

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
MELALUI PENERAPAN METODE SIMULASI
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SD NEGERI PAKEM 2 SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Tita Setiani
NIM 10108247085

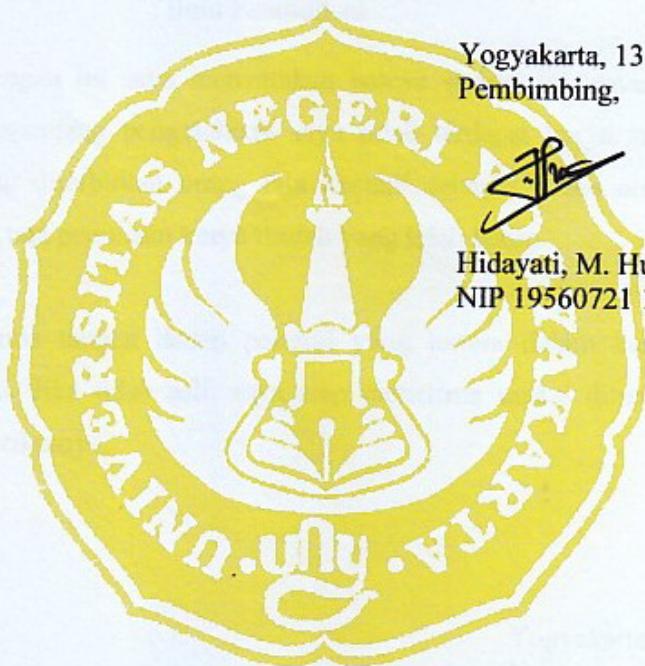
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA MELALUI PENERAPAN METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI PAKEM 2 SLEMAN” yang disusun oleh Tita Setiani, NIM 10108247085 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 13 Juni 2014
Pembimbing,

Hidayati, M. Hum
NIP 19560721 198501 2 002



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tita Setiani

NIM : 10108247085

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

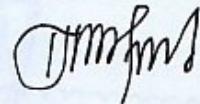
Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 13 Juni 2014
Yang menyatakan,



Tita Setiani
NIM 10108247085

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA MELALUI PENERAPAN METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI PAKEM 2 SLEMAN" yang disusun oleh Tita Setiani, NIM 10108247085 ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 18 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M. Hum	Ketua Pengaji		23-6-2014
Haryani, M. Pd.	Sekretaris Pengaji		23-6-2014
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Pengaji Utama		23-6-2014

24 JUN 2014

Yogyakarta,

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

"Kunci sukses dalam hidup ini adalah taat kepada orang tua, rajin berdoa dan beribadah, serta tidak boleh berputus asa"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini sebagai ungkapan syukur kepada:

- Ayah (Surtama) dan Ibuku (Casmirah) tercinta, terimakasih banyak atas doa dan semua pengorbanan serta kesabarannya selama ini, kalianlah sumber semangat dalam hidupku
- Suamiku (Kusworo) yang selalu memberikan support baik moril maupun materiil, serta menjadi partner terbaik dalam mengarungi bahtera rumah tangga. Dukungannya selama ini menjadi semangat untuk tetap kuat dalam menjalani kehidupan
- Almamaterku (Universitas Negeri Yogyakarta) yang menjadi tempatku untuk menimba ilmu dan pengalaman dalam pendidikan
- Nusa, Bangsa dan Agama

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
MELALUI PENERAPAN METODE SIMULASI
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SD NEGERI PAKEM 2 SLEMAN**

Oleh
Tita Setiani
NIM 10108247085

ABSTRAK

Latar belakang dilakukannya penelitian ini karena masih terlihat kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2013/2014 melalui penerapan metode simulasi.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan metode simulasi dan lembar observasi aktifitas siswa fokus pada keterampilan sosial siswa. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi secara *expert judgement*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa ada 4 yaitu (1) Kriteria 1: berarti keterampilan siswa sangat rendah, (2) Kriteria 2: berarti keterampilan sosial siswa rendah, (3) Kriteria 3: berarti keterampilan sosial siswa tinggi, dan (4) Kriteria 4: berarti keterampilan sosial siswa sangat tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode simulasi pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Peningkatan keterampilan sosial siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan kriteria keterampilan sosial siswa dari kriteria lebih rendah menjadi lebih tinggi. Kriteria keterampilan sosial siswa prasiklus sebanyak 0 siswa masuk kriteria sangat rendah, 24 siswa masuk kriteria rendah, 6 siswa kriteria sedang, 0 siswa masuk kriteria tinggi, dan 0 siswa masuk kriteria sangat tinggi. Kriteria keterampilan sosial siswa siklus I sebanyak 0 siswa masuk kriteria sangat rendah, 3 siswa masuk kriteria rendah, 24 siswa kriteria sedang, 3 siswa kriteria tinggi, dan 0 siswa masuk kriteria sangat tinggi. Kriteria keterampilan sosial siswa siklus II sebanyak 0 siswa masuk kriteria sangat rendah, 0 siswa masuk kriteria rendah, 2 siswa masuk kriteria sedang, 22 siswa kriteria tinggi, dan 6 siswa kriteria sangat tinggi. Peningkatan keterampilan sosial siswa juga ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah skor keterampilan sosial siswa sebesar 22% pada siklus I dibanding prasiklus dan 62% pada siklus II dibanding siklus I.

Kata kunci: *keterampilan sosial, pembelajaran IPS, dan metode simulasi*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Pakem 2 Sleman” ini dengan lancar. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, serta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak akan terwujud tanpa bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk keperluan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar sekaligus pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
4. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd. selaku validator instrumen yang telah meluangkan waktu serta pikiran untuk memberikan masukan dalam menyusun instrumen.
5. Bapak F.A. Suyoto, S. Pd. selaku Kepala SD Negeri Pakem 2 yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penelitian ini.
6. Ibu Rini Sulistyawati, S. Pd. selaku kolaborator dalam penelitian ini.

7. Ibu Siti Nur Faizah, SS dan Ibu Sri Watini, S. Pd. SD. selaku observer yang telah membantu penelitian ini.
8. Siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
9. Keluarga besar SD Negeri Pakem 2 yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya.
10. Aflaha Maulana Nugroho (Anak) yang selalu memberikan semangat.
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT meridhoi amal baik yang telah diberikan. Amin.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. IdentifikasiMasalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Tentang Keterampilan Sosial	12

B.	Kajian Tentang Karakteristik Siswa SD	21
C.	Kajian Tentang Metode Simulasi	23
D.	Kajian Tentang IPS	37
E.	Kajian Tentang Hasil Penelitian yang Relevan	64
F.	Kerangka Pikir	66
G.	Hipotesis Penelitian	69

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis dan Desain Penelitian	70
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian	71
C.	Subjek Penelitian	71
D.	Jenis Tindakan	71
E.	Teknik Pengumpulan Data	74
F.	Instrumen Penelitian	75
G.	Teknik Analisis Data	77

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Lokasi Penelitian	79
B.	Deskripsi Subjek Penelitian	80
C.	Hasil Penelitian	81
1.	Deskripsi Prasiklus	81
2.	Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	82
3.	Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	96
D.	Pembahasan	106
E.	Keterbatasan Penelitian	112

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 113

B. Saran 114

DAFTAR PUSTAKA 115**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Dimensi Keterampilan Sosial Kategori Gresham, Sugai, & Horner (2001)	18
Tabel 2 Tahapan Pengajaran Model Simulasi	34
Tabel 3 Langkah-Langkah Simulasi dalam Pembelajaran Menurut Gilliom .	37

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian	68
Gambar 2 Siklus Penelitian	70
Gambar 3 Histogram Keterampilan Sosial Siswa Prasiklus	82
Gambar 4 Histogram Keterampilan Sosial Siswa Siklus I	95
Gambar 5 Histogram Keterampilan Sosial Siswa Siklus II	104
Gambar 6 Histogram Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa	106

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Tabel 4 Hasil Observasi Prasiklus	118
Tabel 5 Hasil Observasi Siklus I.....	119
Tabel 6 Perbandingan Hasil Observasi Prasiklus dan Siklus I	120
Tabel 7 Hasil Observasi Siklus II	121
Tabel 8 Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II	122
Tabel 9 Perbandingan Hasil Observasi Prasiklus, Observasi Siklus I, dan Observasi Siklus II	123
Pernyataan Validator Instrumen	124
Surat Ijin Penelitian	125
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	126
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	127
Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Simulasi	147
Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006: 2). Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang diartikan bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, dan berdasarkan pemikiran rasional-obyektif.

Adapun tujuan pendidikan sesuai UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006: 2). Akan tetapi tujuan yang diharapkan ini sulit dicapai apabila siswa dianggap sebagai objek pembelajaran dengan kegiatan yang mengutamakan pembentukan intelektual dan tidak melatih mereka menjadi insan yang kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai upaya memajukan pendidikan di Indonesia sebenarnya pemerintah telah melakukan perbaikan-perbaikan mutu pendidikan, salah satu wujudnya adalah memperbarui kurikulum yaitu dari kurikulum lama yang cenderung *content based* menjadi kurikulum yang berbasis kompetensi (*competency based*). KBK direvisi menjadi KTSP, yaitu kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP diharapkan dapat menciptakan perubahan baru dalam dunia pendidikan, karena pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, berbudi luhur, dan adaptif dalam persaingan global. Menurut KTSP, guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Guru diharapkan menjadi fasilitator, pembimbing, konsultan, dan mitra belajar dari pada sekedar mentransfer pengetahuan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Dwi Siswoyo, 2007: 126) yang menyebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sebagai respon terhadap tugas utama guru tersebut di atas, maka diperlukan pendidikan yang manusiawi, yaitu pendidikan yang ujungnya adalah sebagai proses pembudayaan yang di dalamnya terbangun karakter kemanusiaan yang terampil dalam kehidupan bermasyarakat seperti saling menghargai antar-sesama manusia sebagai makhluk Tuhan. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Zamroni (2007: 185-186) sebagai berikut:

Humanisasi pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang manusiawi merupakan suatu upaya menjadikan pendidikan sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan tiada lain adalah untuk mengembangkan jasmani, mensucikan rohani dan menumbuhkan akal. Sehubungan dengan itu, maka hasil pendidikan mencakup 2 level: individu dan kelompok. Pada level individu, hasil pendidikan adalah terwujudnya individu yang memiliki akal yang cerdas, jasmani yang sehat dan kuat, serta rohani yang suci, sehingga menjadi warga negara yang baik dan keberadaannya akan bermanfaat tidak saja bagi diri pribadi tetapi juga bagi lingkungan, masyarakat bangsa dan negara. Pada level kelompok, maka hasil pendidikan adalah *ummatan washaton, khaira ummah*.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian kognitif saja, tetapi yang lebih penting juga adalah segi afektif dan perilaku. Sikap saling menghormati dan menghargai dalam interaksi sosial baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah seharusnya juga perlu mendapatkan perhatian. Oleh karenanya, keterampilan sosial sangat perlu diajarkan di sekolah. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh Muijs dan Reynolds (2008: 280) bahwa keterampilan sosial termasuk tujuan utama pendidikan untuk meningkatkan kesiapan sekolah seperti kemampuan untuk menghormati orang lain, untuk bekerja sama secara kooperatif, untuk mengekspresikan emosi dan perasaan dengan cara yang baik, untuk mendengarkan orang lain, untuk mengikuti aturan dan prosedur, untuk duduk dengan penuh perhatian, dan untuk bekerja secara mandiri.

Keterampilan sosial juga merupakan bagian dari 100 metode dalam pendekatan komprehensif untuk mencapai tujuan pendidikan (Kirschenbaum, 1995:31). Keterampilan sosial merupakan realisasi nilai untuk pendidikan karakter. Dalam pendekatan komprehensifnya, Kirschenbaum menempatkan

keterampilan sosial pada pengembangan keterampilan (*skilldevelopment*) untuk nilai-nilai dan moralitas.

Dari uraian di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari sosok guru. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang ideal, guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat. Begitu pula dalam mengajarkan IPS. Tujuan mata pelajaran IPS SD/MI sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat SD, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang dimulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Melalui IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pembelajaran IPS akan menghasilkan *output* yang berkualitas jika didukung oleh pemanfaatan semua komponen pembelajaran secara maksimal, salah satu komponen tersebut adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta motivasi siswa dalam belajar juga meningkat. Dengan meningkatnya motivasi siswa

untuk belajar tentu akan meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dari pengalaman peneliti yang bertugas sebagai guru di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman melihat bahwa keterampilan sosial siswa SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman masih kurang. Terlihat ketika siswa tersebut disuruh tampil sebagai petugas upacara bendera mereka cenderung tidak mau. Hal ini dipertegas juga oleh Bapak Sularno guru Kelas V yang melihat bahwa siswa-siswi SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman cenderung kurang aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas V peneliti mengetahui bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung terpusat pada peran aktif guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media pembelajaran terutama yang ada di lingkungan sekolah. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat informasi sepenuhnya bersumber dari guru sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Siswa kurang diberi kesempatan untuk belajar mengungkapkan pendapat dan tugas-tugas yang diberikan guru selalu dalam bentuk tugas individu sehingga siswa kurang dapat bekerjasama dalam kelompok. Guru pun kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan kehidupan siswa sehingga materi yang dipelajari di sekolah seolah-olah terpisah dengan kehidupan siswa. Dengan

pembelajaran yang demikian menyebabkan keterampilan sosial siswa kurang berkembang.

Pendidikan dasar pada tingkat SD memiliki posisi sangat strategis karena menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan dasar yang bermutu akan memberikan landasan yang kuat bagi pendidikan menengah dan pendidikan tinggi yang bermutu pula. Baik tujuan pendidikan maupun kelompok mata pelajaran pada pendidikan dasar, pada dasarnya diarahkan pada pengembangan pribadi siswa, kemampuan hidup bermasyarakat dan kemampuan untuk melanjutkan studi.

Semua mata pelajaran walaupun bobotnya berbeda-beda dapat berperan dalam mengatasi atau mengurangi masalah dan perilaku penyimpangan sosial dan pribadi tetapi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan memegang peran yang lebih besar. Kemampuan pribadi dan sosial berkenaan dengan penguasaan karakteristik, nilai-nilai sebagai pribadi dan sebagai warga masyarakat serta kemampuan untuk hidup bermasyarakat. Penguasaan karakteristik dan nilai-nilai pribadi warga masyarakat banyak dikembangkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan, sedang kemampuan untuk hidup bermasyarakat banyak dikembangkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut.

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Banyak penyebab yang melatarbelakangi mengapa pendidikan IPS belum dapat memberikan hasil seperti yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal pada kurikulum, rancangan, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran. Como dan Snow (Syafruddin, 2001:3) menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai. Model pembelajaran IPS saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan riil siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal.

Berdasarkan hal-hal di atas nampak, bahwa pada satu sisi betapa pentingnya peranan pendidikan IPS dalam mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial agar para siswa menjadi warga masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia yang baik namun di pihak lain masih banyak ditemukan kelemahan dalam pembelajaran IPS diantaranya hanya menekankan aspek kognitif saja, sedangkan aspek afektif dan

psikomotoriknya masih dianggap kurang diterapkan baik dalam rancangan maupun proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukan penelitian berkaitan dengan pembelajaran IPS. Salah satu upaya yang memadai untuk itu adalah dengan melakukan pengembangan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan sosial. Menggunakan metode pembelajaran sosial pada pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pengetahuan IPS.

Menurut Siti Sarah (<http://www.academia.edu/4447699/Bandura> data diambil 23 Februari 2014) metode pembelajaran sosial Bandura ada lima yaitu peniruan langsung, peniruan tak langsung, peniruan gabungan, peniruan sesaat, dan peniruan berkelanjutan. Metode pembelajaran sosial untuk peniruan tidak langsung atau menggunakan situasi tiruan dapat diwakili dengan metode belajar simulasi. Situasi tiruan dalam metode simulasi digunakan oleh siswa untuk memahami pengetahuan, prinsip, konsep, atau materi yang dipelajarinya. Metode simulasi dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kenyataan hidup yang sebenarnya. Hal ini sesuai untuk mengajarkan IPS, karena IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang dimulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh siswa. Apalagi siswa kelas V masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu masih adanya perhatian kepada kehidupan praktis sehari-hari yang konkret dan realistik yaitu berdasarkan pengalaman siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih terlihat sikap siswa yang belum mau tampil ketika diminta sebagai petugas upacara. Hal ini menunjukkan rasa berani tampil di depan umum yang dimiliki siswa masih kurang.
2. Peneliti dan guru perlu mendiskusikan metode pembelajaran yang tepat untuk diujicobakan pada pembelajaran yang dapat memunculkan rasa berani tampil di depan umum.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu dibatasi masalah penelitian yaitu menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa berani tampil di depan umum siswa kelas V di SD Negeri Pakem 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS Kelas V (lima) di SD Negeri Pakem 2 Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Pakem 2 Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Siswa

- a. Dengan menggunakan metode simulasi diharapkan siswa menjadi senang belajar, memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan memahami materi yang dipelajari.
- b. Dengan menggunakan metode simulasi diharapkan siswa memiliki sikap tanggung jawab, kerjasama dan disiplin.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif dan bahan masukan bagi guru tentang pentingnya metode simulasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan refleksi bagi guru dalam pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya sehingga guru akan lebih termotivasi dan lebih berinovasi dalam menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran.

- c. Dengan semakin banyaknya inovasi pembelajaran yang dilakukan tentu akan menambah wawasan guru untuk pembelajaran yang baik, sehingga pembelajaran pun menjadi semakin berkualitas.
3. Bagi Lembaga Sekolah
- a. Penelitian ini memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan penerapan metode simulasi akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan *output* siswa pun akan semakin baik.
 - b. Dengan inovasi guru dan *output* siswa yang baik tentu akan berdampak baik pada kualitas sekolah sehingga sekolah tersebut akan menjadi sekolah yang favorit. Favorit disini bukan karena sarana-prasarana yang serba ada dan mewah, juga bukan karena uang masuknya yang mahal akan tetapi karena kualitas guru dan kualitas *output* siswa yang bagus.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Siswa dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain (Hargie, Saunders, & Dickson (Gimpel & Merrell, 1998). Keterampilan sosial membawa siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Libet dan Lewinsohn (Cartledge dan Milburn, 1995) mengemukakan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Kelly (Gimpel & Merrel, 1998) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan. Keterampilan sosial, baik secara langsung maupun tidak membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-

norma yang berlaku di sekelilingnya (Matson, dalam Gimpel & Merrell, 1998).

Mu'tadin (2006) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai anak yang berada dalam fase perkembangan masa remaja adalah memiliki ketrampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, serta lain sebagainya. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh anak pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Hal ini berarti pula bahwa sang anak tersebut mampu mengembangkan aspek psikososial dengan maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.

2. Arti Penting Keterampilan sosial

Johnson dan Johnson (1999) mengemukakan 6 hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu:

- a. Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil dari berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

b. Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

c. Meningkatkan Kualitas Hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

d. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

e. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustasi, dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

f. Kemampuan Mengatasi Stress

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stress dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan *feedback*.

3. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Gresham & Reschly (Gimpel dan Merrell, 1998) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, antara lain:

a. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.

b. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri

Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur

dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.

c. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis

Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

d. Penerimaan Teman Sebaya

Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.

e. Keterampilan Berkommunikasi

Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

Adapun ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial, menurut Eisler dkk (L'Abate & Milan, 1985) adalah: orang yang berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikan dirinya.

Sementara Philips (L'Abate & Milan, 1985) menyatakan ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial meliputi: proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang.

4. Dimensi Keterampilan Sosial

Caldarella dan Merrell (Gimpel & Merrell, 1998) mengemukakan 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :

- a. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.
- b. Manajemen diri (*Self-management*), merefleksikan seorang siswa yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
- c. Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- d. Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan seorang siswa yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
- e. Perilaku *assertive* (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Tiap-tiap dimensi tersebut kemudian dijabarkan menjadi beberapa keterampilan sebagaimana diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel.1
Dimensi Keterampilan Sosial Kategori Gresham, Sugai, dan Horner (2001)

Dimensi Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan
<i>Peer relational skills</i> (keterampilan berhubungan dengan teman sebaya)	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar menyebutkan nama-nama orang • Memperhatikan orang yang sedang berbicara • Menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara • Menampung komentar dan ide-ide orang lain • Berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil • Menanggapi dengan humor
<i>Self-management skills</i> (Keterampilan pengaturan diri)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kenyaringan dan nada suara yang sesuai • Mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu
<i>Akademic skills</i> (keterampilan akademik)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai • Menjaga keterangan dengan jarak yang tepat • Meminta arahan atau bantuan
<i>Compliance skills</i> (keterampilan kepatuhan)	<ul style="list-style-type: none"> • Tepat waktu • Tetap bersama dalam kelompok sendiri • Menjaga perasaan orang lain • Menghargai limit waktu
<i>Assertion skills</i> (keterampilan penegasan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati pemahaman seseorang dan mengajukan pertanyaan • Menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi

Sumber: Bremer dan Smith, Teaching social skill. *International Center on Secondary Education and Transition Information Brief*, October 2004. Vol.3, Issue5. Hal.1

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Hasil studi Davis dan Forsythe (Mu'tadin, 2006), terdapat 4 (empat) aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu:

- Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam

mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan lain sebagainya hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.

b. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

c. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi seorang siswa untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

d. Kemampuan Penyesuaian Diri

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar seorang siswa mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya. Dengan cara ini, seorang siswa tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari guru/orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain/kelompok.

Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta kemampuan dalam penyesuaian diri.

