siswa kurang bertanggung jawab apabila di beri tugas oleh guru. Padahal tanggung jawab siswa menjadi faktor penting untuk menjadikan siswa bersungguh-sungguh dalam belajar. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa mata pelajaran PKn cenderung bersifat hafalan yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti mengikuti pelajaran di kelas. Solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif serta dapat meningkatkan partisipasi dan sikap tanggung jawab siswa, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan

menggunakan metode Simulasi. Penggunaan metode Simulasi diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar sehingga kegiatan belajar tidak lagi pasif dan sikap tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PKn. Berikut ini adalah kerangka berpikir untuk pelajaran PKn melalui metode Simulasi.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan melakukan sejumlah tindakan yang terangkum dalam siklus I dan siklus II. Berdasarkan dengan kajian pustaka yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan yang akan menjawab sementara rumusan masalah yang akan dipaparkan pada bagaian sebelumnya. Hipotesis tindakan tersebut adalah :

1. Metode Simulasi pada mata pelajaran Pkn materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas V (lima) A SD Negeri 1 Prigi.
2. Metode simulasi pada mata pelajaran PKn materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah mampu meningkatkan sikap tanggung jawab siswa di kelas V (lima) A SD Negeri 1 Prigi.