B. Kajian Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Nandang Budiman (2006: 44-49) mengemukakan perkembangan kognitif siswa SD antara lain:

1. Karakteristik kognitif periode pra operasional pada siswa SD

Perilaku yang tampak pada periode ini antara lain: (a) *self-centered* dalam memandang dunianya, (b) dapat mengklasifikasikan objek-objek atas dasar satu ciri yang sama, mungkin pula memiliki perbedaan dalam hal yang lainnya, (c) dapat melakukan koleksi benda-benda berdasarkan suatu ciri atau kriteria tertentu, dan (d) dapat menyusun benda-benda, tetapi belum dapat menarik inferensi dari dua benda yang tidak bersentuhan meskipun terdapat dalam susunan yang sama.

2. Karakteristik kognitif periode operasional konkret pada siswa SD

Umumnya siswa SD berada pada tahap periode operasional konkret. Ciri-ciri periode ini antara lain: (a) pemikiran yang reversibel, (b) mulai mengkonservasi pemikiran tertentu, (c) adaptasi gambar yang menyeluruh, (d) memandang sesuatu dari berbagai macam segi/sudut pandang, (e) seriasi, (f) klasifikasi, dan (g) kausalitas.

3. Karakteristik kognitif periode operasional formal pada siswa SD

Ciri utama tahap operasional formal adalah berkembangnya *reasoning* dan logika dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Kemampuan baru yang tampak pada periode operasional formal adalah kemampuan: (a) mengoperasikan kaidah logika matematika berupa tambah, kurang, kali, bagi, serta kombinasi dari keempat logika

matematika tersebut, (b) memprediksi sesuatu berdasarkan fakta dan data yang ada, (c) mengkritisi sesuatu meskipun dalam bentuk sederhana, dan (d) berpikir analitik dan sintetik.

Martha Kaufeldt (2008 : 38) mengemukakan karakteristik siswa SD usia 9-12 antara lain: (1) fokus pada atribut ganda pada satu waktu, (2) sangat peduli tentang teman dan penerimaan, (3) memiliki kesukaran berpikir abstrak dan memahami sebab akibat, (4) tidak melihat implikasi tindakan, (5) fokus disini dan sekarang, (6) dapat mengingat kira-kira 4-6 gumpal dari informasi, dan (7) dapat memberi perhatian selama 10-14 menit.

Menambahkan hal di atas, Hetty Tumurang (2006: 98) menyatakan bahwa siswa kelas tinggi menunjukkan sifat-sifat antara lain: (1) adanya perhatian terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (2) sangat realistik, ingin tahu, ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus, (4) sampai kira-kira usia 11 tahun siswa membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, dan sesudahnya siswa menghadapi tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri, (5) nilai telah dipandang sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah, dan (6) gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain-main bersama.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD kelas V atau siswa kelas tinggi yaitu memiliki kesukaran berpikir abstrak,

lebih memiliki perhatian terhadap kehidupan sehari-hari yang konkret dan realistik, lebih fokus pada peristiwa yang dialami, ingin tahu, ingin belajar, berminat pada mata pelajaran tertentu, masih membutuhkan bantuan atau bimbingan orang lain dan lebih suka berkelompok. Oleh karena itu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik maka guru harus dapat memanfaatkan metode atau pendekatan pembelajaran maupun media pembelajaran sebaik mungkin.

C. Kajian Tentang Metode Simulasi

1. Pengertian dan Tujuan Simulasi

Pengertian simulasi antara satu dengan yang lainnya tidak jauh berbeda. Dalam hal ini, Wina Sanjaya (2009:159) menjelaskan bahwa simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

Sementara itu, Molenda, et.al (1996: 329) menyatakan bahwa “*A simulation is an abstraction or simplification of some real-life situation or process*”. Artinya bahwa simulasi adalah abstraksi atau penyederhanaan beberapa situasi kehidupan nyata. Sedangkan Gilliom (1977:84) mengatakan bahwa simulasi sebenarnya merupakan sebuah model yang beroperasi untuk

proses sosial atau fisik yang diabstraksikan dari realitas dan disederhanakan untuk tujuan-tujuan studi dan analisis. Lebih rincinya adalah sebagai berikut:

Simulation is essentially an operating model of a physical or social process that is abstracted from reality and simplified for purposes of study and analysis. Physical process involves only nonhuman interaction. Human beings may be affected by the process, respond to them, or try to change them, but the process themselves are essentially physical in nature.

Proses fisik yang dimaksudkan oleh Gilliom hanya mencakup interaksi bukan manusia. Sementara manusia bisa jadi terpengaruh oleh proses tersebut, merespon proses tersebut, berusaha untuk mengubah proses itu, tetapi proses itu sendiri sebenarnya adalah asalnya fisik.

Selain itu, menurut Roestiyah (2008:22), simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Dari beberapa pengertian di atas, simulasi disini yang dimaksud adalah simulasi dalam konteks pembelajaran. Jadi, simulasi merupakan peniruan terhadap perilaku tokoh atau orang yang lain yang terdapat dalam materi pelajaran.

Sementara itu, tujuan simulasi sebagaimana dijabarkan oleh Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:22) yaitu 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 keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar

kepada siswa, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Sedangkan menurut Nesbitt (Joyce & Weil, 2009: 443) bahwa simulasi bisa menstimulasi pembelajaran mengenai (1) kompetisi, (2) kerjasama, (3) empati, (4) sistem sosial, (5) konsep, (6) *skills*, (7) kemanjuran, (8) menjalani hukuman, (9) peran kesempatan/peluang, (10) kemampuan untuk berpikir kritis (menguji alternatif dan mengantisipasi hal-hal lain) dan membuat keputusan.

Jadi, tujuan dari simulasi sebagai metode pembelajaran yaitu untuk mengembangkan konsep dan keterampilan-keterampilan seperti pemecahan masalah, keterampilan kerjasama, toleransi serta membangkitkan minat dan keaktifan belajar siswa.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi

Menurut Wina Sanjaya (2006:160), metode simulasi memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan simulasi sebagai metode mengajar antara lain:

- 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, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- e. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan metode simulasi yaitu: (1) pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan, (2) pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan, (3) faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Selain itu, Roestiyah (2010: 22-23) menganjurkan bahwa simulasi baik digunakan karena: (1) menyenangkan siswa, (2) menggalakan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, (3) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, (4) mengurangi hal-hal yang verbalistik atau abstrak, (5) tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam, (6) menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan yang sehat, (7) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban/kurang cakap, (8) menumbuhkan cara berpikir yang kritis, (9) memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Meskipun terdapat keunggulan yang dimiliki, metode simulasi ini, menurut Roestiyah (2008:23), juga memiliki kelemahan yaitu: (1) efektivitas dalam memajukan belajar siswa belum dapat dilaporkan oleh riset, (2) banyak

orang meragukan hasilnya karena sering tidak diikutsertakannya elemen-elemen yang penting, (4) menghendaki pengelompokan yang fleksibel, perlu ruang dan gedung, (5) menghendaki banyak imajinasi dari guru dan siswa, (6) menimbulkan hubungan informasi antara guru dan siswa yang melebihi batas.

Berdasarkan uraian tentang keunggulan dan kelemahan metode simulasi dalam pembelajaran, dapat dipahami bahwa keunggulan simulasi memungkinkan untuk pengembangan keterampilan sosial karena di dalam simulasi itu terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

3. Jenis-Jenis Simulasi

Berdasarkan pelaksanaannya di dalam kehidupan nyata atau dalam pekerjaan tertentu, Oemar Hamalik (2005:196-197) membagi metode simulasi ke dalam empat kategori keterampilan.

a. Simulasi dalam Matra Kognitif

Pemecahan masalah yang khusus, perencanaan, dan tugas-tugas membuat keputusan dapat disimulasikan dengan menyajikan situasi yang nyata dan data kepada siswa. Siswa bertindak selaku pembuat keputusan atau sebagai perencana. Metode simulasi memiliki keuntungan tertentu, yakni: (1) faktor keselamatan jika mereka membuat pertimbangan yang keliru yang dalam situasi nyata mungkin akan menimbulkan kerugian atau kerusakan terhadap pihak lain, dan (2) penghematan waktu, karena hasil-hasil keputusan yang biasanya baru tampak setelah beberapa hari atau minggu, dengan simulasi sudah dapat diketahui dalam beberapa jam saja.

b. Simulasi dalam Matra Psikomotor

Simulasi dalam bentuk *off the job training* dilaksanakan pada semua bidang latihan keterampilan psikomotor. Keuntungan penggunaan metode ini ialah memberikan pengalaman, mengurangi bahaya-bahaya yang terjadi pada latihan di lapangan (*on the job training*), menghemat penggunaan perlengkapan produktif dan meningkatkan dampak latihan. Dengan metode ini, latihan yang menggunakan perlengkapan, ruang dan waktu, serta keterampilan yang kompleks dapat disederhanakan. Selain itu, ada lebih banyak kesempatan yang disediakan bagi para peserta latihan.

c. Simulasi dalam Matra Reaktif

Simulasi mengenai gejala-gejala sosial dan gejala-gejala lainnya dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dan nilai. Misalnya yang berkenaan dengan masalah hubungan antar kesukuan, masalah-masalah kekeluargaan, dapat diungkapkan dalam bentuk studi kasus atau dramatisasi atau sosiodrama. Dalam kesempatan itu, para siswa dapat mengidentifikasi, melihat, dan merasakan masalah-masalah tersebut berdasarkan padangan/pendapat para anggota kelompok sosial lainnya.

d. Simulasi dalam Matra Interaktif

Metode simulasi juga bermanfaat dalam rangka pengembangan keterampilan-keterampilan interaktif. Metode ini diterapkan dalam bidang-bidang sosial atau situasi-situasi bisnis misalnya, dengan cara melibatkan para siswa dalam peranan-peranan tertentu, misalnya dengan metode bermain peran.

Sementara itu, Wina Sanjaya (2008:160) membagi simulasi menjadi

beberapa jenis sebagai berikut:

a. Sosiodrama

Sosiodrama yaitu metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

b. Psikodrama

Psikodrama yaitu metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

c. *Role Playing* (bermain peran)

Role playing yaitu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

d. *Peer Teaching*

Peer teaching yaitu latihan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching*

merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.

e. Simulasi Game

Simulasi game yaitu bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

Berdasarkan pada jenis-jenis simulasi di atas, kemungkinan *role playing* merupakan jenis simulasi yang lebih tepat dalam meningkatkan keterampilan sosial. Dalam hal ini, Shambaugh & Magliaro (2006:152) mengatakan “*role play enables students to act out an event, either a historical event or an issue of interest to students, by taking on the roles of actor*”. Maksudnya, *Role playing* memungkinkan siswa untuk berbuat di luar peristiwa, entah peristiwa sejarah atau isu-isu yang menarik bagi siswa, dengan mengambil peran-peran sebagai aktor. Selain itu, Tsang & Lak (2010: 5) menyatakan bahwa “*role-play is a widely used strategy in social skills assessment*”. Artinya bahwa *role-playing* merupakan suatu strategi yang digunakan secara luas dalam *assessment* keterampilan sosial. Menurut Plummer (2008:47), bermain peran (*role playing*) yang disusun dengan cermat memberikan kesempatan untuk praktek yang bisa berguna khususnya bagi anak yang memiliki kesempatan untuk mencoba keterampilan-keterampilan baru. *Role playing* menciptakan situasi yang *imaginer* dimana anak-anak bisa diberikan *feedback* yang instan untuk keberhasilan mereka dan menawarkan

ide-ide mengenai bagaimana mengembangkan keterampilan baru mereka. Muijs & Reynolds (2005:133) juga menyarankan bahwa sebelum menerapkan keterampilan sosial dalam situasi kehidupan nyata, maka terlebih dahulu dipraktekkan dengan *role playing* (*it can be useful to practice the skill in a role play before applying it to real-life situation*).

Berdasarkan paparan di atas maka dapat diasumsikan bahwa metode simulasi *role playing* pada pembelajaran IPS kemungkinan besar dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, sehingga metode inilah yang dipilih dalam penelitian ini.

4. Peran Guru dalam Simulasi

Dalam simulasi, guru memiliki peran penting untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai konsep-konsep dan prinsip yang menyokong simulasi dan reaksi siswa. Untuk itu, Joyce B & Weil M (1996:359) mengidentifikasi empat peran guru dalam simulasi. Empat peran guru tersebut antara lain:

- a. Menjelaskan (*explaining*). Guru menjelaskan kepada siswa mengenai aturan-aturan agar mereka memahami aktivitas yang akan dilaksanakan.
- b. Mewasiti (*refereeing*). Guru harus mengontrol partisipasi siswa dalam permainan untuk memastikan bahwa keuntungan benar-benar didapatkan.
- c. Melatih (*coaching*). Guru harus bertindak sebagai pelatih ketika dibutuhkan, memberikan pemain nasihat yang memungkinkan mereka bermain lebih baik. Sebagai pelatih, guru sebaiknya menjadi penasihat

yang sportif, bukan sebagai pendakwah atau seorang disiplin ilmu tertentu.

- d. Mendiskusikan (*discusing*). Guru dan siswa mendiskusikan simulasi yang telah dilakukan seperti diskusi tentang kaitan simulasi dengan dunia nyata, apa kesulitan dan pandangan siswa dan apa hubungan yang bisa ditemukan antara simulasi dengan pokok materi yang dipelajari.

Berkenaan dengan peran guru sebagai *coaching*, Muijs & Reynolds (2005:133) mengatakan *coaching* adalah salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial murid. Prinsip yang mendasari *coaching* untuk keterampilan sosial adalah bahwa masalah keterampilan sosial sering disebabkan oleh fakta bahwa mereka tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam berbagai situasi sosial, dan mereka diajari untuk mengatasi kekurangan ini. Lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

One way of improving pupil's social skill is through coaching. The underlying principle of social skill coaching is that children's social skill problems are often caused by the fact that they do not know in social situation, and that they can be taught to overcome these deficiencies. The coaching thus involves direct instruction in crucial social skills.

Menurut William dan Asher (Muijs & Reynolds, 2005:133), ada empat konsep dasar yang seharusnya diajarkan dalam *coaching* untuk keterampilan sosial:

- a. Kerja sama (misalnya, memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan, dan memberi usul selama permainan)
- b. Partisipasi (misalnya, ikut terlibat, memulai dan memusatkan permainan selama permainan)

- c. Komunikasi (misalnya, berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak mata, memanggil anak lain dengan menggunakan namanya)
- d. Validasi (misalnya memberikan perhatian kepada orang lain, mengatakan hal-hal yang baik tentang orang lain, tersenyum, menawarkan bantuan atau saran)

Dari pendapat di atas, dalam simulasi peran yang harus lebih diintensifkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan sosial adalah guru sebagai *coaching*.

5. Tahap-Tahap dalam Metode Simulasi

Menurut Joyce & Weil (2009:360), model simulasi memiliki empat tahap yakni orientasi, latihan partisipan, simulasi itu sendiri dan wawancara. Tahap-tahap ini dapat diringkas seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel.2
Tahapan Pengajaran Model Simulasi

Tahap Pertama: Orientasi	Tahap Kedua: Latihan Partisipasi
<ul style="list-style-type: none"> menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi Menjelaskan simulasi dan permainan Menyajikan ikhtisar simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat skenario (aturan, peran, prosedur, skor, tipe, keputusan, yang akan dipilih, dan tujuan Menugaskan peran Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat
Tahap Ketiga: Pelaksanaan Simulasi	Tahap Keempat: Wawancara partisipan (satu atau semua aktivitas berikutnya)
<ul style="list-style-type: none"> Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan) Menjelaskan kesalahan konsepsi Melanjutkan simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan kejadian dan persepsi Menyimpulkan kesulitan dan padangan-pandangan Menganalisis proses Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran Menilai dan kembali merancang simulasi

Sumber: Joyce & Weil. 1996. *Models of teaching*. p.360.

Berdasarkan tabel di atas, Joyce & Weil (1996:361) selanjutnya menjelaskan tahapan-tahapan simulasi sebagai berikut:

- Pada tahap pertama, yakni orientasi guru menyajikan topik yang akan dibahas dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi. selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai simulasi jika saat itu adalah pertama kali siswa melakukan simulasi. Guru juga perlu menyajikan ikhtisar dari permainan. Tahap pertama ini tidak boleh memakan waktu yang lama meskipun tahap tersebut merupakan konteks penting bagi siswa dalam mempelajari aktivitas pembelajaran simulasi.

- b. Pada tahap kedua, siswa mulai masuk pada tahap simulasi. Pada tahap ini, guru menyusun sebuah skenario yang memaparkan peran, aturan, proses, skor, jenis, keputusan yang akan dibuat, dan tujuan simulasi. Guru mengatur siswa pada peran keputusan yang akan dibuat, dan tujuan simulasi. Guru mengatur siswa pada peran yang bermacam-macam dan memimpin praktik dalam jangka waktu singkat untuk memastikan bahwa siswa telah mengalami semua arahan dan bisa melaksanakan perannya masing-masing.
- c. Tahap ketiga adalah partisipasi dalam simulasi. Siswa berpartisipasi dalam permainan atau simulasi dan guru juga memainkan perannya sebagai wasit dan pelatih. Secara periodik permainan simulasi bisa dihentikan sehingga siswa dapat menerima umpan balik, mengevaluasi performa dan keputusan mereka, dan mengklarifikasi kesalahan-kesalahan konsepsi.
- d. Tahap terakhir yakni tahap keempat adalah wawancara partisipan. berdasarkan hasil yang diperoleh, guru dapat membantu siswa fokus pada hal-hal berikut: (1) menggambarkan kejadian dan persepsi serta reaksi mereka; (2) menganalisis proses; (3) membandingkan simulasi dengan dunia nyata; (4) menghubungkan aktivitas dengan materi pelajaran; dan (5) menilai serta merancang kembali suatu simulasi.

Selain itu, Wina Sanjaya (2008:161-162) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam metode simulasi adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan simulasi yaitu: (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi; (2) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan; (3) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; (4) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranannya simulasi.
- b. Pelaksanaan simulasi yaitu: (1) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; (2) para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; (3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; (4) simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c. Penutup yaitu: (1) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi; (2) merumuskan kesimpulan.

Sementara Gilliom (1977:97-98) mendesain simulasi menjadi 12 langkah. Langkah-langkah simulasi ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel.3
Langkah-langkah Simulasi dalam pembelajaran menurut Gilliom

Langkah-langkah simulasi	Kegiatan
Langkah 1	Memilih proses yang akan menjadi focus
Langkah 2	Menganalisa komponen-komponen dari proses yang akan disimulasikan
Langkah 3	Menentukan jarak waktu yang akan dihabiskan oleh simulasi, <i>settingnya</i> terlebih dahulu dan lokasinya
Langkah 4	Mengidentifikasi peran-peran yang akan disimulasikan;
Langkah 5	Mengidentifikasi tujuan-tujuan peserta
Langkah 6	Mengidentifikasi sumber daya peserta
Langkah 7	Mengidentifikasi susunan tindakan dan dasar interaksi di antara para peserta
Langkah 8	Menentukan aturan-aturan yang dengan aturan itu simulasi akan beroperasi
Langkah 9	Membuat prosedur penskoran dan kriteria keberhasilan
Langkah 10	Menentukan bentuk akhir untuk presentasi
Langkah 11	Merencanakan wawancara
Langkah 12	Memberikan latihan dan membuat perubahan yang dibutuhkan

Sumber: Gilliom et.al. (1977). *Practical Methode for Social Studies*.hal. 97

Secara struktural, beberapa pendapat di atas memiliki kesamaan yaitu ada tahap/ langkah yang sama meskipun berbeda dari segi format yaitu bahwa simulasi dimulai dengan persiapan (*orientasi*), kemudian kegiatan inti atau pelaksanaan simulasi, dan kegiatan penutup. Dalam penelitian ini tahapan metode simulasi yang dipilih adalah tahapan simulasi yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil (Tabel 2) yaitu tahap orientasi, tahap latihan partisipasi, tahap pelaksanaan simulasi, dan tahap wawancara partisan.

D. Kajian Tentang IPS

1. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan penjelasan Sapriya (2009:19) bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Pada dasarnya, banyak para ahli memberi definisi tentang IPS. Bining & Bining (Tasrif, 2008:1) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah studi integratif dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewargaan khususnya lagi adalah untuk membantu masyarakat (dewasa) membangun kemampuan membuat keputusan bagi masyarakat luas dalam masyarakat yang plural dan demokratis.

Sementara itu, *National Council for Social Studies* (NCSS) 1994 (Singer, 2003:30; Levstik dan Tyson, 2008: xix) mendefinisikan IPS sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and

sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.

Berdasarkan pengertian di atas, IPS (*social studies*) adalah studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, *social studies* menyediakan studi terkoordinasi dan sistematis yang menggambarkan disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi serta isi yang sesuai dengan humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Definisi lain juga dikemukakan oleh Barth (1990:28) bahwa “*social studies is the interdisciplinary integration of social science and humanities concepts for purpose of practicing citizenship skills on critical social issues.*” Maksudnya bahwa *social studies* merupakan keterpaduan secara interdisipliner antara ilmu-ilmu sosial dan konsep-konsep kemanusiaan dengan tujuan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan kewarganegaraan pada isu-isu sosial yang sangat penting.

Berbeda dengan definisi di atas, Martorella (1994:6) memberikan pengertian terhadap IPS sebagai berikut:

Social studies is selected information and modes of investigation from the social sciences; selected information from any area that relates directly to an understanding of individuals, groups, and societies, and; application of the selected information to citizenship education.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa IPS merupakan informasi yang diseleksi dan mode investigasi dari ilmu-ilmu sosial; informasi yang diseleksi dari suatu area yang berkaitan secara

langsung dengan pemahaman individu, kelompok, dan masyarakat, dan; aplikasi dari informasi yang diseleksi itu untuk pendidikan kewarganegaraan.

Dari berberapa pengertian IPS di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi atau kajian terintegrasi dari berbagai ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, ekonomi, sejarah, hukum, politik, arkeologi, agama, dan kemanusiaan (humaniora). IPS merupakan kajian interdisipliner tentang suatu fenomena sosial. Artinya bahwa suatu masalah sosial bisa dilihat atau dipertimbangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang kemudian diintegrasikan sehingga menemukan suatu jawaban atas masalah sosial tersebut.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki tujuan dan sasaran. Demikian juga dengan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) sebagai sebuah mata pelajaran dalam kurikulum sekolah tentunya memiliki tujuan. Untuk mendeskripsikan tentang tujuan IPS, ada beberapa pendapat dari ahli IPS. Dalam hal ini, Jarolimek (1986:5-7) membagi tujuan IPS menjadi tiga tujuan besar. Tujuan IPS tersebut antara lain:

- 1) tujuan pengetahuan dan informasi seperti: (a) dunia, masyarakat, dan budaya; (b) pemukiman/pertumbuhan penduduk, sejarah; (c) sistem politik; (d) masalah yang kompleks dalam kehidupan saat ini;
- 2) tujuan sikap dan nilai seperti: (a) nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat; (b) memahami Hak Asasi Manusia (HAM); (c)

menjadi warga negara yang tahu hak dan kewajibannya; (d) memahami dirinya sebagai makhluk sosial;

3) tujuan keterampilan yaitu keterampilan sosial, keterampilan studi, keterampilan kerja kelompok dan keterampilan intelektual. Untuk tujuan keterampilan sosial yaitu: (a) hidup dan bekerja sama, bergiliran (antri), hormat terhadap hak-hak orang lain, peka secara sosial; (b) belajar mawas diri (*self-control*) dan arah diri (*self-direction*); (c) berbgai ide dan pengalaman dengan orang lain.

Jarolimek (1986:32) juga menganjurkan agar keterampilan dalam IPS diajarkan. Pengembangan keterampilan yang tersusun dan sistematis sangat penting bagi anak-anak karena dengan keterampilan tersebut mereka bisa melanjutkan pembelajaran mereka.

Skeel (1995:12) menyatakan bahwa tujuan yang dicita-citakan oleh *social studies* adalah untuk meningkatkan konsep diri individu; mengenalkan kemampuan yang berbeda dan fungsinya kepada individu-individu; memperoleh pengetahuan dan apresiasi budaya di dalam masyarakat; meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap masyarakat global dan komposisinya yang multikultural; memperoleh pengetahuan mengenai masalah-masalah global; memperoleh pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau dan pengaruhnya pada masa sekarang dan masa depan; memperoleh pemecahan masalah dan keterampilan-keterampilan bernilai yang memberikan dasar untuk pembuatan keputusan; memperoleh keterampilan sosial yang meningkatkan komunikasi antar

individu; untuk memperoleh pengetahuan sistem ekonomi dan politik untuk partisipasi aktif; dan menumbuhkembangkan sikap yang mendorong tiap-tiap individu untuk menjadi anggota yang aktif dalam masyarakat.

NCSS sebagaimana dikutip oleh Ellis (1998:2) mendeskripsikan tujuan IPS seperti berikut:

The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Berdasarkan penjabaran dari NCSS di atas dapat dipahami bahwa tujuan utama IPS adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk membuat suatu keputusan yang terpercaya dan rasional untuk kebaikan publik sebagai warga negara yang memiliki keragaman budaya dan masyarakat yang demokratis dalam dunia yang memiliki saling ketergantungan.

Tujuan IPS yang dinyatakan oleh NCSS di atas, sejalan dengan standar isi IPS *Louisiana Social Studies Content Standards* (1997:4) yang pada bagian standar isi tentang keterampilan dasar (*Content Standards Foundation Skills*) membagi beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Keterampilan komunikasi (*communication skills*) meliputi: mampu berkomunikasi dengan jelas, lancar, strategis, teknologi, kritis, dan kreatif dalam masyarakat dan berbagai tempat kerja.
- 2) Keterampilan pemecahan masalah (*problem solving skills*) seperti mengidentifikasi hambatan-hambatan atau tantangan dan penerapan

ilmu pengetahuan serta proses berfikir yang mencakup persiapan, pembuatan keputusan, dan inquiri agar mencapai solusi dengan menggunakan cara-cara yang beragam.

- 3) Keterampilan dalam penggunaan dan akses sumber (*resource access and utilizations kill*) seperti keterampilan dalam proses mengidentifikasi, menempatkan, memilih, dan menggunakan sumber sarana untuk membantu dalam menganalisa, mensintesa, dan mengkomunikasikan informasi.
- 4) Keterampilan menghubungkan dan menghasilkan pengetahuan (*linking and generating knowledge*) yaitu menghasilkan dan menghubungkan ilmu pengetahuan melalui disiplin dan konteks yang beragam. Untuk terlibat di dalam prinsip-prinsip peningkatan yang terus menerus, siswa harus mampu mentransfer dan mengelaborasi dalam proses dan;
- 5) Keterampilan kewarganegaraan (*citizenship*) meliputi aplikasi pemahaman tentang gagasan-gagasan, hak-hak, tanggung jawab untuk berpartisipasi aktif dalam republik demokrasi yang meliputi kerja sama dengan ramah dan produktif demi keuntungan individu dan kelompok; dapat mempertanggungjawabkan pilihan dan tindakan serta dampak pemahamannya terhadap diri sendiri dan orang lain; mengetahui hak-hak sebagai warga negara, hak-hak konstitusional dan hak-hak hukumnya; menganjurkan orang lain

untuk menjadi warga negara yang produktif dan menjadi pembelajar seumur hidup (*life long learners*).

National Coucil for Social Studies (Barth, 1990:30) menyatakan bahwa tujuan dan keterampilan yang menjadi objek dalam *social studies* yaitu:

1)the skill to gain knowledge about the human condition which include past, present and future; 2) acquire skills necessary to process information; 3) develop skills to examine values and beliefs; and 4) apply knowledge through active participant in society.

Maksudnya adalah bahwa tujuan dan keterampilan dari *social studies* (IPS) yaitu: keterampilan untuk memperoleh pengetahuan tentang kondisi manusia yang meliputi masa lampau, sekarang dan masa depan; mendapatkan keterampilan yang diperlukan untuk memproses informasi; mengembangkan keterampilan untuk menguji nilai dan keyakinan; mengaplikasikan pengetahuan melalui partisipasi aktif dalam masyarakat.

Selain itu, Massialas (Zamroni, 2007: 278) mengusulkan tujuan bersama (pada masing-masing pelajaran dalam kelompok ilmu pengetahuan sosial yang harus dicapai) yang mencakup lima aspek, yakni:

1) memahami dan mampu menjelaskan konsep-konsep dan teori-teori dalam antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, psikologi dan sosiologi; 2) memiliki kemampuan menghubungkan isu-isu makro dengan isu mikro; 3) memiliki kemampuan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang langsung mempengaruhi mereka; 4) mengaplikasikan etika dan norma dalam pengambilan keputusan, baik dalam arti substansi maupun prosedural; dan 5) mengembangkan efikasi dan kemampuan kontrol diri.

Dari beberapa pernyataan dan pendapat di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa tujuan IPS lebih banyak menekankan pada aspek-aspek

keterampilan tanpa mengabaikan aspek lain seperti kognitif dan afektif. Ini menunjukkan bahwa IPS lebih mengarah kepada pencapaian tujuan nyata dalam kehidupan berupa perbuatan yang wujudnya dalam bentuk keterampilan-keterampilan sosial. Meskipun demikian, tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik tetap menjadi satu kesatuan yang tidak terpisah.

2. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Terdapat banyak pengertian atau definisi tentang belajar. Hal ini sangat bergantung pada aliran atau teori masing-masing. Teori belajar behavioristik tentu berbeda dengan teori belajar kognitif atau humanistik dalam memandang makna belajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh C. Asri Budiningsih (2008:20, 34 dan 68) bahwa menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori kognitif belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak. Sementara itu, menurut teori humanistik bahwa proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan mem manusiakan manusia itu sendiri.

Pengertian belajar menurut masing-masing teori tersebut lebih menekankan pencapaian aspek tertentu. Teori behavior lebih menekankan pada perubahan prilaku. Teori kognitif lebih menekankan pada intelektual dan teori humanistik menekankan pada kemanusiaan. Teori belajar

demikian itu masih terpisah-pisah dalam memandang tentang belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai pengertian yang sempurna, maka belajar perlu dimaknai secara utuh sesuai dengan dimensi manusia yaitu spiritual, emosional dan prilaku. Jadi, belajar merupakan perubahan kearah yang lebih baik pada ranah spiritual, intelektual dan prilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik).

Pengertian tentang belajar juga dikemukakan oleh Bell-Gredler (1986:1). Ia menyatakan bahwa belajar adalah "*the process by which human beings acquire a vast variety of competencies, skill and attitudes*". Jadi, belajar merupakan proses yang melalui itu manusia memperoleh berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Ia selanjutnya menjelaskan bahwa belajar berawal sejak bayi (*infancy*) dengan pemerolehan dalam diri anak beberapa keterampilan sederhana seperti memegang botol susu sendiri atau mengenali ibunya. Kemampuan manusia untuk belajar, menurut Bell-Gredler, merupakan karakteristik penting dalam menciptakan kehidupan yang mandiri. Ini menguntungkan baik bagi individu maupun masyarakat.

Sementara Klein (2002:2) mendefinisikan belajar sebagai "*an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation, or innate response tendencies*". Belajar yaitu suatu proses pengalaman yang menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam prilaku yang tidak bisa dijelaskan oleh pernyataan-pernyataan temporer, kematangan, atau kencendrungan respon bawaan sejak lahir. Definisi belajar di atas, menurut

Klein, memiliki tiga komponen. Pertama, belajar merefleksikan suatu perubahan tingkah laku. Kedua, perubahan perilaku yang diakibatkan dari belajar tidak selalu permanen. Ketiga, perubahan prilaku bisa jadi karena proses selain daripada belajar.

Selain itu, Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar menurut Djamarah (2008:13) 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.

Dari beberapa pengertian di atas nampak bahwa belajar lebih ditekankan pada perubahan pada tingkah laku. Jadi, seseorang telah dikatakan belajar apabila ada perubahan tingkah laku pada dirinya. Namun, perubahan prilaku yang bagaimana sehingga seseorang itu bisa dikatakan telah belajar. Dalam hal ini, Djamarah (2008:15) menjelaskan ciri-ciri belajar yaitu (1) perubahan secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Sumadi Suryabrata (2010:232) menyimpulkan bahwa inti dari

belajar yaitu (1) bahwa belajar membawa perubahan (dalam arti *behavioral changes*, aktual maupun potensial, (2) bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru (3) bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Hargreaves (Zuchdi, dkk, 2009:59) menyatakan bahwa pembelajaran yang terintegrasi (dengan kecakapan hidup) semakin dibutuhkan pada masyarakat postmodern yang cepat berubah dan semakin kompleks. Proses pembelajaran terintegrasi ini harus mencakup: (1) kemampuan berpikir tingkat tinggi, (2) kapasitas pemecahan masalah, (3) penerapan ilmu untuk mengatasi masalah riil yang dihadapi, (4) kreativitas dan inventiveness, (5) kemampuan belajar secara mandiri dalam kolaborasi, dan (6) pembelajaran sepanjang hayat dalam kehidupan nyata (*life-long learning*). Wallace, Angel, dan Mooney (Zuchdi, dkk, 2009:60) yang menekuni pembelajaran intensif merumuskan prinsip-prinsip pembelajaran yang kondusif terhadap pengembangan potensi peserta didik, antara lain:

- 1) pembelajaran harus diorientasikan pada pengalaman keseharian peserta didik; 2) pembelajaran lebih menekankan pemecahan masalah secara aktif bukan penguasaan fakta; 3) transfer akan lebih mungkin terjadi jika konteks pembelajaran mirip dengan konteks pembelajaran di mana hasilnya akan diterapkan; dan 4) pembelajaran hendaknya melibatkan diskusi kelompok untuk melatih penalaran, ekspresi, toleransi dan etika dalam berbeda pendapat, dan sintesis atau sinergi pemikiran bersama.

Dari uraian mengenai belajar dan pembelajaran di atas nampak bahwa seseorang dikatakan belajar, dalam hal ini siswa, apabila terjadi perubahan pada dirinya baik berupa perubahan yang nampak seperti berupa

tingkah laku maupun secara non fisik berupa perubahan psikologis ke arah yang lebih positif. Dalam proses pembelajaran perlu diintegrasikan kecapakan hidup sehingga siswa pada gilirannya memiliki keterampilan-keterampilan seperti keterampilan sosial dalam kehidupan di masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya memiliki tujuan termasuk juga pembelajaran IPS. Dalam hal ini, Sardiman (2010:150) mendeskripsikan tentang tujuan pembelajaran IPS. Ia menguraikan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologi, kegeografin, keekonomian, kesejahteraan, kesejarahan, dan kewarganegaraan (atau konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan); mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan inkuiri, pemecahan masalah dan keterampilan sosial; 2) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (serta mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa); dan 3) memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompotensi dan kerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala lokal, nasional maupun internasional.

Dari tujuan pembelajaran yang diuraikan di atas nampak bahwa rumusan tujuan pembelajaran IPS tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Selain itu, Skeel (1994:11) menegaskan bahwa IPS seharusnya membantu anak-anak dalam pengembangan konsep diri; membantu mereka mengenali dan menghargai masyarakat global dan komposisinya yang multikultural; mengedepankan proses sosialisasi seperti sosial, ekonomi, dan politik; memberikan pengetahuan masa lampau dan sekarang sebagai dasar pembuatan keputusan; mengembangkan keterampilan pemecahan

masalah keterampilan yang bernilai; membimbing peran partisipasi aktif di masyarakat. Lebih jelasnya ia menyatakan sebagai berikut:

The function of social studies should be to assist children in the development of a good self-concept; help them recognize and appreciate the global society and its multicultural composition; further the socialization process—social, economic, and political; provide knowledge of the past and present as a basis for decision making; develop problem-solving and valuing skills; and foster an active participant role in society.

Sementara itu, Gross (Sekar Purbarini Kawuryan, 2008:24) menegaskan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk melatih siswa bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Lewat kegiatan pembelajaran pendidikan IPS di sekolah, sesuai dengan tingkat perkembangan psikologisnya, siswa diajak masuk dalam dan sekaligus menghayati situasi sosial. Harapannya siswa dapat terpandu dengan baik untuk dapat aktif dengan kondisi lingkungannya. Dengan demikian, menurut Sekar Purbarini Kawuryan IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Di sisi lain, Zamroni (2007:280) mengungkapkan bahwa pengajaran ilmu-ilmu sosial bertujuan untuk mengembangkan pada diri peserta didik pengetahuan yang dapat dimanfaatkan bagi kepentingan diri dan masyarakatnya. Peserta didik yang mempelajari IPS harus mampu mengaitkan permasalah makro (umum) ke mikro (individu) dan mampu

menunjukkan pemikiran dan prilaku yang respek terhadap hubungan antar pribadi dan tanggung jawab pribadi untuk memajukan kepentingan umum.

Untuk pengajaran IPS di Sekolah Dasar, Ellis (1998:3) menyatakan bahwa jika IPS merupakan studi mengenai manusia dan interaksinya dengan yang lain, maka mestinya beberapa pembedaran bisa ditemukan eksistensinya di dalam kurikulum Sekolah Dasar. Ada 11 pernyataan umum yang menjadi tujuan IPS diantaranya sebagai berikut:

- 1) IPS harus membantu pembelajar untuk mencapai kesadaran akan diri mereka, untuk mengklarifikasi dan menguji nilai-nilai (values) yang mereka miliki, dan menumbuhkan rasa identitas diri.
- 2) IPS harus membekali pembelajar dengan pemahaman tentang peristiwa-peristiwa dan orang-orang masa lampau dan peran mereka dalam membentuk kehidupan masa kini.
- 3) IPS harus meningkatkan dalam diri pembelajar berupa pemahaman dan penerimaan orang lain dengan nilai-nilai dan gaya hidup yang berbeda.
- 4) IPS harus membekali siswa dengan pengetahuan tentang sistem manusia dalam bidang geografi, ekonomi, pemerintahan dan budaya
- 5) IPS harus membantu pembelajar dengan keterampilan-keterampilan yang penting untuk melaksanakan investigasi mandiri terhadap masalah-masalah dan memberikan reaksi secara kritis terhadap solusi yang dipunyai oleh orang lain.

- 6) IPS harus membekali siswa dengan kesadaran akan kemungkinan masa depan dan peran yang mereka bisa lakukan dalam membentuk masa depan itu.
- 7) IPS harus membekali pembelajar dengan penghargaan terhadap usaha-usaha orang lain untuk memperbaiki kondisi manusia melalui ekspresi yang kreatif dan pemecahan masalah.
- 8) IPS harus membantu pembelajar memahami proses pembuatan keputusan yang terdapat dalam interaksi manusia dan membekali mereka dengan keterampilan-keterampilan yang penting untuk menjadi pembuat keputusan (*decision makers*) yang efektif.
- 9) IPS harus memberikan pembelajar kemampuan untuk menggunakan baik keadaan bersaing maupun bekerjasama untuk mencapai tujuan
- 10) IPS harus membekali pembelajar dengan potensi-potensi mereka sendiri dan potensi manusia yang terdahulu.
- 11) IPS harus membekali pembelajar dengan penghargaan terhadap warisan dan institusi dan dengan potensi diri untuk memberikan kontribusi sebagai warga negara yang efektif.

Tujuan pengajaran IPS yang dikemukakan oleh Ellis di atas jelas bahwa pengajaran IPS di sekolah dasar ingin membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai-nilai dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat dan tentunya semua itu bermuara pada tujuan agar siswa bisa menjadi anggota atau warga masyarakat yang bisa bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya dan juga untuk bangsanya.

Dengan demikian, berdasarkan berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah bertujuan agar siswa menjadi orang yang baik secara personal dan secara sosial. Secara personal, siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang dunia keilmuan yang menyangkut tentang ilmu-ilmu sosial, sedangkan secara sosial siswa memiliki keterampilan dalam berinteraksi dalam masyarakat. Dalam interaksi dalam masyarakat diperlukan keterampilan-keterampilan seperti keterampilan sosial, pemecahan masalah dan sebagainya. Pada akhirnya siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

c. Metode Pembelajaran IPS

Menurut Suryosubroto (2002: 149) metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Makin tepat metodenya, diharapkan makin efektif pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka metode sangat menentukan. Metode yang tepat dan cocok sesuai dengan materi pelajaran dan kondisi pembelajaran akan memberikan suatu kontribusi terhadap efektivitas penyajian, uraian, latihan dan sebagainya.

Sedangkan, Martinis Yamin (2007:145) mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional, yang berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Banyak metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa-siswi seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penampilan, metode studi mandiri, latihan sesama teman, simulasi, karyawisata, studi kasus dan lain sebagainya.

Rooijakers, Ad., (1993: xvii & xix) mengatakan bahwa metode mengajar harus mampu mendorong proses pertumbuhan dan penyempurnaan pola laku, membina kebiasaan dan mengembangkan kemahiran untuk menyesuaikan diri. Tujuan pengajaran adalah menimbulkan atau menyempurnakan pola laku dan membina kebiasaan, sehingga peserta didik terampil menjawab tantangan situasi hidup secara manusiawi. Kalau tujuan mengajar adalah untuk menumbuhkan dan menyempurnakan pola laku, membina kebiasaan dan kemahiran menyesuaikan diri kepada keadaan yang berubah-ubah.

Dalam pemilihan metode pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS maka ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Menurut Abdul Majid (2009:136) metode apapun yang digunakan oleh pendidik/guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah akomodasi menyeluruh terhadap prinsip-prinsip KBM yaitu:

- 1) Berpusat pada anak didik (*student oriented*). Guru harus memandang anak didik sebagai sesuatu yang unik, tidak ada dua orang anak didik yang sama, sekalipun mereka kembar. Merupakan suatu kesalahan

jika guru memperlakukan mereka dengan perlakuan yang sama. Gaya belajar anak didik juga harus diperhatikan.

- 2) Belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya sehingga ia memperoleh pengalaman nyata.
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial. Proses pembelajaran dan pendidikan selain sebagai wahana untuk memperoleh pengetahuan, juga sebagai sarana untuk berinteraksi sosial (*learning to live together*).
- 4) Mengembangkan keingintahuan dan imajinasi. Proses pembelajaran harus dapat memancing rasa ingin tahu anak didik, juga mampu memompa daya imajinatif anak didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
- 5) Mengembangkan kreatifitas dan keterampilan memecahkan masalah. Proses pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh guru adalah bagaimana merangsang kreativitas dan daya imajinasi anak untuk menemukan jawaban terhadap setiap masalah yang dihadapi oleh anak didik.

Dari pendapat di atas jelas bahwa metode pembelajaran yang digunakan termasuk dalam pembelajaran IPS adalah metode yang bisa mengembangkan peserta didik agar bisa menjadi anak-anak yang memiliki kemampuan kognitif dan juga sosial. Hal ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk di dalamnya nilai-nilai dan moralitas, maka perlu adanya metode yang digunakan semuanya itu. Metode komprehensif merupakan salah satu

metode yang bisa digunakan dalam hal ini. Kirschenbaum (1995: 31) menawarkan pendekatan komprehensif untuk digunakan dalam realisasi nilai, pendidikan moral, pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan untuk membantu anak muda menjalankan hidupnya dengan mantap secara personal dan konstruktif secara sosial. Pendekatan komprehensif ini terdiri atas inkulkasi (*inculcation*), ketauladahan (*modeling*), fasilitasi (*facilitation*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Jadi, metode komprehensif ini salah satu di dalamnya adalah pengembangan keterampilan termasuk di dalamnya adalah keterampilan sosial.

Selanjutnya, Darmiyati Zuchdi (2008:46) menjelaskan masing-masing bagian pendekatan tersebut sebagai berikut:

- 1) **Inkulkasi** (penanaman nilai). Inkulkasi memiliki ciri-ciri yaitu:
 - a) mengomunikasikan kepercayaan disertai dengan alasan yang mendasarinya, (b) memperlakukan orang lain secara adil, (c) menghargai pandangan orang lain, (d) mengemukakan keragu-raguan atau perasaan tidak percaya disertai dengan alasan, dan rasa hormat, (e) Tidak sepenuhnya mengontrol lingkungan untuk meningkatkan kemungkinan penyampaian nilai-nilai yang dikehendaki, dan mencegah kemungkinan penyampaian nilai-nilai yang tidak dikehendaki, (f) menciptakan pengalaman sosial dan emosional mengenai nilai-nilai yang dikehendaki secara tidak ekstrem, (g) membuat aturan, memberikan penghargaan, dan memberikan konsekuensi disertai alasan, (h) tetap membuka komunikasi dengan pihak yang tidak setuju,

- (i) memberikan kebebasan bagi adanya prilaku yang berbeda-beda apabila sampai pada tingkat yang tidak dapat diterima, diarahkan untuk memberikan kemungkinan berubah.
- 2) **Keteladanan.** Keteladanan di sekolah, di rumah atau dalam proses pembelajaran. Dalam memberikan keteladanan ada dua hal yang harus mendapatkan perhatian yaitu: a) guru atau orang tua harus berperan sebagai model yang baik bagi murid-murid atau anak-anaknya, b) anak-anak harus meneladani orang-orang terkenal yang berakhhlak mulia. Untuk itu, guru dan orang tua perlu memiliki keterampilan asertif dan keterampilan menyimak. Keterampilan asertif adalah keterampilan mengemukakan pendapat secara terbuka, dengan cara-cara yang tidak melukai perasaan orang lain. Sementara, keterampilan menyimak adalah keterampilan mendengarkan dengan penuh pemahaman dan secara kritis.
- 3) **Fasilitasi nilai.** Dalam fasilitasi ini, subjek didik diberikan kesempatan secara luas. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek didik bisa membawa dampak positif terhadap perkembangan kepribadian. Hal ini bisa terjadi karena hal-hal berikut: a) kegiatan fasilitasi secara signifikan dapat meningkatkan hubungan pendidik dan subjek didik; b) kegiatan fasilitasi menolong subjek didik memperjelas pemahaman; c) kegiatan fasilitasi menolong subjek didik yang sudah menerima suatu nilai, tetapi belum mengamalkannya secara konsisten, meningkat dari pemahaman secara intelektual ke komitmen untuk bertindak; d)

kegiatan fasilitasi menolong subjek didik berpikir lebih jauh tentang nilai yang dipelajari, menemukan wawasan sendiri, belajar dari teman-temannya yang telah menerima nilai-nilai (*values*) yang diajarkan, dan akhirnya menyadari kebaikan hal-hal yang disampaikan oleh pendidik; e) kegiatan fasilitasi menyebabkan pendidik lebih dapat memahami pikiran dan perasaan subjek didik; f) kegiatan fasilitasi memotivasi subjek didik menghubungkan persoalan nilai dengan kehidupan, kepercayaan, dan perasaan mereka sendiri.

- 4) **Pengembangan keterampilan akademik dan sosial.** Pengembangan keterampilan ini sangat penting dilakukan agar seseorang dapat mengamalkan nilai-nilai yang dianut sehingga berprilaku konstruktif dan bermoral dalam masyarakat. Oleh karena itu, ada berbagai keterampilan yang diperlukan. Keterampilan tersebut antara lain keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi secara jelas, menyimak, bertindak asertif, dan menemukan resolusi konflik. Keterampilan-keterampilan semacam ini disebut dengan keterampilan akademik dan keterampilan sosial. Dua di antara keterampilan akademik dan sosial tersebut adalah keterampilan berpikir kritis dan keterampilan mengatasi konflik. Jadi, keterampilan ini perlu diajarkan kepada siswa baik oleh guru maupun orangtua agar mereka bisa berpikir secara bijaksana dan dapat menyelesaikan konflik tanpa menggunakan kekerasan atau dengan cara-cara yang merusak.

Berdasarkan pendapat di atas, metode pembelajaran IPS merupakan metode atau cara-cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

mencapai tujuan IPS. Salah satu tujuan IPS yaitu menjadikan peserta didik agar terampil dalam kehidupan sosial dan oleh karenanya metode pembelajarannya harus sesuai dengan tujuan itu. Selain itu, dalam setiap pelaksanaan pembelajaran perlu memperhatikan metode komprehensif untuk menanamkan nilai-nilai dan moralitas dalam pembelajaran IPS. Metode komprehensif mencakup keteladanan, inkulkasi, fasilitasi, dan pengembangan keterampilan. Dengan mempertimbangkan beberapa prinsip tentang metode pembelajaran dan juga pendekatan di atas, maka dalam pembelajaran IPS diperlukan metode yang bisa mengakomodasi prinsip dan pendekatan itu. Salah satunya metode yang bisa dihgunakan adalah metode simulasi untuk pembelajaran IPS. Melalui metode simulasi ini, bisa mengakomodasi prinsip-prinsip KBM seperti prinsip *learning to live together* (interaksi sosial) yang merupakan upaya untuk membimbing anak didik agar memiliki keterampilan sosial.

d. Hasil Belajar IPS

Menurut Winkel (Purwanto, 2009: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom dan kawan-kawannya (Anas Sudijono, 2011:49) menjelaskan bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik yaitu: ranah proses berpikir (*cognitive domain*), ranah nilai atau sikap

(*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Ketiga ranah inilah yang dijadikan sebagai objek atau sasaran dari evaluasi hasil belajar.

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Menurut Anas Sudijono (2005:49) bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif, terdapat 6 (enam) jenjang proses berpikir mulai dari jenjang yang terendah sampai dengan jenjang yang tertinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu:

- a). Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakananya.
- b). Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui atau diingat. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau member uraian yang lebih rinci tentang sesuatu itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.
- c). Penerapan (*application*), yaitu kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya.

- d). Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan seseorang untuk menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
- e). Sintesis (*synthesis*), yaitu suatu proses memadukan bagian-bagian atau unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- f). Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap sesuatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan kriteria yang ada.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti pelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengetahui lebih banyak mengenai materi pelajaran. Darmiyati Zuchdi (2008: 22) memberikan kriteria terhadap karakteristik afektif. Pertama, afektif harus melibatkan perasaan dan emosi seseorang. Kedua, afektif harus bersifat khas, dan ketiga, afektif merupakan kriteria yang lebih spesifik, harus memiliki intensitas, arah dan target (sasaran).

Ranah afektif ini pada awalnya dikembangkan oleh Krathwohl

tahun 1974 dan ia merincinya menjadi lima jenjang yaitu (a) *receiving* (menerima atau memperhatikan), yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah situasi, gejala, dan lain-lain atau bisa juga dipahami sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. (b) *responding* (menanggapi), yaitu kemampuan seseorang untuk mengikutsertakan dirinya atau berpartisipasi aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadap fenomena itu dengan suatu cara, (c) *Valuing* (menghargai), yaitu memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, maka dirasa akan membawa kerugian atau penyesalan, (d) *Organization* (mengatur), yaitu mempertemukan nilai yang berbeda sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal yang membawa kepada kebaikan umum, (e) *Characterization by a Value or Value complex* (karakterisasi oleh suatu nilai atau nilai kompleks) yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang terkait dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Simpson (Anas Sudijono, 2005: 57) mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar

kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila prilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif. Simpson (Purwanto, 2009) megklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Hasil belajar IPS mencakup tiga ranah tersebut karena IPS tidak hanya cukup untuk dipahami atau dirasakan, akan tetapi juga diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Hasil belajar IPS bisa terwujud secara nyata apabila sudah berada pada ranah psikomotorik yang berupa keterampilan. Akan tetapi, tidak mengabaikan ranah intelektual maupun emosional, karena ketiganya saling mendukung antara satu dengan yang lain. Dalam hal ini, Wayan Lasmawan (Sardiman, 2010:156-157) menjelaskan bahwa ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS yaitu:

- a. Kompetensi personal. Kompetensi personal merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan dan pengembangan kepribadian diri peserta didik sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab personalnya.
- b. Kompetensi sosial. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya. Sejumlah kompetensi dasar yang dikembangkan adalah kesadaran dirinya sebagai anggota masyarakat sehingga perlu saling menghormati dan menghargai; pemahaman dan kesadaran atas kesantunan hidup bermasyarakat dan berbangsa; kemampuan berkomunikasi dan kerja sama sikap pro-sosial atau altruisme; kemampuan dan kepedulian sosial termasuk lingkungan; memperkokoh semangat kebangsaan dan kesederajatan.
- c. Kompetensi intelektual. Kompetensi intelektual merupakan kemampuan berpikir yang didasarkan pada kesadaran atau keyakinan atas sesuatu yang baik yang bersifat baik, sosial,

psikologis, yang memiliki makna bagi dirinya maupun orang lain.

Dengan demikian, hasil yang ingin dicapai oleh IPS setelah terjadinya proses pembelajaran yaitu siswa memiliki kecerdasan kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan/emosional), dan prilaku (psikomotor).

E. Kajian Tentang Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Ayu Ketut Sriariati, dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Keterampilan Proses Sosial Untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Nomor 2 Mambal*" (Jurnal IKA, Vol 8, No 1 (2010), halaman 69-83, ISSN 1829-5282). Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: Tujuan penelitian adalah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model keterampilan proses sosial, meminimalkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran IPS, dan menemukan cara-cara atau alternatif pemecahannya. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan desain siklus model Kemmis dan Taggart. Partisipan yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Mambal yang berjumlah 19 orang. Pembelajaran dilakukan dalam dua siklus tindakan selama lima kali pertemuan. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan kajian dokumen. Data kemudian dianalisis, dievaluasi, dan direfleksikan. Diskusi yang intensif dengan teman sejawat dan pembimbing menjadi sarana utama memberi interpretasi atau pemaknaan terhadap hasil penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan model

keterampilan proses sosial dapat meningkatkan kualitas proses belajar IPS siswa dengan mengaktifkan dan mengefektifkan fungsi-fungsi belajar melalui penekanan pencapaian tujuan pembelajaran secara bermakna, peningkatan motivasi belajar siswa, belajar melalui bertanya, pemodelan, belajar secara mandiri dan kelompok kooperatif, mengefektifkan proses inkir, presentasi hasil belajar siswa, melakukan refleksi pengalaman belajar, dan penilaian proses dan hasil belajar yang lebih autentik. Efektivitas proses-proses belajar siswa tersebut dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Mambal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muzakir (2011), dengan judul "*Keefektifan Metode Simulasi untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di Tingkat Sekolah Dasar*"(Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan skor hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode simulasi dan yang dengan metode konvensional. Merupakan penelitian quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Muhammadiyah Condongcatur dan SD Muhammadiyah Kadisoka, Sleman Yogyakarta. Analisis data menggunakan teknik statistik *Multivariate Analysis Of Variance* (MANOVA) dan uji signifikansinya dengan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar kognitif IPS siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode simulasi lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode konvesional ($F = 6,593$ pada $p= 0,012 < 0,05$); 2) Keterampilan sosial siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode simulasi lebih tinggi daripada siswa

yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode konvensional. Keterampilan sosial terdiri atas tanggung jawab sosial ($F = 5,056$; $\rho = 0,028 < 0,05$); kerjasama ($F = 10,734$; $\rho = 0,002 < 0,05$); toleransi ($F = 5,368$; $\rho = 0,023 < 0,05$); dan ketaatan beribadah ($F = 7,214$; $\rho = 0,009 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi efektif untuk peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian yang relevan seperti tersebut di atas memperkuat keyakinan bahwa penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya keterampilan sosial siswa (dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa). Penelitian ini fokus pada nilai-nilai keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS dengan metode simulasi. Nilai-nilai yang diinternalisasikan adalah nilai keberanian, kebersamaan, kedulian, ketaatan dan kedisiplinan.

F. Kerangka Pikir

Sejak masa anak-anak keterampilan sosial sangat perlu dikenalkan dan diajarkan sedini mungkin agar mereka mengetahui bagaimana cara berinteraksi yang baik dalam lingkungan sosial mereka. Keterampilan sosial merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang dalam berinteraksi atau bergaul dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Tentunya dalam berinteraksi itu ada aturan-aturan yang harus diikuti baik aturan agama yang datang dari Tuhan maupun aturan yang dibuat atau disepakati oleh masyarakat sekitarnya yang didasarkan pada tradisi atau budaya masyarakat tersebut.

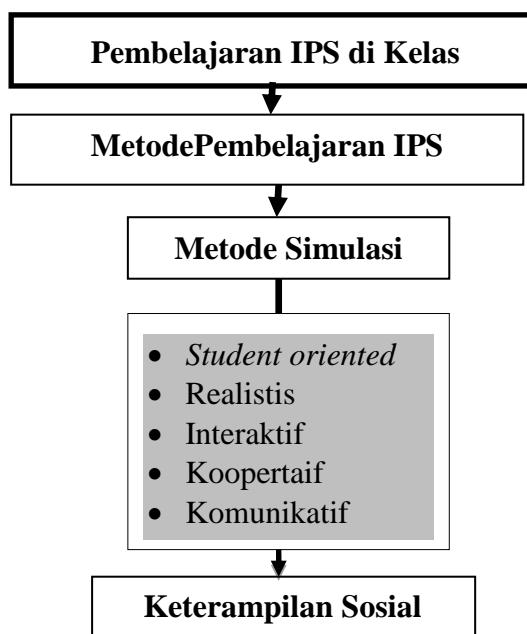
Saat ini bisa disaksikan diberbagai media baik elektronik maupun cetak kejadian-kejadian yang memilukan dan menyediakan seperti kekerasan terhadap anak, konflik antar kampung, penegakan hukum yang tidak adil, tanggung jawab sosial yang terabaikan, kejujuran yang sudah hilang dalam diri. Hal demikian ini sudah menunjukkan bahwa karakter bangsa masih perlu diperbaiki. Ini terjadi karena sudah pudarnya nilai-nilai yang menjadi pedoman bersama.

Dalam upaya untuk memperbaiki hal tersebut, maka pembelajaran IPS di kelas seharusnya lebih menyentuh kejadian-kejadian di masyarakat baik masa lampau, masa sekarang, ataupun masa yang akan datang dengan mengajarkan di dalamnya keterampilan sosial. Untuk itu, diperlukan suatu metode mengajar yang baik dan tepat sesuai dengan harapan. Muijs & Reynolds (2005:133) menyarankan bahwa sebelum menerapkan keterampilan sosial dalam situasi kehidupan nyata, maka terlebih dahulu dipraktekkan dengan *role playing* (*it can be useful to practice the skill in a role play before applying it to real-life situation*). Sehingga metode simulasi tipe *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kelebihan-kelebihan metode simulasi sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya (2006:160) yaitu:

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak; baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
2. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
4. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada paparan di atas, maka metode simulasi bisa melatih siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dalam mengembangkan keterampilan sosial khususnya terkait dengan tanggung jawab sosial, kerjasama, dan toleransi. Dengan demikian, metode simulasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan prestasi belajar siswa. Untuk lebih konkritnya tentang kerangka pikir disajikan dalam gambar berikut.



Gambar. 1:Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

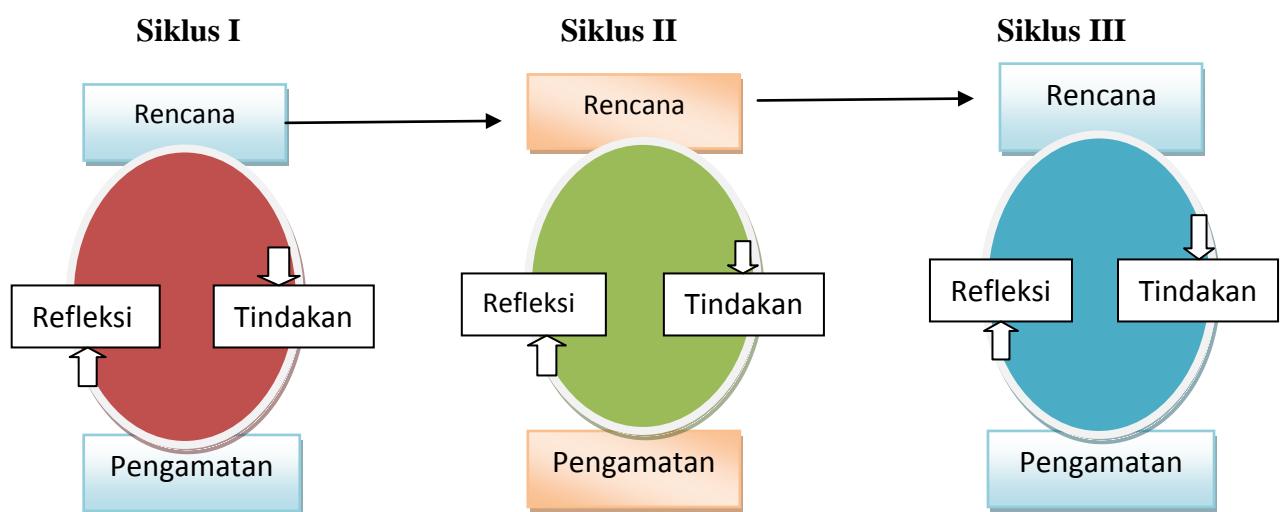
“Metode simulasi pada mata pelajaran IPS semester II tahun pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pakem 2”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research/CAR*) yang berfokus pada peningkatan keterampilan sosial siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS SD Kelas V. Penelitian ini bertujuan mengubah situasi atau kondisi kini ke arah kondisi yang diharapkan (*improvement oriented*). Sejalan dengan hakekat penelitian tindakan kelas yang menekankan dimensi *collaborative* maka penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dalam satu tim kolaborators yang bekerja sama sejak tahap perenungan masalah, tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart dengan adaptasi konsep yang secara skematis tergambar sebagai berikut:



Adaptasi dari Suharsimi Arikunto, dkk (2012:74)

Gambar 2. Siklus Penelitian

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pakem 2, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan April 2014 sampai Mei 2014 atau pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

C. Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan pertimbangan pedagogik yang serius maka ditetapkan siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan serta usia antara 10-11 tahun sebagai subyek dan sasaran penelitian. Pemilihan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa kelas V SD pada umumnya diyakini mampu melakukan aktivitas sesuai skenario tindakan kelas yang dirancang dan yang akan diterapkan. Disadari peneliti bahwa penelitian semacam ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi bila dilakukan pada anak-anak level atau kelas-kelas rendah, sementara bila dilakukan pada kelas tinggi untuk kelas VI adalah kelas yang berada pada tahap persiapan menjelang ujian akhir. Mempertimbangkan aspek-aspek terkait dan kesulitan teknis dan praksis yang ada maka peneliti memutuskan untuk memilih kelas V sebagai subyek/sasaran penelitian. Kiranya pertimbangan dan keputusan itu cukup realistik dan rasional.

D. Jenis Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti alur penelitian yang telah ditetapkan atau tergambar dalam skema yang telah dirancang sesuai gambar perjalanan siklus. Sehingga rencana tindakan yang dilakukan adalah sebagai

berikut:

1. Perencanaan Kegiatan

Pada tahap awal peneliti menjajaki keadaan siswa melalui observasi, antara lain bagaimana gambaran lingkungan kelas, perilaku siswa sehari-hari, perhatian siswa terhadap pelajaran, kemampuan guru mengajar, bagaimana pembelajaran IPS SD mengakomodasi aktivitas berpikir siswa, bagaimana kemampuan siswa dalam membuat dan merumuskan pertanyaan, kemampuan mengidentifikasi obyek, masalah, merumuskan ide, gagasan, pertanyaan-pertanyaan dan mengkomunikasikannya dalam pembelajaran IPS di kelas.

Kegiatan ini direncanakan oleh peneliti/pengamat, dan guru mitra sebagai kolaborator untuk menentukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menentukan *setting* yang akan diteliti.
- b. Menentukan kelas V SD Negeri Pakem 2 sebagai kelas penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran dengan memperhatikan komponen-komponen utama metode simulasi.
- d. Menyusun indikator-indikator keterampilan sosial siswa.
- e. Menyiapkan instrumen penelitian seperti; perangkat soal (tes), angket, catatan lapangan, pedoman wawancara, pedoman observasi aktivitas belajar siswa yang merupakan lembar observasi yang berguna untuk mendapatkan informasi keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat terpantau melalui indikator-indikator keterampilan sosial siswa yang muncul dan berkembang dalam proses dan kegiatan pembelajaran.

- f. Mengembangkan instrumen evaluasi yang bisa dipakai untuk mengamati dan mengukur perkembangan dan pencapaian keterampilan sosial siswa melalui post tes tiap akhir siklus.
- g. Membuat catatan dan rangkuman hasil observasi melalui pengamatan dan hasil wawancara dan diskusi dengan guru untuk mengetahui keadaan dan kondisi awal pembelajaran dan tingkat keterampilan sosial sebelum dilakukan penelitian.
- h. Melakukan refleksi di akhir setiap tindakan untuk melihat rencana dan tindakan yang dilakukan untuk perbaikan proses dan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan berdasarkan pada skenario pembelajaran yang telah direncanakan dan dirancang secara khusus agar pembelajaran yang dilakukan mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan sosial siswa sesuai pokok bahasan yang telah ditentukan dan disepakati untuk dikaji dengan metode simulasi. Informasi dan data-data yang diperoleh pada siklus I akan direfleksikan kembali berdasarkan acuan untuk melakukan perencanaan dan tindakan berikutnya pada siklus II. Selanjutnya refleksi dari data dan informasi yang diperoleh pada siklus II akan menjadi acuan dasar bagi perencanaan dan tindakan pada siklus berikutnya. Skema dan pola ini akan dipakai secara siklus sampai ditemukan hasil yang mencukupi untuk melakukan pembahasan dan kesimpulan.

3. Pengamatan/ Observasi

Selama aktivitas pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan secara sistematis terhadap proses pembelajaran dan aktivitas

belajar yang dilakukan guru dan siswa. Kegiatan pengamatan ini memakai pedoman observasi kegiatan untuk setiap pertemuan pada semua siklus.

4. Analisa dan Refleksi

Pada tahapan ini hasil observasi yang dikumpulkan akan dianalisis dan dievaluasi. Hasil itu selanjutnya akan dipakai sebagai refleksi untuk melihat apakah proses, tindakan, langkah-langkah yang dilakukan sebelumnya sudah memenuhi harapan atau mendekati maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Dari hasil refleksi akan terlihat dengan jelas pencapaian harapan yang ditetapkan. Dalam konteks inilah maka upaya selanjutnya akan ditempuh lagi untuk penyempurnaan pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk merealisasikan tujuan di atas yaitu memperoleh informasi, data yang representatif dan signifikan dari proses dan aktivitas pembelajaran dan situasi lain yang mempengaruhinya maka peneliti memilih beberapa teknik dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi/Pengamatan

Kegiatan observasi ini dilakukan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Secara khusus observasi yang dilakukan peneliti berfokus pada usaha untuk mengetahui sejauh mana indikator-indikator dari keterampilan sosial siswa telah muncul selama tahap/fase pembelajaran pada setiap siklus. Observasi juga terarah pada bagaimana kemampuan guru menerapkan metode simulasi dalam kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan. Observasi yang dilakukan dimaksudkan

untuk melihat dan mengetahui sejauh mana tingkat antusiasme, respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan metode simulasi yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tes

Teknik melalui tes ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari dengan metode simulasi.

F. Instrumen Penelitian

Bertolak dari teknik pengumpulan data yang dipaparkan di atas maka instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Instrumen yang dipakai

a. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

Lembar observasi dipakai sebagai alat untuk mengukur keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama proses penelitian dengan penerapan metode simulasi. Lembar observasi tersebut dalam bentuk catatan pengamatan terhadap seluruh aktivitas belajar dan aktualisasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ini dirancang dan dikembangkan berdasarkan indikator-indikator keterampilan sosial siswa yang dirujuk dalam penelitian ini diadaptasi dari dimensi keterampilan sosial kategori Gresham, Sugai, dan Horner (2001). Indikator-indikator keterampilan sosial siswa tersebut meliputi: hafal nama lawan berbicaranya, memperhatikan orang yang sedang berbicara, menggunakan kontak mata dengan orang lain

ketika berbicara, berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil, menampung komentar dan ide-ide orang lain, menanggapi dengan humor, tenang dalam menunjukkan/memperagakan sesuatu, tidak mudah marah, mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu, mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai, menjalankan arahan guru dengan baik, menyelesaikan tugasnya dengan baik, mematuhi perintah sederhana, menggunakan waktu dengan baik, tetap bersama dalam kelompok sendiri, menjadi pendengar yang responsif, dan tegas dalam mengajukan pertanyaan.

c. Lembar Tes Tertulis

Pengembangan tes tertulis ini dimaksudkan untuk menggali informasi tentang kemajuan atau pencapaian beberapa komponen keterampilan sosial siswa dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada setiap siklus.

2. Teknik Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini divalidasi melalui dua tahap. Tahap pertama, instrumen-instrumen yang ada dikembangkan atau diadaptasi berdasarkan pendapat para ahli. Kedua, instrumen yang telah dikembangkan itu dimintakan penilaian oleh ahlinya melalui konsultasi dan diskusi untuk proses perbaikan dan penyempurnaan. Para ahli yang dimaksud adalah (1) pembimbing skripsi dan (2) dosen ahli sebagai validator instrumen (sesuai yang ditunjuk oleh program studi PGSD, jurusan PPSD, FIP, UNY). Melalui cara ini instrumen dianggap valid dalam menggali dan mengumpulkan informasi/data.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini ditempuh melalui cara merefleksikan hasil pengamatan dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai siklus dan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus. Proses ini dijalankan secara kolaboratif antara peneliti, dan guru untuk melihat, mengkaji, menilai, dan mempertimbangkan dampak atau hasil tindakan selama proses serta pencapaian hasil dari tindakan yang dilakukan.

Untuk memenuhi standar ilmiah dan akademis maka hasil analisis dikaji dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui teknik pemeriksaan keabsahan data. Teknik yang dipilih dalam pengolahan data-data adalah melalui teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang berada di luar data itu untuk kepentingan mengecek dan membandingkan data-data tersebut. Teknik triangulasi dalam analisis ini meliputi: (1) triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil pengamatan antara beberapa pengamat (peneliti, dan guru), (2) triangulasi metode yang dilakukan dengan cara memeriksa atau mengecek ulang informasi hasil pengamatan dan hasil wawancara.

Lembar pengamatan siswa terdiri dari 5 (lima) dimensi keterampilan sosial yang terbagi dalam 17 (tujuh belas) indikator dengan rentang skor penilaian bergerak dari 1, 2, 3 sampai 4. Jumlah siswa yang menjadi sasaran penelitian adalah 30 siswa. Berdasarkan informasi ini, maka dapat dirunut secara terperinci skor dasar sebagai acuan pengukuran keterampilan sosial siswa tiap dimensi yang berdasarkan tiap indikator.

Berdasarkan triangulasi dengan perhitungan angka-angka yang ada maka selanjutnya akan diberikan kriteria atau ketentuan untuk tingkat keterampilan sosial siswa sebagai berikut:

- 1) Kriteria 1: berarti keterampilan siswa sangat kurang/sangat negatif.
- 2) Kriteria 2: berarti keterampilan sosial siswa kurang/negatif.
- 3) Kriteria 3: berarti keterampilan sosial siswa baik/positif.
- 4) Kriteria 4: berarti keterampilan sosial siswa sangat baik/sangat positif.

Kriteria-kriteria tersebut di atas merupakan kriteria indikator pernyataan. Setelah data terkumpul masing-masing kriteria indikator pernyataan dijumlahkan dan akan dihasilkan skor perolehan keterampilan sosial. Skor perolehan keterampilan sosial dilakukan perhitungan agar didapatkan skor perolehan perhitungan yang akan dijadikan acuan untuk penentuan klasifikasi sesuai rentang kriteria keterampilan sosial siswa. Perhitungan skor perolehan keterampilan sosial siswa menjadi skor perolehan perhitungan menggunakan rumus dari Sutrisno Hadi dalam Suharsimi Arikunto (2010:133) yaitu:

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ total skor}} \times 100$$

Skor perolehan perhitungan hasil rumus tersebut di atas kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria rentangan sebagai berikut.

Kriteria	Rentang Skor
Sangat Tinggi	81 – 100
Tinggi	61 – 81
Sedang	41 – 60
Rendah	21 – 40
Sangat Rendah	< 21

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pakem 2 yang merupakan salah satu Sekolah Dasar di UPT Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. SD Negeri Pakem 2 terdiri dari enam kelas dengan jumlah siswa sebanyak 152 dengan didukung oleh tenaga pengajar yang terdiri dari 6 guru kelas, 4 guru mata pelajaran, 1 tenaga administrasi, dan 2 penjaga sekolah. Saat ini SD Negeri Pakem 2 berada di bawah pimpinan Bapak Faransiscus Asisi Suyoto, S.Pd.

Bangunan sekolah menghadap ke timur dan berlokasi di Dusun Pojok, Desa Harjobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Letak sekolah dekat dengan balai Desa Harjobinangun dan terdapat jalan alternatif menuju tempat wisata Kaliurang. Situasi sekolah masih kondusif karena kegiatan lalu lintas di jalan raya tidak begitu terdengar dan letak sekolah cukup jauh dari pusat keramaian.

SD Negeri Pakem 2 berdiri pada tanggal 1 Agustus 1955. Gedung yang dimiliki SD Negeri Pakem 2 terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang serbaguna, 1 ruang UKS, 2 ruang agama, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang komputer, 1 bangunan mushola, 1 bangunan rumah dinas penjaga sekolah, dan empat buah toilet.

Fasilitas yang dimiliki SD Negeri Pakem 2 antara lain UKS, Perpustakaan, dan Mushola. Di SD Negeri Pakem 2 juga diselenggarakan kegiatan yang bersifat ekstrakurikuler, yaitu Pramuka dan TBTQ. Selain kegiatan ekstrakurikuler, guru di SD Negeri Pakem 2 juga mengadakan tambahan beberapa mata pelajaran diantaranya mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Tambahan mata pelajaran dilaksanakan setelah jam pulang sekolah selesai. Tambahan mata pelajaran ini bertujuan membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar di kelasnya.

Pertimbangan penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pakem 2 adalah rendahnya keterampilan sosial siswa kelas V terutama pada mata pelajaran IPS. Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan metode simulasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah rendahnya keterampilan sosial siswa, khususnya di kelas V SD Negeri Pakem 2

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Rata-rata usia siswa adalah 10-11 tahun.

Berdasarkan pada observasi penemuan masalah ditemukan bahwa subjek penelitian menunjukkan sebagian besar siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 memiliki keterampilan sosial yang kurang. Data tersebut diperkuat dengan pernyataan guru IPS bahwa pada saat proses belajar mengajar di kelas, banyak di antara siswa yang melakukan kegiatan selain belajar di antaranya kurang

berani untuk tampil di depan teman ketika diminta untuk maju. Berdasarkan hal ini maka subjek yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan indikator permasalahan dalam penelitian.

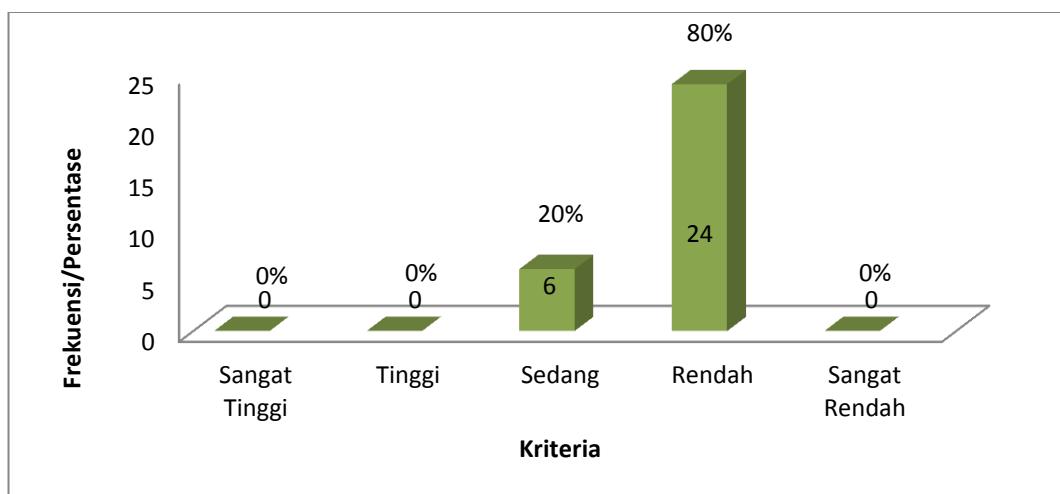
C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Prasiklus

Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- a. Membicarakan rencana tindakan dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengajar kelas V.
- b. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS kelas V mengenai penggunaan metode simulasi.
- c. Mempersiapkan lembar observasi prasiklus
- d. Mempersiapkan lembar observasi siklus I, dan lembar observasi siklus II untuk mengetahui keterlaksanaan metode simulasi dan mengukur keterampilan sosial siswa.
- e. Mempersiapkan RPP, mempersiapkan instrumen tes tertulis, dan instrumen wawancara.
- f. Melaksanakan observasi prasiklus untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum diberikan tindakan metode simulasi, yang dilaksanakan pada Tanggal 15 dan 17 April 2014. Hasil observasi prasiklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

Keterampilan sosial siswa berdasarkan tabel 4. Hasil Observasi Prasiklus (pada lampiran) dapat dilihat kriteria jumlah skor yang diperoleh pada kriteria rendah dan sedang. Siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 24 siswa (80%), siswa yang masuk kriteria sedang sebanyak 6 siswa (20%), siswa yang masuk kriteria tinggi sebanyak 0 siswa (0%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebanyak 0 siswa (0%). Hasil tersebut dapat digambarkan pada histogram berikut ini.



Gambar 3. Histogram Keterampilan Sosial Siswa Prasiklus

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan tindakan, keterampilan sosial siswa tergolong rendah.

2. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan metode simulasi pada mata pelajaran IPS SD Negeri Pakem 2 kelas V dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pelaksanaan siklus I disesuaikan dengan tahapan yang telah direncanakan yaitu:

- 1) Penyusunan materi yang akan diberikan disesuaikan dengan melihat tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Penyusunan RPP selalu berada di bawah bimbingan guru pengampu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.
- 3) Berdiskusi dengan guru tentang operasional penerapan metode simulasi pada setiap pertemuan.
- 4) Membuat lembar kerja siswa
- 5) Melakukan evaluasi di akhir siklus I dan II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Setiap pertemuan berisi pokok bahasan yang berhubungan dengan materi “menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia”.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

- 1) Pertemuan Pertama

Tindakan siklus I mulai dilaksanakan pada tanggal 22 April 2014. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan siswa berdoa, diteruskan presensi, siswa diberikan apersepsi yaitu guru menanyakan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia, diteruskan dengan guru memberikan penjelasan tujuan pembelajaran, siswa diberikan motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dengan metode simulasi bermain peran yaitu topik simulasi adalah pembentukan PPKI-Panitia Sembilan-BPUPKI, topik tersebut diperankan oleh setiap kelompok, penjelasan situasi saat proklamasi kemerdekaan, penetapan pemain oleh kelompoknya masing-masing, sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang lain harus mengikuti dengan seksama, apabila ada kesulitan akan ada bantuan dari guru.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari. Siswa dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) orang. Masing-masing kelompok diberikan lembaran skenario simulasi yang berguna sebagai panduan siswa ketika melakukan simulasi. Simulasi dalam penelitian ini adalah bermain peran. Semua

kelompok mempelajari skenario tersebut dan membagi tugas anggotanya masing-masing, waktu dibatasi 10 menit. Masing-masing kelompok mensimulasikan peristiwa-peristiwa kemerdekaan secara bergantian, waktu masing-masing kelompok dibatasi maksimal 10 menit. Simulasi dimulai dari kelompok A yang mensimulasikan materi pembentukan PPKI, dilanjutkan kelompok B mensimulasikan peristiwa pembentukan Panitia Sembilan, dan kelompok C mensimulasikan peristiwa pembentukan BPUPKI. Selama pelaksanaan simulasi siswa senantiasa dibimbing oleh guru. Setelah pelaksanaan simulasi selesai siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, saran, atau masukan kepada kelompok yang sedang melaksanakan simulasi.

Kegiatan akhir pembelajaran adalah penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pemberian umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Langkah terakhir guru menutup pembelajaran.

2) Pertemuan Kedua

Siklus I pertemuan yang kedua dilaksanakan pada tanggal 24 April 2014. Kegiatan pembelajaran diawali guru dengan mengucapkan salam kemudian dijawab serentak oleh siswa. Siswa berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Absen kehadiran siswa oleh

guru. Pelaksanaan apersepsi terkait materi pelajaran sebelumnya oleh guru yaitu pembentukan PPKI, pembentukan Panitia Sembilan, dan pembentukan BPUPKI. Penjelasan guru kepada siswa terkait tujuan pembelajaran yaitu agar siswa dapat menjelaskan pembentukan alat kemerdekaan NKRI dengan benar. Pemberian motivasi oleh guru kepada siswa dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang metode simulasi bermain peran seperti halnya kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu topik simulasi adalah pembentukan KNI-BKR-PNI, topik tersebut diperankan oleh setiap kelompok, penjelasan situasi saat proklamasi kemerdekaan, penetapan pemain oleh kelompoknya masing-masing, sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang lain harus mengikuti dengan seksama, apabila ada kesulitan akan ada bantuan dari guru.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari yang sebelumnya sudah ditetapkan materinya oleh guru. Siswa dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) orang. Masing-masing kelompok siswa mendapatkan lembaran skenario simulasi yang digunakan sebagai acuan mereka dalam pelaksanaan simulasi

bermain peran. Semua kelompok mempelajari skenario tersebut dan membagi tugas anggotanya masing-masing, waktu dibatasi 10 menit. Masing-masing kelompok mensimulasikan peristiwa-peristiwa kemerdekaan secara bergantian, waktu masing-masing kelompok dibatasi maksimal 10 menit. Urutan simulasi ditentukan dengan undian nomor urut. Simulasi pertama oleh kelompok B yang mensimulasikan materi pembentukan BKR, dilanjutkan oleh kelompok A yang mensimulasikan peristiwa pembentukan KNI, dan simulasi terakhir oleh kelompok C yang mensimulasikan peristiwa pembentukan PNI. Siswa senantiasa dibimbing oleh guru dalam pelaksanaan simulasinya. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, saran, atau masukan kepada kelompok yang baru saja selesai melaksanakan simulasi bermain peran.

Kegiatan akhir pembelajaran siswa diberikan penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pemberian umpan balik oleh guru kepada siswa terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru menutup pembelajaran sebagai langkah kegiatan akhir pembelajaran.

3) Pertemuan Ketiga

Siklus I pertemuan yang ketiga dilanjutkan pada tanggal 29 April 2014. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan

mengucapkan salam kemudian dijawab serentak oleh siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa, absen kehadiran siswa, dan apersepsi mengenai materi pelajaran sebelumnya yaitu pembentukan KNI, pembentukan BKR, dan pembentukan PNI. Penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru yaitu agar siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia dengan tepat. Pemberian motivasi kepada siswa oleh guru dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Siswa diberikan penjelasan tentang metode simulasi bermain peran seperti halnya kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu topik simulasi adalah tokoh-tokoh proklamasi dan peranannya dalam proklamasi kemerdekaan, topik tersebut diperankan oleh setiap kelompok, penjelasan situasi saat proklamasi kemerdekaan, penetapan pemain oleh kelompoknya masing-masing, sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang lain harus mengikuti dengan seksama, apabila ada kesulitan akan ada bantuan dari guru.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari terkait dengan tokoh-tokoh proklamasi.

Siswa dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) orang. Kelompok siswa diberikan lembaran skenario simulasi yang digunakan sebagai acuan bermain peran, materi skenario sama yaitu mensimulasikan tokoh-tokoh proklamasi dan peranannya dalam proklamasi kemerdekaan yang terdiri dari Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebarjo, Ibu Fatmawati, Sukarni, Sayuti Melik, Dr. KRT. Radjiman Wedyodiningrat, Sutan Syahrir, Laksamana Tadashi Maeda, dan B. M. Diah. Semua kelompok mempelajari skenario tersebut dan membagi tugas anggotanya masing-masing, waktu dibatasi 10 menit. Kelompok mensimulasikan tokoh-tokoh proklamasi dan peranannya dalam proklamasi kemerdekaan secara bergantian, waktu dibatasi maksimal 10 menit. Urutan simulasi ditentukan dengan undian nomor urut, simulasi pertama oleh kelompok C, simulasi kedua oleh kelompok A, dan seimulasi ketiga oleh kelompok B. Siswa senantiasa dibimbing oleh guru dalam pelaksanaan simulasinya. Setelah pelaksanaan simulasi selesai siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, saran, atau masukan kepada kelompok yang sedang melaksanakan simulasi.

Kegiatan akhir pembelajaran siswa diberikan penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa diberikan umpan balik terhadap

proses dan hasil pembelajaran. Sebelum menutup pembelajaran guru memberikan tugas kelompok yaitu “pembuatan skenario untuk simulasi pertemuan berikutnya. Materi simulasi untuk tugas adalah cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI”. Langkah kegiatan pembelajaran akhir guru menutup pembelajaran.

4) Pertemuan Keempat

Pertemuan terakhir untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2014. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian dijawab serentak oleh siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa, absen kehadiran siswa, dan apersepsi mengenai materi pelajaran sebelumnya. Guru bertanya terkait tugas kelompok pada akhir pertemuan sebelumnya. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengumpulkan tugas tersebut ke depan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa dapat menjelaskan cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI dengan benar. Siswa diberikan motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Penjelasan tentang metode simulasi yaitu topik simulasi sama dengan tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, masing-masing kelompok topiknya boleh berbeda dalam menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI, penjelasan situasi sesuai topik

masing-masing dengan guru mengulas situasi sesuai tugas yang telah dikumpulkan siswa, penetapan pemain peran oleh kelompoknya masing-masing, sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang lain harus mengikuti jalannya simulasi dengan seksama, apabila ada kesulitan dalam pelaksanaan simulasi maka guru akan membantu.

Kegiatan pembelajaran inti dimulai dengan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari yaitu cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI. Kegiatan dilanjutkan pembagian siswa menjadi 3 (tiga) kelompok masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) orang sesuai dengan kelompok pembuatan tugas skenario. Materi untuk tugas pembuatan skenario simulasi masing-masing kelompok sama yaitu cara menghargai jasa-jasa para pahlawan. Guru mengulas skenario yang telah dibuat masing-masing kelompok agar pelaksanaan simulasi berjalan lancar yaitu topik kelompok A “upacara kemerdekaan”, topik kelompok B “siswa belajar dengan baik dan tekun”, topik kelompok C “demo buruh yang tetap menjaga keamanan dan ketertiban”. Semua kelompok mempelajari skenario dan membagi tugas anggotanya masing-masing, waktu dibatasi 5 menit. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan pelaksanaan simulasi. Kelompok mensimulasikan peristiwa sesuai

topiknya masing-masing, waktu dibatasi maksimal 10 menit. Urutan simulasi ditentukan dengan undian nomor urut, simulasi pertama oleh kelompok B yang mensimulasikan siswa belajar dengan baik dan tekun, simulasi kedua oleh kelompok A yang mensimulasikan upacara kemerdekaan, dan simulasi ketiga oleh kelompok C yang mensimulasikan demo buruh yang tetap menjaga keamanan dan ketertiban. Siswa senantiasa dibimbing oleh guru dalam pelaksanaan simulasinya. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberikan saran, atau masukan kepada kelompok yang selesai melaksanakan simulasi.

Kegiatan akhir pembelajaran, siswa diberikan penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa diberikan evaluasi dan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru memberikan tugas siswa untuk simulasi pertemuan berikutnya yaitu membentuk kelompok, masing-masing kelompok 10 orang dan memberikan tugas kelompok yaitu “mempersiapkan simulasi bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan, seperti pertempuran surabaya, pertempuran ambarawa, pertempuran lima hari di Semarang, Bandung lautan api, atau lainnya”, dengan ketentuan masing-masing kelompok

harus berbeda bentuk perjuangan yang disimulasikannya. Langkah akhir pembelajaran guru menutup pembelajaran.

c. Observasi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran metode simulasi pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan keterampilan sosial siswa sudah lebih baik dibandingkan prasiklus. Keterampilan sosial siswa sudah terlihat meningkat walaupun kebanyakan aspek masih tergolong sedang dan khusus untuk aspek *assertion skills* masih tergolong rendah. Pembelajaran siklus I pertemuan ke 1 dan 2 masih ada beberapa siswa yang grogi dan lupa dengan perannya dalam simulasi. Siswa yang tidak sedang melaksanakan simulasi cenderung sibuk menghafalkan perannya sendiri-sendiri. Hasil pengamatan peneliti pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa penerapan simulasi pada pembelajaran IPS semakin baik. Siswa yang tidak sedang melaksanakan peran dalam simulasi sudah memperhatikan jalannya betul simulasi yang dilakukan kelompok lainnya. Materi simulasi yang diberikan kepada masing-masing kelompok pada pertemuan ketiga sama.

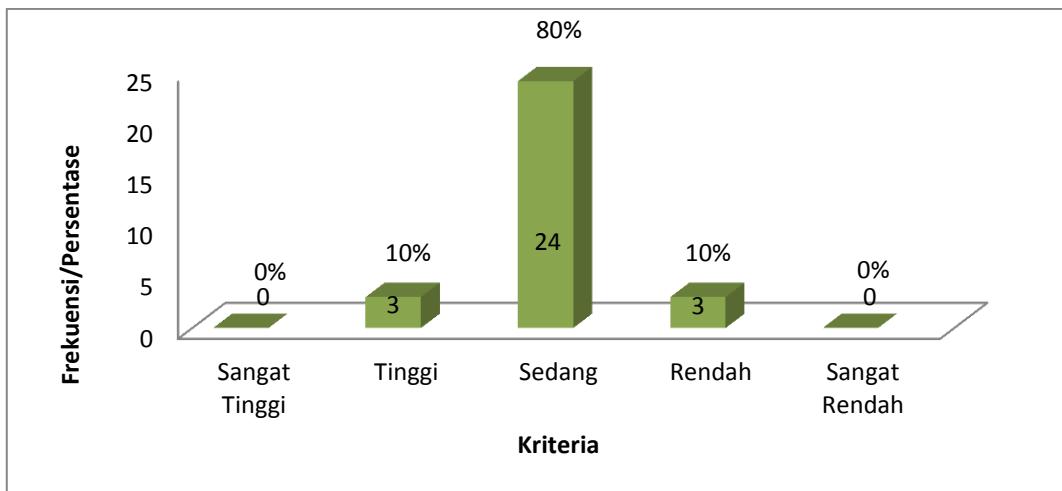
Terlihat juga kelompok yang maju melakukan simulasi bermain peran terlebih dahulu masih belum optimal memerankan perannya dalam simulasi, masih lupa, dan terlihat belum siap. Pembelajaran pada pertemuan keempat sudah terlihat lebih meningkat dibanding pertemuan ketiga. Kelompok yang mendapat giliran maju lebih awal sudah terlihat siap memerankan perannya masing-masing. Semua siswa sudah mau mengikuti jalannya simulasi kelompok lainnya.

Kegiatan pembelajaran siklus I, masing-masing anggota kelompok simulasi terlihat belum optimal dalam kekompakannya. Guru masih sebagai penentu anggota kelompok simulasi.

d. Hasil Tindakan dan Refleksi Siklus I

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan siklus I dilakukan dengan melakukan observasi keterampilan sosial siswa pada kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui ketercapaian penyampaian materi diakhir siklus siswa diberikan tes tertulis. Penelitian difokuskan pada keterampilan siswa yang dipantau dengan lembar observasi sesuai dengan fokus permasalahan yang telah dirancang pada Bab I, meskiupun siswa diberikan tes tertulis.

Hasil observasi keterampilan sosial siswa pada tindakan siklus I seperti terdapat pada tabel 5. Hasil Observasi pada Siklus I (pada lampiran). Kriteria skor keterampilan sosial meningkat yaitu siswa yang masuk kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 3 siswa (10%), siswa yang masuk kriteria sedang 24 siswa (80%), siswa yang masuk kriteria tinggi 3 siswa (10%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebnayak 0 siswa (0%). Hasil tersebut dapat digambarkan seperti histogram berikut ini.



Gambar 4. Histogram Keterampilan Sosial Siswa Siklus I

Hasil observasi keterampilan sosial siswa siklus I apabila dibandingkan dengan hasil observasi prasiklus pada tabel 6. Perbandingan Hasil Observasi Prasiklus dan Siklus I (pada lampiran) dapat diuraikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siklus I semua siswa mengalami peningkatan keterampilan sosial siswa. Peningkatan keterampilan sosial siswa dapat diketahui dengan membandingkan skor hasil observasi prasiklus sebelum diberikan tindakan dengan hasil observasi siklus I setelah diberikan tindakan. Hasil pembelajaran prasiklus setelah dilakukan perhitungan secara keseluruhan dari satu kelas diperoleh jumlah rata-rata skor keterampilan sosial siswa sebesar 27,13 (perolehan skor hitung 39,84). Perhitungan hasil observasi siklus I diperoleh jumlah rata-rata skor keterampilan sosial siswa sebesar 32,77 (perolehan skor hitung 48,19). Skor keterampilan sosial siswa hasil observasi siklus I mengalami peningkatan 22% dibanding hasil observasi prasiklus.

Refleksi dari hasil observasi siklus I adalah adanya peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 namun peneliti dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I belum maksimal, baik dalam penerapan metode simulasi oleh guru maupun sikap siswa yang belum optimal mengikuti jalannya simulasi dengan baik. Berdasarkan hal ini peneliti perlu melanjutkan tindakan untuk siklus II.

3. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Rencana tindakan yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi siklus I dilaksanakan pada tindakan siklus II. Proses pembelajaran IPS pada siklus II pada dasarnya sama dengan tindakan pada siklus I tetapi pada siklus II peneliti berusaha mengoptimalkan siswa dalam penentuan keputusan pelaksanaan simulasi bermain perannya. Penerapan metode simulasi pada siklus II anggota kelompok simulasi yang menentukan mereka sendiri. Urutan kelompok yang maju melakukan simulasi ditentukan dari kelompok yang siap untuk maju terlebih dahulu (berbeda dengan simulasi siklus I yaitu untuk pertemuan 1 siklus I urut sesuai urutan kelompoknya A, B, C; untuk siklus I pertemuan 2, 3, dan 4 urutan ditentukan dengan undian nomor urut). Materi simulasi untuk siklus II diberikan pada pertemuan sebelumnya (sudah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-3 dan ke-4).

Tahap persiapan siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikonsultasikan dengan guru. Peneliti dan guru berdiskusi detail pelaksanaan tindakan selama siklus II. Rencana tindakan siklus II dilaksanakan sesuai dengan banyaknya cakupan materi yaitu sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan berisi pokok bahasan yang berhubungan dengan “perjuangan mempertahankan kemerdekaan”.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan Pertama

Tindakan siklus II mulai dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2014. Pertemuan pertama siklus II membahas tentang bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan siswa berdoa, diteruskan presensi, siswa diberikan apersepsi yaitu guru menanyakan peristiwa pertempuran mempertahankan kemerdekaan (pertempuran Surabaya, Bandung lautan api, pertempuran ambarawa, serangan umum sebelas Maret, atau lainnya). Guru bertanya terkait tugas kelompok pada akhir pertemuan sebelumnya. Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengumpulkan tugas kelompok tersebut ke depan. Penjelasan tujuan pembelajaran kepada siswa. Siswa diberikan motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Penjelasan tentang kegiatan pembelajaran

dengan metode simulasi seperti halnya kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu topik simulasi adalah bentuk-bentuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Penjelasan situasi saat terjadinya perjuangan mempertahankan kemerdekaan sesuai topik yang dipilih oleh masing-masing kelompok (kelompok A Bandung lautan api, kelompok B pertempuran Ambarawa, dan kelompok C serangan umum sebelas Maret), penetapan pemain peran oleh kelompoknya masing-masing (sebagai tugas sebelumnya), sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang tidak sedang melaksanakan simulasi bermain peran harus mengikuti dengan seksama, apabila ada kesulitan akan ada bantuan dari guru.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan guru mengulas skenario masing-masing kelompok agar pelaksanaan simulasi berjalan lancar yaitu peristiwa Bandung lautan api, pertempuran Ambarawa, dan serangan umum sebelas Maret. Siswa disuruh berkelompok sesuai kelompoknya masing-masing (dibentuk oleh mereka sendiri sebagai tugas sebelumnya). Masing-masing kelompok mensimulasikan peristiwa-peristiwa dalam mempertahankan kemerdekaan secara bergantian, waktu dibatasi maksimal 10 menit. Urutan simulasi ditentukan dengan mempersilahkan kelompok simulasi yang sudah siap terlebih

dahulu. Simulasi pertama oleh kelompok A “peristiwa Bandung lautan api”, simulasi kedua oleh kelompok C “serangan umum sebelas Maret”, dan simulasi ketiga oleh kelompok B “pertempuran Ambarawa”. Siswa senantiasa dibimbing oleh guru dalam pelaksanaan simulasi bermain perannya. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, saran, atau masukan kepada kelompok yang selesai melaksanakan simulasi bermain peran.

Kegiatan akhir pembelajaran siswa diberikan penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa diberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru memberikan tugas kelompok yaitu “pembuatan kelompok dan skenario untuk pelaksanaan simulasi pertemuan berikutnya, materinya yaitu cara menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan (topik simulasi memahami peran para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan kelompok A “melakukan doa dan ziarah di makam Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, dan Jendral Sudirman”, kelompok B “meneruskan semangat dan cita-cita menuju masyarakat yang adil dan makmur dalam sebuah desa yang tandus”, kelompok C “ikhlas dalam perjuangan tanpa pamrih sekalipun kemerdekaan telah tecapai dengan

mendirikan sekolah gratis". Guru menutup pembelajaran sebagai kegiatan akhir pembelajaran.

2) Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan yang kedua dilanjutkan pada tanggal 13 Mei 2014. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian dijawab serentak oleh siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa, absen kehadiran siswa, dan apersepsi mengenai materi pelajaran sebelumnya yaitu terkait perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Guru bertanya terkait tugas kelompok pada akhir pertemuan sebelumnya yaitu "pembuatan kelompok dan skenario untuk pelaksanaan simulasi pertemuan berikutnya, materi simulasi cara menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan". Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengumpulkan tugas tersebut ke depan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa dapat menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Siswa diberikan motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari. Siswa diberikan penjelasan tentang metode simulasi seperti halnya kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu materi simulasi adalah menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan (topik kelompok A "melakukan doa dan ziarah di makam Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Sri

Sultan Hamengkubuwono IX, dan Jendral Sudirman”, topik kelompok B “meneruskan semangat dan cita-cita menuju masyarakat yang adil dan makmur dalam sebuah desa yang tandus”, kelompok C “ikhlas dalam perjuangan tanpa pamrih sekalipun kemerdekaan telah tecapai dengan mendirikan sekolah gratis bagi anak-anak terlantar”), penjelasan situasi sesuai keadaan topik, penetapan pemain oleh kelompoknya masing-masing, sebelum pelaksanaan simulasi siswa boleh mengajukan pertanyaan kepada guru, pelaksanaan simulasi bermain peran oleh kelompok siswa, siswa yang lain yang tidak sedang melakukan simulasi harus mengikuti dengan seksama, dijelaskan juga apabila ada kesulitan akan ada bantuan dari guru.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai guru dengan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari diteruskan dengan mengulas satu persatu skenario simulasi agar pelaksanaan simulasi berjalan lancar. Siswa dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) orang sesuai dengan kelompok pembuatan tugas skenario (kelompok ditentukan oleh siswa sebelumnya). Semua anggota kelompok mempelajari skenario tersebut sesuai tugas perannya masing-masing, waktu dibatasi 5 menit. Kelompok mensimulasikan menghargai menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan secara bergantian, waktu dibatasi maksimal 10 menit. Urutan simulasi

diurutkan dari kelompok yang sudah siap, simulasi pertama oleh kelompok A, simulasi kedua oleh kelompok C, dan simulasi ketiga oleh kelompok B. Siswa senantiasa dibimbing oleh guru dalam pelaksanaan simulasi bermain perannya. Setelah pelaksanaan simulasi selesai siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, saran, atau masukan kepada kelompok yang sedang melaksanakan simulasi.

Kegiatan akhir pembelajaran siswa diberikan penguatan materi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kegiatan mereka. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa diberikan evaluasi dan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru menutup pembelajaran sebagai langkah akhir kegiatan pembelajaran.

c. Observasi Siklus II

Penerapan metode simulasi pada siklus II sebagai tindakan kelas mengalami peningkatan dengan bukti bahwa siswa untuk maju melakukan simulasi ditentukan oleh kesiapan mereka sendiri dan tidak perlu menunggu waktu lama untuk mendapatkan kelompok yang siap melakukan simulasi. Hasil pengamatan peneliti pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa penerapan simulasi pada pembelajaran IPS semakin baik. Siswa yang tidak sedang melaksanakan peran dalam simulasi sudah memperhatikan betul-betul simulasi yang dilakukan kelompok lainnya. Materi simulasi yang diberikan kepada masing-masing kelompok sama sudah diberikan pada

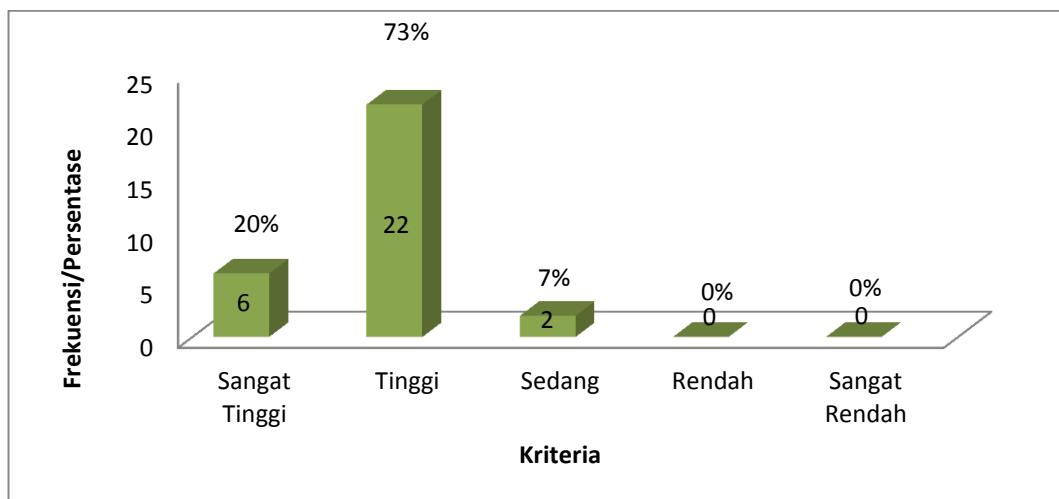
pertemuan sebelumnya. Siswa dalam melakukan simulasi sudah terlihat siap, tidak terlihat canggung, sudah lepas, dan tidak grogi. Setiap kelompok terlihat kekompakan para anggotanya. Siswa yang tidak sedang melaksanakan simulasi tidak sibuk menghafalkan skenario mereka sendiri. Pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II sudah terlihat lebih meningkat dibanding siklus I. Masing-masing anggota kelompok terlihat lebih kompak. Semua siswa mengikuti jalannya simulasi kelompok lainnya.

d. Hasil Tindakan dan Refleksi Siklus II

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus II dilakukan dengan melakukan observasi keterampilan sosial siswa pada kegiatan pembelajaran seperti halnya siklus I. Untuk mengetahui ketercapaian penyampaian materi diakhir siklus siswa diberikan tes tertulis. Untuk mengetahui antusiasme siswa diakhir pertemuan dilakukan wawancara klasikal. Penelitian difokuskan pada keterampilan siswa yang dipantau dengan lembar observasi sesuai dengan fokus permasalahan yang telah dirancang pada Bab I, walaupun siswa diberikan tes tertulis.

Hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel 7. Hasil Observasi Siklus II (pada lampiran) dapat dijelaskan bahwa siswa yang masuk keterampilan sosial dengan kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria sedang sebanyak 2 siswa (7%), siswa yang

masuk kriteria tinggi sebanyak 22 siswa (73%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebanyak 6 siswa (20%). Hasil tersebut dapat digambarkan seperti histogram berikut ini.



Gambar 5. Histogram Keterampilan Sosial Siswa Siklus II

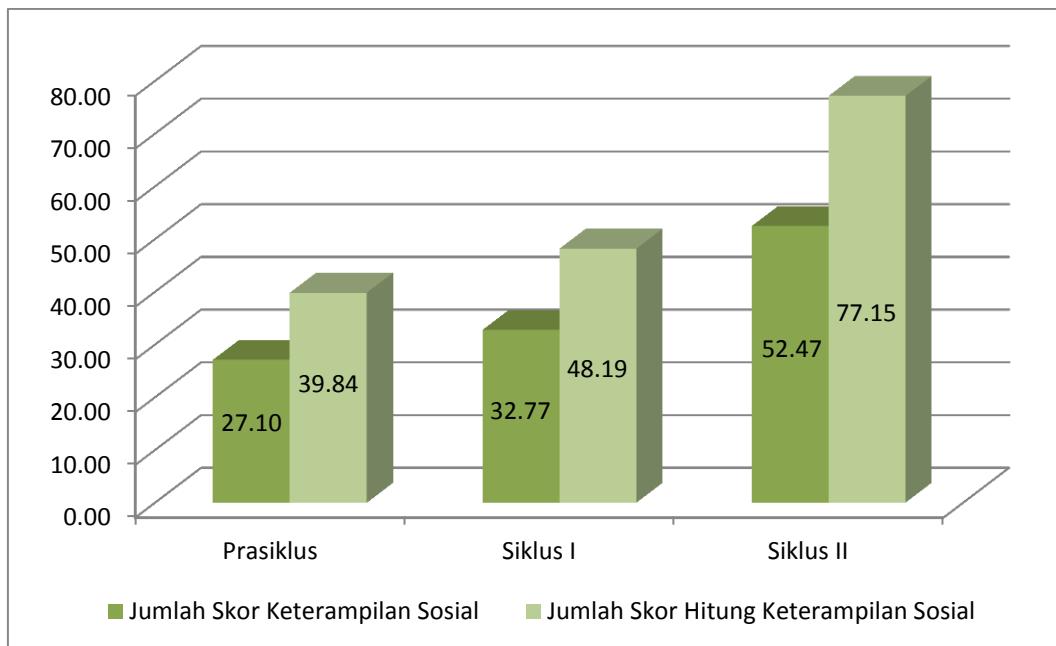
Hasil observasi keterampilan sosial siswa tindakan siklus II apabila dibandingkan dengan hasil observasi siklus I dapat dipaparkan seperti tabel 8. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II (pada lampiran)

Refleksi dari hasil observasi siklus II adalah adanya peningkatan keterampilan sosial siswa siswa kelas V SD Negeri Pakem 2. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II cukup maksimal, baik dalam penerapan metode simulasi oleh guru maupun sikap siswa yang sudah mengikuti dengan baik jalannya simulasi. Peneliti mencukupkan

tindakan penelitiannya karena kriteria keberhasilan dalam penelitian telah tercapai yaitu meningkatnya keterampilan sosial siswa.

Hasil pelaksanaan penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS kelas V untuk peningkatan keterampilan sosial siswa di SD Negeri Pakem 2 secara menyeluruh dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil observasi keterampilan sosial siswa prasiklus sebelum diberikan tindakan sampai dengan tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 8.Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II (lampiran).

Refleksi dari tindakan siklus II adalah bahwa keterampilan sosial siswa setelah penerapan metode simulasi sebanyak dua siklus menunjukkan adanya peningkatan. Rata-rata kenaikan perolehan jumlah skor siklus I meningkat sebesar 22% dari perolehan jumlah skor prasiklus. Rata-rata kenaikan perolehan jumlah skor siklus II meningkat sebesar 62% dari perolehan jumlah skor siklus I. Hasil tersebut dapat digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 6. Histogram Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan histogram di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan yang baik setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode simulasi pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Pakem 2.

D. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan secara langsung di dalam kelas (sebelum penelitian), peneliti melihat bahwa siswa kelas V cenderung belum aktif dan kurang memiliki keterampilan sosial dalam mengikuti pembelajaran klasikal yang berlangsung. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Karakteristik mata pelajaran IPS yang teoritis semakin mengurangi kemampuan keterampilan sosial siswa. Sebelum dilakukannya tindakan, masalah inilah yang selalu dihadapi guru. Guru lebih sering berceramah untuk

menjelaskan materi. Akibat kegiatan pembelajaran tersebut siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran, siswa terlihat pasif dalam menerima materi pelajaran, siswa banyak melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat pada saat pembelajaran, siswa cenderung jemu, sulit berkonsentrasi, dan sulit diarahkan. Berdasarkan hal tersebut guru perlu melakukan variasi dalam pembelajaran untuk peningkatan keterampilan sosial siswa. Metode pembelajaran yang cocok untuk hal tersebut adalah melalui penerapan metode simulasi bermain peran, karena bermain peran akan lebih banyak melibatkan siswa untuk tampil berperan aktif dalam pembelajaran. Mata pelajaran yang cocok untuk peningkatan keterampilan sosial siswa adalah IPS. Materi pelajaran IPS banyak mengembangkan siswa untuk meningkatkan kemampuan bermasyarakat dan sosial. Materi IPS yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut.

Keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 memiliki keterampilan sosial yang cenderung rendah. Hal ini terbukti dari hasil observasi prasiklus, siswa yang memiliki keterampilan sosial kriteria rendah sebanyak 24 siswa dan 6 siswa memiliki keterampilan sosial sedang. Masalah tersebut berusaha diperbaiki melalui penerapan metode simulasi sebagai salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

Perbaikan masalah melalui metode simulasi ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tindakan kelas siklus I dilaksanakan dalam 4 (empat) pertemuan tatap muka. Tindakan kelas siklus II

dilaksanakan dalam 2 (dua) pertemuan tatap muka. Jumlah pertemuan tatap muka masing-masing siklus tersebut berbeda karena disesuaikan dengan cakupan materi yang dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar. Tindakan siklus I dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan kriteria keterampilan sosial siswa dibanding prasiklus. Tindakan siklus II dilakukan karena hasil tindakan siklus I belum sesuai dengan harapan peneliti. Hasil tindakan siklus I masih ada beberapa siswa yang kriteria keterampilan sosialnya belum mengalami kenaikan (kriteria keterampilan sosial siswa hasil observasi siklus I masih sama dengan hasil observasi. Hasil tindakan siklus I juga menunjukkan bahwa pencapaian indikator keterampilan sosial siswa masih perlu peningkatan yaitu untuk indikator 4, 5, 9, 10, 16, dan 17.

Tiap pertemuan tatap muka mengalami beberapa perbaikan tindakan. Pertemuan pertama siklus I urutan maju untuk kelompok simulasi ditentukan oleh nomor urutan kelompoknya masing-masing. Pertemuan kedua siklus I urutan maju untuk kelompok simulasi ditentukan dengan undian nomor urut agar lebih adil. Pertemuan ketiga siklus I urutan maju untuk kelompok simulasi masih menggunakan undian nomor urut, tetapi mengalami perubahan pada tema materi simulasi yang sama tiap kelompok (sebelumnya materi berbeda), agar siswa yang tidak melakukan simulasi memperhatikan betul pelaksanaan simulasi tidak menghafalkan skenario perannya dalam simulasi. Pertemuan keempat siklus I urutan simulasi masih sama yaitu menggunakan undian nomor urut, tema materi simulasi antar kelompok sama, tetapi ada perubahan pada pembuatan skenario simulasi yang membuatnya adalah

kelompok simulasi masing-masing (sebelumnya dibuat guru), tugas pembuatan skenario diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pertemuan pertama siklus II urutan simulasi mengalami perubahan yaitu ditentukan oleh kesiapan kelompok simulasi, yang lebih siap melakukan simulasi maju terlebih dahulu, skenario simulasi dibuat kelompok siswa sebagai tugas kelompok sebelumnya. Pertemuan kedua siklus II urutan simulasi sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu urutan pelaksanaan simulasi berdasar kesiapan kelompok, skenario simulasi yang membuat kelompok simulasi masing-masing sebagai tugas pertemuan sebelumnya, pertemuan ini mengalami perubahan pada anggota kelompok simulasi, penentuan anggota kelompok yang menentukan siswa.

Penerapan meode simulasi pada mata pelajaran IPS secara umum dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian tujuan penelitian ini dapat tercapai yaitu meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman. Peningkatan keterampilan sosial siswa tersebut dapat dilihat dari peningkatan-peningkatan sebagai berikut:

1. Hasil observasi prasiklus, siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 24 siswa (80%), siswa yang masuk kriteria sedang sebanyak 6 siswa (20%), siswa yang masuk kriteria tinggi sebanyak 0 siswa (0%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebanyak 0 siswa (0%).

2. Hasil observasi siklus I, siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 3 siswa (10%), siswa yang masuk kriteria sedang 24 siswa (80%), siswa yang masuk kriteria tinggi 3 siswa (10%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebanyak 0 siswa (0%).
3. Hasil observasi siklus II, siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kriteria sangat rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang masuk kriteria sedang sebanyak 2 siswa (7%), siswa yang masuk kriteria tinggi sebanyak 22 siswa (73%), dan siswa yang masuk kriteria sangat tinggi sebanyak 6 siswa (20%).
4. Peningkatan keterampilan sosial siswa tindakan siklus I sebesar 22% dibanding skor prasiklus.
5. Peningkatan keterampilan sosial siswa tindakan siklus II adalah sebesar 62% dibanding skor siklus I .

Penerapan metode simulasi dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 ternyata berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa, di antaranya ditunjukkan dengan beberapa hal di bawah ini:

1. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya meningkat yang dibuktikan dengan siswa yang sudah memperhatikan lawan bicara dan partisipasi bicara siswa meningkat
2. Keterampilan pengaturan diri siswa meningkat terlihat dari siswa tidak mudah marah dan tenang dalam memperagakan sesuatu.

3. Meningkatnya keterampilan akademik yang terlihat dari siswa dapat menjalankan arahan guru dengan baik, dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.
4. Meningkatnya keterampilan kepatuhan siswa yang terlihat dari siswa dapat menggunakan waktu dengan baik dan tetap bersama dalam kelompok simulasinya sendiri.
5. Meningkatnya keterampilan penegasan yang dapat dilihat dari siswa dapat menjadi pendengar yang responsif dan tegas dalam mengajukan pertanyaan.

Dari uraian pembahasan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 Sleman dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kesimpulan tersebut relevan dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Muzakir (2011), dengan judul "*Keefektifan Metode Simulasi untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di Tingkat Sekolah Dasar*"(Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa: tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan skor hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode simulasi dan yang dengan metode konvensional.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Validasi instrumen observasi keterampilan sosial hanya menggunakan validasi ahli dan belum sesuai sehingga perlu dilakukan validasi lebih lanjut.
2. Pengamat dalam penelitian ini seharusnya lebih dari 3 orang supaya hasil penelitian lebih bersifat obyektif dan validitasnya dapat dipertanggungjawabkan.
3. Pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan metode simulasi tidak diterapkan langsung oleh peneliti karena keterbatasan peneliti yang mengajarnya pada kelas II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri Pakem 2 pada mata pelajaran IPS. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.
2. Peningkatan keterampilan sosial siswa tindakan siklus I dibanding prasiklus adalah 22%.
3. Peningkatan keterampilan sosial siswa tindakan siklus II dibanding siklus I adalah 62%.
4. Peningkatan keterampilan sosial siswa dapat terlihat dari meningkatnya dimensi-dimensi keterampilan sosial siswa. Meningkatnya keterampilan berhubungan dengan teman sebaya dibuktikan dengan siswa yang sudah memperhatikan lawan bicara dan adanya peningkatan partisipasi bicara siswa. Keterampilan pengaturan diri siswa meningkat terlihat dari siswa tidak mudah marah dan tenang dalam memperagakan sesuatu. Meningkatnya keterampilan akademik terlihat dari para siswa yang dapat menjalankan arahan guru dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Meningkatnya keterampilan kepatuhan siswa terlihat dari para siswa yang dapat menggunakan waktu dengan baik dan tetap bersama dalam kelompok

simulasinya sendiri. Meningkatnya keterampilan penegasan terlihat dari para siswa dapat menjadi pendengar yang responsif dan tegas dalam mengajukan pertanyaan.

B. SARAN

Keberhasilan penerapan metode simulasi sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dijadikan dasar untuk memberikan saran dan harapan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode simulasi dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) diharapkan siswa menjadi senang belajar, memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan memahami materi yang dipelajari.
2. Metode simulasi sebagai alternatif dan bahan masukan bagi guru bahwa dengan metode simulasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.
3. Penelitian ini dapat dijadikan refleksi bagi guru dalam pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya sehingga guru akan lebih termotivasi dan lebih berinovasi dalam menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan penerapan metode simulasi akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan *output* siswa pun akan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2009). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Anas Sudijono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barth, J.L. (1990). *Methods of Instruction in Social Studies Education*. Third Edition. USA: University Press of America.
- Bell-Gredler, M. E. (1986). *Learning and instruction: theory into practice*. USA: Macmillan Publishing Company.
- Bremer dan Smith. (2004). Teaching social skill. *International Center on Secondary Education and Transition Information Brief*.
- Cartledge, G. Milburn, J. F. (1995). *Teaching social skills to children and youth : Innovative approaches (3rd ed)*. Boston : Allyn and Bacon
- Darmiyati Zuchdi, Dkk. (2009). *Pendidikan Karakter: Grand Design dan Nilai-nilai Target*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ellis, Arthur K. (1998). *Teaching and Learning Elementary Social Studies, 6th Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- KS, Gusti Ayu. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Keterampilan Proses Sosial Untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Nomor 2 Mambal. *Jurnal IKA ISSN 1829-5282*, 8(1), 69-83.
- Gilliom, M.E, et.al. (1977). *Practicalmethods for the Social Studies*. California: Wasdsworth Publishing Company.
- Joyce, B. & Weil, M. (1996). *Models of Teaching, 5th Edition*. USA: Allyn& Bacon.
- Klein, Stephen B. (2002). *Learning: Principles and Applications*. Fourth Edition. New York: McGraw-Hill.
- Louisiana State Department of Education. (1997). *Louisiana Social Studies Content Standards, State Standards for Curriculum Development*. Louisiana.

- Martinis Yamin.(2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Martorella, P.H. (1994). *Social Studies for Elementary School Children: Developing Young Citizens*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Muijs, D. dan Reynolds, D. (2005). *Effective Teaching, Theory and Practice*. London: Sage Publication Ltd.
- Muzakir. (2011). Keefektisan Metode Simulasi untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di Tingkat Sekolah Dasar. *Tesis Program Pascasarjana*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Plummer, D. M. (2008). *Social Skills Games for Children*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roestiyah N.K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta
- Rooijackers, Ad. (1993). *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Gramedia.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja RosdaKarya.
- Sarah, Siti. (2010). *Teori Sosial Kognitif dari Albert Bandura*. Diakses dari <http://www.academia.edu/4447699/> Bandura pada tanggal 23 Februari 2014.
- Sardiman, dkk.(2010). Revitalisasi Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah Cakrawala Pendidikan. Edisi khusus Dies Natalis UNY*. Yogyakarta: Ikatan sarjana Pendidikan Indonesia DIY bekerjasama dengan LPM Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sekar Purbarini Kawuryan. (2008). Pentingnya Pendidikan IPS di Sekolah Dasar Sebagai Kerangka Dasar Nation And Character Building. *Majalah Ilmu Pendidikan Dinamika Pendidikan*. No.1/Th.XV/Mei 2008. FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Singer, Alan J. (2003). *Social Studies for Secondary Schools Teaching to Learn, Learning to Teach, second edition*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

Skeel, D.J. (1994). *Elementary Social Studies Challenges for Tomorrow's World*. USA: Harcourt Brace College Publishers.

Skeel, D.J. (1995). *Elementary Social Studies: Challenges for Tomorrow's World*. Florida: Harcourt Brace College Publishers.

Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tasrif.(2008). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.

Tsang, W.H.HectorLak C.C., Davis.(2010). *Social Skills*. Hong Kong: Department of Rehabilitation Sciences. Center for International Rehabilitation Research Information and Exchange (CIRRIE). The Hong Kong Polytechnic University Hunghom (http://cirrie.buffalo.edu/encyclopedia/pdf/en-social_skills.Pdf.)

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Dwi Siswoyo, 2007: 126)

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006: 2).

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zamroni.(2007). *Pendidikan dan Demokrasi dalam Transisi (Prakondisi menuju Era Globalisasi)*. Jakarta: PSAP.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Tabel.4
Hasil Observasi Prasiklus

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Perolehan Skor Hitung	Kriteria Skor
1	Vi	26	38,2	Rendah
2	Mr	26	38,2	Rendah
3	Ac	22	32,4	Rendah
4	Ci	27	39,7	Rendah
5	Da	23	33,8	Rendah
6	Yo	27	39,7	Rendah
7	Ar	29	42,6	Sedang
8	Fa	23	33,8	Rendah
9	In	24	35,3	Rendah
10	Ba	26	38,2	Rendah
11	Be	25	36,8	Rendah
12	Ap	26	38,2	Rendah
13	Me	26	38,2	Rendah
14	Fb	25	36,8	Rendah
15	Dw	22	32,4	Rendah
16	Fs	26	38,2	Rendah
17	Sa	27	39,7	Rendah
18	No	26	38,2	Rendah
19	Ra	27	39,7	Rendah
20	Di	26	38,2	Rendah
21	Ro	33	48,5	Sedang
22	Fa	27	39,7	Rendah
23	An	40	58,8	Sedang
24	Pr	31	45,6	Sedang
25	Al	26	38,2	Rendah
26	Rs	31	45,6	Sedang
27	Do	23	33,8	Rendah
28	Nu	40	58,8	Sedang
29	Su	27	39,7	Rendah
30	Ma	26	38,2	Rendah

Keterangan Kriteria:

- 81-100 : Sangat Tinggi
- 61-80 : Tinggi
- 41-60 : Sedang
- 21-40 : Rendah
- < 21 : Sangat Rendah

Tabel.5
Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Perolehan Skor Hitung	Kriteria Skor
1	Vi	37	54,4	Sedang
2	Mr	43	63,2	Tinggi
3	Ac	36	52,9	Sedang
4	Ci	33	48,5	Sedang
5	Da	26	38,2	Rendah
6	Yo	31	45,6	Sedang
7	Ar	32	47,1	Sedang
8	Fa	27	39,7	Rendah
9	In	30	44,1	Sedang
10	Ba	32	47,1	Sedang
11	Be	30	44,1	Sedang
12	Ap	33	48,5	Sedang
13	Me	32	47,1	Sedang
14	Fb	31	45,6	Sedang
15	Dw	26	38,2	Rendah
16	Fs	32	47,1	Sedang
17	Sa	32	47,1	Sedang
18	No	31	45,6	Sedang
19	Ra	33	48,5	Sedang
20	Di	34	50,0	Sedang
21	Ro	35	51,5	Sedang
22	Fa	32	47,1	Sedang
23	An	47	69,1	Tinggi
24	Pr	32	47,1	Sedang
25	Al	30	44,1	Sedang
26	Rs	32	47,1	Sedang
27	Do	25	36,8	Sedang
28	Nu	48	70,6	Tinggi
29	Su	33	48,5	Sedang
30	Ma	28	41,2	Sedang

Keterangan Kriteria:

- 81-100 : Sangat Tinggi
- 61-80 : Tinggi
- 41-60 : Sedang
- 21-40 : Rendah
- < 21 : Sangat Rendah

Tabel.6
Perbandingan Hasil Observasi Prasiklus dan Siklus I

No	Nama	Jumlah Skor		Perolehan Skor Hitung		Kriteria Skor		Percentase Kenaikan Skor Prasiklus-Siklus I
		Prasiklus	Siklus I	Prasiklus	Siklus I	Prasiklus	Siklus I	
1	Vi	26	37	38,2	54,4	Rendah	Sedang	42%
2	Mr	26	43	38,2	63,2	Rendah	Tinggi	65%
3	Ac	22	36	32,4	52,9	Rendah	Sedang	64%
4	Ci	27	33	39,7	48,5	Rendah	Sedang	22%
5	Da	23	26	33,8	38,2	Rendah	Rendah	13%
6	Yo	27	31	39,7	45,6	Rendah	Sedang	15%
7	Ar	29	32	42,6	47,1	Sedang	Sedang	10%
8	Fa	23	27	33,8	39,7	Rendah	Rendah	17%
9	In	24	30	35,3	44,1	Rendah	Sedang	25%
10	Ba	26	32	38,2	47,1	Rendah	Sedang	23%
11	Be	25	30	36,8	44,1	Rendah	Sedang	20%
12	Ap	26	33	38,2	48,5	Rendah	Sedang	27%
13	Me	26	32	38,2	47,1	Rendah	Sedang	23%
14	Fb	25	31	36,8	45,6	Rendah	Sedang	24%
15	Dw	22	26	32,4	38,2	Rendah	Rendah	18%
16	Fs	26	32	38,2	47,1	Rendah	Sedang	23%
17	Sa	27	32	39,7	47,1	Rendah	Sedang	19%
18	No	26	31	38,2	45,6	Rendah	Sedang	19%
19	Ra	27	33	39,7	48,5	Rendah	Sedang	22%
20	Di	26	34	38,2	50,0	Rendah	Sedang	31%
21	Ro	33	35	48,5	51,5	Sedang	Sedang	6%
22	Fa	27	32	39,7	47,1	Rendah	Sedang	19%
23	An	40	47	58,8	69,1	Sedang	Tinggi	18%
24	Pr	31	32	45,6	47,1	Sedang	Sedang	3%
25	Al	26	30	38,2	44,1	Rendah	Sedang	15%
26	Rs	31	32	45,6	47,1	Sedang	Sedang	3%
27	Do	23	25	33,8	36,8	Rendah	Sedang	9%
28	Nu	40	48	58,8	70,6	Sedang	Tinggi	20%
29	Su	27	33	39,7	48,5	Rendah	Sedang	22%
30	Ma	26	28	38,2	41,2	Rendah	Sedang	8%
Rata-rata								22%

Tabel.7
Hasil Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Perolehan Skor Hitung	Kriteria Skor
1	Vi	54	79,4	Tinggi
2	Mr	58	85,3	Sangat Tinggi
3	Ac	46	67,6	Tinggi
4	Ci	52	76,5	Tinggi
5	Da	51	75,0	Tinggi
6	Yo	41	60,3	Sedang
7	Ar	53	77,9	Tinggi
8	Fa	49	72,1	Tinggi
9	In	56	82,4	Sangat Tinggi
10	Ba	53	77,9	Tinggi
11	Be	54	79,4	Tinggi
12	Ap	54	79,4	Tinggi
13	Me	53	77,9	Tinggi
14	Fb	51	75,0	Tinggi
15	Dw	47	69,1	Tinggi
16	Fs	51	75,0	Tinggi
17	Sa	56	82,4	Sangat Tinggi
18	No	54	79,4	Tinggi
19	Ra	53	77,9	Tinggi
20	Di	54	79,4	Tinggi
21	Ro	53	77,9	Tinggi
22	Fa	54	79,4	Tinggi
23	An	60	88,2	Sangat Tinggi
24	Pr	56	82,4	Sangat Tinggi
25	Al	53	77,9	Tinggi
26	Rs	52	76,5	Tinggi
27	Do	41	60,3	Sedang
28	Nu	60	88,2	Sangat Tinggi
29	Su	53	77,9	Tinggi
30	Ma	52	76,5	Tinggi

Keterangan Kriteria:

- 81-100 : Sangat Tinggi
- 61-80 : Tinggi
- 41-60 : Sedang
- 21-40 : Rendah
- < 21 : Sangat Rendah

Tabel.8
Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor		Perolehan Skor Hitung		Kriteria Skor		Percentase Kenaikan Skor Siklus I-Siklus II
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	Vi	37	54	54,4	79,4	Sedang	Tinggi	46%
2	Mr	43	58	63,2	85,3	Tinggi	Sangat Tinggi	35%
3	Ac	36	46	52,9	67,6	Sedang	Tinggi	28%
4	Ci	33	52	48,5	76,5	Sedang	Tinggi	58%
5	Da	26	51	38,2	75,0	Rendah	Tinggi	96%
6	Yo	31	41	45,6	60,3	Sedang	Sedang	32%
7	Ar	32	53	47,1	77,9	Sedang	Tinggi	66%
8	Fa	27	49	39,7	72,1	Rendah	Tinggi	81%
9	In	30	56	44,1	82,4	Sedang	Sangat Tinggi	87%
10	Ba	32	53	47,1	77,9	Sedang	Tinggi	66%
11	Be	30	54	44,1	79,4	Sedang	Tinggi	80%
12	Ap	33	54	48,5	79,4	Sedang	Tinggi	64%
13	Me	32	53	47,1	77,9	Sedang	Tinggi	66%
14	Fb	31	51	45,6	75,0	Sedang	Tinggi	65%
15	Dw	26	47	38,2	69,1	Rendah	Tinggi	81%
16	Fs	32	51	47,1	75,0	Sedang	Tinggi	59%
17	Sa	32	56	47,1	82,4	Sedang	Sangat Tinggi	75%
18	No	31	54	45,6	79,4	Sedang	Tinggi	74%
19	Ra	33	53	48,5	77,9	Sedang	Tinggi	61%
20	Di	34	54	50,0	79,4	Sedang	Tinggi	59%
21	Ro	35	53	51,5	77,9	Sedang	Tinggi	51%
22	Fa	32	54	47,1	79,4	Sedang	Tinggi	69%
23	An	47	60	69,1	88,2	Tinggi	Sangat Tinggi	28%
24	Pr	32	56	47,1	82,4	Sedang	Sangat Tinggi	75%
25	Al	30	53	44,1	77,9	Sedang	Tinggi	77%
26	Rs	32	52	47,1	76,5	Sedang	Tinggi	63%
27	Do	25	41	36,8	60,3	Sedang	Sedang	64%
28	Nu	48	60	70,6	88,2	Tinggi	Sangat Tinggi	25%
29	Su	33	53	48,5	77,9	Sedang	Tinggi	61%
30	Ma	28	52	41,2	76,5	Sedang	Tinggi	86%
Rata-rata								62%

Tabel 9.
Perbandingan Hasil Observasi Prasiklus, Observasi Siklus I dan Observasi Siklus II

Nama	Jumlah Skor			Perolehan Skor Hitung			Kriteria Keterampilan Sosial Siswa			Percentase Kenaikan Skor	
	I	II	III	I	II	III	I	II	III	VI	VII
Vi	26	37	54	38,2	54,4	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	42%	46%
Mr	26	43	58	38,2	63,2	85,3	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi	65%	35%
Ac	22	36	46	32,4	52,9	67,6	Rendah	Sedang	Tinggi	63%	28%
Ci	27	33	52	39,7	48,5	76,5	Rendah	Sedang	Tinggi	22%	58%
Da	23	26	51	33,8	38,2	75,0	Rendah	Rendah	Tinggi	13%	96%
Yo	27	31	41	39,7	45,6	60,3	Rendah	Sedang	Sedang	15%	32%
Ar	29	32	53	42,6	47,1	77,9	Sedang	Sedang	Tinggi	11%	66%
Fa	23	27	49	33,8	39,7	72,1	Rendah	Rendah	Tinggi	17%	81%
In	24	30	56	35,3	44,1	82,4	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi	25%	87%
Ba	26	32	53	38,2	47,1	77,9	Rendah	Sedang	Tinggi	23%	66%
Be	25	30	54	36,8	44,1	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	20%	80%
Ap	26	33	54	38,2	48,5	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	27%	64%
Me	26	32	53	38,2	47,1	77,9	Rendah	Sedang	Tinggi	23%	66%
Fb	25	31	51	36,8	45,6	75,0	Rendah	Sedang	Tinggi	24%	65%
Dw	22	26	47	32,4	38,2	69,1	Rendah	Rendah	Tinggi	18%	81%
Fs	26	32	51	38,2	47,1	75,0	Rendah	Sedang	Tinggi	23%	59%
Sa	27	32	56	39,7	47,1	82,4	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi	19%	75%
No	26	31	54	38,2	45,6	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	19%	74%
Ra	27	33	53	39,7	48,5	77,9	Rendah	Sedang	Tinggi	22%	61%
Di	26	34	54	38,2	50,0	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	31%	59%
Ro	33	35	53	48,5	51,5	77,9	Sedang	Sedang	Tinggi	6%	51%
Fa	27	32	54	39,7	47,1	79,4	Rendah	Sedang	Tinggi	19%	69%
An	40	47	60	58,8	69,1	88,2	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	18%	28%
Pr	31	32	56	45,6	47,1	82,4	Sedang	Sedang	Sangat Tinggi	3%	75%
Al	26	30	53	38,2	44,1	77,9	Rendah	Sedang	Tinggi	15%	77%
Rs	31	32	52	45,6	47,1	76,5	Sedang	Sedang	Tinggi	3%	63%
Do	23	25	41	33,8	36,8	60,3	Rendah	Sedang	Sedang	9%	64%
Nu	40	48	60	58,8	70,6	88,2	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	20%	25%
Su	27	33	53	39,7	48,5	77,9	Rendah	Sedang	Tinggi	22%	61%
Ma	26	28	52	38,2	41,2	76,5	Rendah	Sedang	Tinggi	8%	86%
Rata-Rata										22%	62%

Keterangan:

I : hasil observasi prasiklus
 II : hasil observasi siklus I
 III : hasil observasi siklus II

IV : Hasil observasi siklus I–hasil prasiklus
 V : Hasil observasi siklus II–hasil prasiklus
 VI : (Observasi siklus I–prasiklus)/hasil prasiklus
 VII : (Observasi siklus II–prasiklus)/hasil prasiklus

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya,

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.

NIP : 19791212 200501 2 003

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Tita Setiani

NIM : 10108247085

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman*". Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 April 2014
Validator



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.
NIP. 19791212 200501 2 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

:2956 /UN34.11/PL/2014

10 April 2014

mp. : 1 (satu) Bendel Proposal
1 : Permohonan izin Penelitian

h Kepala SD Negeri Pakem 2
c. Pakem, Kab. Sleman
yakarta

beritahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh
rusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,
mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

nama : Tita Setiani
NIM : 10108247085
odi/Jurusan : PGSD/PPSD
amat : Jl. Gabus 2 No. 16, Minomartani, Ngaglik, Sleman

hubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan
penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

ujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
okasi : SD Negeri Pakem 2, Kec. Pakem, Kab. Sleman
abyek : Siswa Kelas V SD Negeri Pakem 2
byek : Keterampilan Sosial Siswa
aktu : April-Juni 2014
idul : Peningkatan Keterampilan Sosial Siwa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada
Pembelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten
Sleman

tas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001/

embusan Yth:
.Rektor (sebagai laporan)
.Wakil Dekan I FIP
.Ketua Jurusan PPSD FIP
.Kabag TU
.Kasubbag Pendidikan FIP
.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI PAKEM 2**

Alamat : Pojok, Harjobinangun, Pakem, Sleman, D.I Yogyakarta KP. 55582 Telp.(0274) 7113814
email:sdnegeripakem2@gmail.com web:sdnegeri-pakem2.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 476/SD/P-2/VII/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

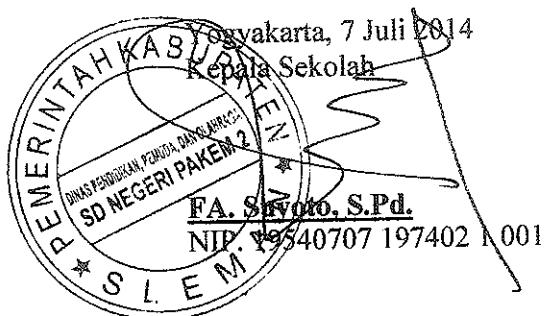
Nama : FA. Suyoto, S.Pd.
NIP : 19540707 197402 1 001
Pangkat, Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Pakem 2

Menerangkan bahwa,

Nama : Tita Setiani
NIM : 10108247085
Prodi/ Jurusan : PPSD/PGSD
Fakultas : FIP
Universitas : UNY

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pakem 2 untuk keperluan Skripsi yang berjudul “**Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Pakem 2, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman**”, pada tanggal 15 April - 14 Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri Pakem 2

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ 2

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Pra Siklus

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankaan kemerdekaan Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 2.2. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

C. Indikator

1. Menyebutkan peristiwa penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat:

1. Menyebutkan peristiwa penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan benar.
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Toleransi
- Cinta Tanah Air

F. Materi Ajar

Peristiwa Mempersiapkan Kemerdekaan

G. Metode dan Media Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran:

Metode Ceramah, Tanya Jawab

2. Media Pembelajaran

Buku Paket

Poster tokoh-tokoh perjuangan

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (55 Menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa membaca buku tentang materi terkait.
3. Siswa menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami.
4. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi evaluasi terhadap apa yang telah dipelajari.
4. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
5. Guru menutup pembelajaran.

I. Sumber Belajar

Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5*.

Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

J. Penilaian

1. Jenis Penilaian = Tes Tertulis
2. Bentuk Penilaian = Pilihan Ganda
3. Cara menentukan skor = Untuk setiap soal yang terjawab benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0.
4. Rumus penilaian = Skor yang diperoleh x 10

K. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. 70 % siswa mendapatkan nilai ≥ 75 .
2. 80% siswa memiliki keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS dengan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam kategori baik yaitu ≥ 75 .

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Rini Sulistyawati, S.Pd.
NIP. 19650501 198903 2 014

Yogyakarta, 8 April 2014
Mahasiswa

Tita Setiani
NIM. 10108247085

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Pakem 2
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ Semester : V / 2
Alokasi waktu : 4 x jam pelajaran (@2 x 35 menit)
Siklus : I

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

C. Indikator

1. Menyebutkan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Menjelaskan pembentukan alat kemerdekaan NKRI.
3. Menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia.
4. Menjelaskan cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menyebutkan peristiwa penting menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
2. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menjelaskan pembentukan alat kemerdekaan NKRI dengan benar.
3. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
4. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menjelaskan cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI dengan benar.

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Toleransi
- Cinta Tanah Air

F. Materi Ajar

Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

G. Metode dan Media Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran:

Metode Simulasi

2. Media Pembelajaran

Poster tokoh-tokoh perjuangan

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menyebutkan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Siswa diberi lembar skenario simulasi.
4. Siswa diberi kesempatan waktu untuk memahami skenario tersebut.
5. Siswa membagi tugas-tugas anggota kelompoknya sesuai skenario.
6. Setiap kelompok mensimulasikan peristiwa-peristiwa menjelang

proklamasi kemerdekaan yaitu :

- a) kelompok A materi peristiwa pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI),
 - b) kelompok B materi peristiwa pembentukan Panitia Sembilan,
 - c) kelompok C materi peristiwa pembentukan Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI).
7. Siswa mensimulasikan dalam kelompok secara bergantian sesuai materi masing-masing.
 8. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.
 9. Kelompok A mensimulasikan peristiwa pembentukan PPKI maksimal selama 10 menit.
 10. Kelompok B mensimulasikan peristiwa pembentukan Panitia Sembilan maksimal selama 10 menit.
 11. Kelompok C mensimulasikan peristiwa pembentukan BPUPKI maksimal selama 10 menit.
 12. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
 13. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.

3. Siswa diberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menjelaskan pembentukan alat kemerdekaan NKRI dengan benar.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Setiap kelompok mensimulasikan pembentukan alat kemerdekaan NKRI yaitu :
 - a) kelompok A materi peristiwa pembentukan Komite Nasional Indonesia (KNI),
 - b) kelompok B materi peristiwa pembentukan Badan Keamanan Rakyat (BKR),
 - c) kelompok C materi peristiwa Partai Nasional Indonesia (PNI).
4. Siswa mensimulasikan dalam kelompok sesuai materi masing-masing.
5. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.
6. Kelompok A mensimulasikan peristiwa pembentukan KNI maksimal selama 10 menit.
7. Kelompok B mensimulasikan peristiwa pembentukan BKR maksimal selama 10 menit.
8. Kelompok C mensimulasikan peristiwa pembentukan KNI maksimal selama 10 menit.
9. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
10. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 3

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Setiap kelompok mensimulasikan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam proklamasi kemerdekaan yaitu Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebarjo, Ibu Fatmawati Soekarno, Sukarni, Sayuti Melik, Dr. KRT. Radjiman Wedyodiningrat, Sutan Syahrir, Laksamana Tadashi Maeda, dan B.M.Diah.
4. Siswa mensimulasikan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia dalam kelompok masing-masing.

5. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.
6. Masing-masing kelompok mensimulasikan tokoh-tokoh dan peranannya dalam proklamasi kemerdekaan selama 10 menit.
7. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 4

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menjelaskan cara menghargai jasa-jasa para pahlawan kemerdekaan NKRI dengan benar.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang tema materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Setiap kelompok mensimulasikan cara menghargai jasa-jasa para

pahlawan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing kelompok.

4. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.
5. Masing-masing kelompok mensimulasikan cara menghargai jasa-jasa para pahlawan selama 10 menit.
6. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
7. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi evaluasi terhadap apa yang telah dipelajari.
4. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
5. Guru menutup pembelajaran.

I. Sumber Belajar

Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5.*

Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Internet

J. Penilaian

1. Jenis Penilaian = Tes Tertulis
2. Bentuk Penilaian = Pilihan Ganda
3. Cara menentukan skor = Untuk setiap soal yang terjawab benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0.
4. Rumus penilaian = Skor yang diperoleh x 10

K. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. 70 % siswa mendapatkan nilai ≥ 75 .

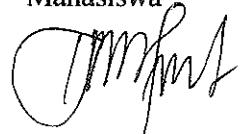
2. 80% siswa memiliki keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS dengan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam kategori baik yaitu ≥ 75 .

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Rini Sulistyawati, S.Pd.
NIP. 19650501 198903 2 014

Yogyakarta, 21 April 2014
Mahasiswa



Tita Setiani
NIM. 10108247085

Nama :

Kelas : V (lima)

Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Ketua PPKI adalah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Mr. Ahmad Subarjo
 - c. Drs. Moh. Hatta
 - d. Prof. Dr. Supomo, S.H.
2. Pada tanggal 15 Agustus 1945, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. Radjiman Wedyodiningrat menghadap Marsekal Terauchi di
 - a. Jepang
 - b. Malaysia
 - c. Singapura
 - d. Vietnam
3. BPUPKI dibentuk pada tanggal
 - a. 1 Maret 1945
 - b. 29 April 1945
 - c. 14 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
4. Dalam keputusan PPKI tanggal 18 Agustus 1945, untuk sementara presiden akan dibantu oleh
 - a. MPR
 - b. PPKI
 - c. Komite Nasional
 - d. KNIP
5. Dokuritsu Jumbi Cosakai disebut juga
 - a. PPKI
 - b. BPUPKI
 - c. KNIP
 - d. MPR

6. Berikut yang dimaksud dwitunggal adalah
 - a. Sayuti-Melik
 - b. Soekarno-Hatta
 - c. Pemuda-Sukarni
 - d. Ahmad-Subarjo
7. Tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan RI adalah
 - a. Ir. Soekarno-Moh. Hatta
 - b. Ahmad Subarjo-Moh. Hatta
 - c. Sayuti Melik-Soepomo
 - d. Laksamana Maeda-Sukarni
8. Orang yang mengetik naskah proklamasi ialah
 - a. Suhud
 - b. Sayuti Melik
 - c. Sukarni
 - d. Fatmawati
9. Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945 di
 - a. Jl. Pegangsaan Timur No. 66, Jakarta Pusat
 - b. Jl. Pegangsaan Timur No. 65, Jakarta Pusat
 - c. Jl. Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta Pusat
 - d. Jl. Pegangsaan Timur No. 76, Jakarta Pusat
10. Naskah proklamasi kemerdekaan RI dibacakan oleh
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Sayuti Melik
 - c. Sukarni
 - d. Mr. Ahmad Subarjo

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Pakem 2
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ Semester : V/ 2
Alokasi waktu : 2 x jam pembelajaran (@2 x 35 menit)
Siklus : 2

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. Indikator

1. Menjelaskan bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.
2. Menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan, dengan benar.
2. Setelah melakukan simulasi, siswa dapat menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan, dengan benar.

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Toleransi
- Cinta Tanah Air

F. Materi Ajar

Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

G. Metode dan Media Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran:

Metode Simulasi

2. Media Pembelajaran

Poster tokoh-tokoh perjuangan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan, dengan benar.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Setiap kelompok mensimulasikan bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing kelompok.
4. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.
5. Masing-masing kelompok mensimulasikan bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan, maksimal selama 10 menit.

6. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
7. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa berdoa dan menjawab salam guru.
2. Siswa diabsen kehadirannya.
3. Siswa diberikan apersepsi mengenai bentuk-bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.
4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu siswa dapat menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan, dengan benar.
5. Siswa diberi motivasi dengan mengajak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena pentingnya materi yang akan dipelajari.
6. Siswa diberi penjelasan tentang metode simulasi.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mendapatkan penjelasan singkat tentang materi yang akan dipelajari.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 10 orang.
3. Setiap kelompok mensimulasikan cara menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing kelompok.
4. Siswa senantiasa dibimbing dan dipantau dalam simulasi kelompok.

5. Masing-masing kelompok mensimulasikan cara menghargai jasa para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan, maksimal selama 10 menit.
6. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mengenai hal-hal yang belum jelas terkait materi maupun kegiatan pembelajaran.
7. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau saran dan masukan kepada kelompok yang sedang melakukan simulasi.

Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Siswa diberi penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan siswa.
2. Siswa dan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari.
3. Siswa diberi evaluasi terhadap apa yang telah dipelajari.
4. Siswa diberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
5. Guru menutup pembelajaran.

I. Sumber Belajar

Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Internet

J. Penilaian

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Jenis Penilaian | =Tes Tertulis |
| 2. Bentuk Penilaian | =Pilihan Ganda |
| 3. Cara menentukan skor | =Untuk setiap soal yang terjawab benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0. |
| 4. Rumus penilaian | = Skor yang diperoleh x 10 |

K. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. 70 % siswa mendapatkan nilai ≥ 75 .
2. 80% siswa memiliki keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS dengan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam kategori baik yaitu ≥ 75 .

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Rini Sulistyawati, S.Pd.
NIP. 19650501 198903 2 014

Yogyakarta, 5 Mei 2014
Mahasiswa



Tita Setiani
NIM. 10108247085

Nama :

Kelas : V (lima)

Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Tokoh pahlawan Bandung Lautan Api yang gugur di medan perang adalah
 - a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Moh. Toha
 - c. Bung Tomo
 - d. Bung Syahrir
2. Serangan umum 1 Maret 1949 terjadi di kota
 - a. Semarang
 - b. Yogyakarta
 - c. Magelang
 - d. Surakarta
3. Perundingan Linggarjati diselenggarakan di kota
 - a. Jakarta
 - b. Bandung
 - c. Cirebon
 - d. Kuningan
4. Untuk memperingati keberhasilan TNI mengusir tentara Inggris dari kota Ambarawa, setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari
 - a. ABRI
 - b. Kavaleri
 - c. Polri
 - d. Infantri
5. Pertempuran Surabaya merupakan rangkaian peristiwa kedatangan tentara Sekutu pada tanggal
 - a. 22 Oktober 1945
 - b. 23 Oktober 1945
 - c. 24 Oktober 1945
 - d. 25 Oktober 1945

6. Tentara Inggris berhasil dipukul mundur oleh TNI pada tanggal 15 Desember 1945 dari kota Ambarawa di bawah pimpinan
 - a. Mayor Sumarto
 - b. Letkol Soeharto
 - c. Letkol Isdiman
 - d. Kolonel Soedirman
7. Delegasi Indonesia dalam Perundingan Linggarjati dipimpin oleh
 - a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Amir Syarifuddin
 - c. Sutan Syahrir
 - d. Ir. Soekarno
8. Wilayah Republik Indonesia menjadi sangat sempit setelah terjadi Perjanjian
 - a. Linggarjati
 - b. Renville
 - c. Roem-Royen
 - d. KMB
9. Pemimpin perlawanan arek-arek Surabaya ialah
 - a. Mas Iman
 - b. Bung Tomo
 - c. Jendral Soedirman
 - d. Ir. Soekarno
10. Perundingan antara Indonesia dan Belanda di atas kapal milik Amerika Serikat adalah perundingan
 - a. Renville
 - b. Roem-Royen
 - c. Linggarjati
 - d. KMB

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN METODE SIMULASI

- Petunjuk : 1. Isi hari, tanggal, materi pelajaran, dan siklus penelitian
 2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak

Hari, Tanggal :	Siklus Ke :
Mata Pelajaran : IPS	Kelas : V (Lima)
Materi Pelajaran :	

Kegiatan	Skor Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi		
Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan		
Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan		
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranannya		
Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran		
Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian		
Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan		
Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak (Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan)		
Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan (Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi)		
Merumuskan kesimpulan		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA FOKUS PADA KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Petunjuk : 1. Isi nama, no. presensi, dan siklus penelitian
 2. Berilah tanda centang (✓) sesuai skornya (1= sangat kurang, 2= kurang,
 3=baik, 4=sangat baik)

Nama Siswa :	Siklus
Kelas : V (Lima)	
No. Presensi :	
Hari, Tanggal :	

Aspek Keterampilan Sosial	Indikator Keterampilan Sosial	Skor			
		1	2	3	4
<i>Peer relational skills</i> (Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya)	1. Hafal nama lawan berbicaranya				
	2. Memperhatikan orang yang sedang berbicara				
	3. Menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara				
	4. Berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil				
	5. Menampung komentar dan ide-ide orang lain				
	6. Menanggapi dengan humor				
<i>Self-management skills</i> (Keterampilan pengaturan diri)	7. Tenang dalam menunjukan/memperagakan sesuatu				
	8. Tidak mudah marah				
	9. Mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu				
<i>Akademic skills</i> (keterampilan akademik)	10. Mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai				
	11. Menjalankan arahan guru dengan baik				
	12. Menyelesaikan tugasnya dengan baik				
<i>Compliance skills</i> (keterampilan kepatuhan)	13. Mematuhi perintah sederhana				
	14. Menggunakan waktu dengan baik				
	15. Tetap bersama dalam kelompok sendiri				
<i>Assertion skills</i> (keterampilan penegasan)	16. Menjadi pendengar yang responsif				
	17. Tegas dalam mengajukan pertanyaan				