

METODE PEMBELAJARAN SIMULASI DAN HUKUMAN GANJARAN TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA

Maria Ulfa Siregar
Prodi Pendidikan Kewarganegaraan
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
Maria Ulfa Siregar@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan karena ditemukannya masalah-masalah yang timbul dalam kelas, yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh guru kurang menggunakan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan 1 kali pertemuan, setiap siklusnya memiliki 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Berdasarkan pengamatan pada siklus I yaitu: 519,% (sekitar 30 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa observasi pada siklus I belum optimal, maka dari itu dilakukan pengamatan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan pada siklus II, hasil pengamatannya adalah 580% (sekitar 36 siswa). Hal ini menunjukkan siklus II sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu siswa sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengaruh model pembelajaran simulasi dan hukuman dan ganjaran masalah telah membuktikan peningkatan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, hal ini dilihat dari hasil analisis dan pengolahan data dan model pembelajaran simulasi dan hukuman ganjaran(X) dengan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat (Y). Dengan demikian menunjukkan adanya observasi dan tes pengaruh model pembelajaran simulasi dan hukuman ganjaran terhadap pembentukan karakter siswa.

Kata kunci: simulasi hukuman dan ganjaran, karakter, PPKn

Abstract

This research is a classroom action research, this research is done because of the discovery of problems that arise in the class, namely the lack of student activeness in expressing opinions in the on going learning process. This is due to the lack of teachers using appropriate and varied learning models to improve students activeness in expressing opinions. The classroom action research is conducted in two cycles, where each cycle is a one-time meeting, each cycle has four stages : planning, execution, observation and reflection. The data collection tool in this research is observation and test. Based on observation in the first cycle that is : 519 % (about 30 students). This indicates that the observation in cycle I is not optimal, therefore from observation in the second cycle, the observation result is 580% (about 36 students). This shows the cycle II has reached the expected goal that is the students has already been more active in the learning process. The influence of the simulation learning model and the punishment and reward of the problem has proven the increase of the students activity in expressing opinion, it is seen from the result of data analysis and processing and simulation learning model and reward punishment (X) with students activeness in expressing opinion (Y). There by indicating the presence of observations and tests of the effect of simulation learning model and reward punishment on the character formation of students.

Keyword : simulation of punishment and reward, character, PPKn

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari SD, SMP, dan SMA. Melalui mata pelajaran ini, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik, berakhlak dan taat pada hukum. Persepsi siswa yang menganggap bahwa mata

pelajaran PPKn itu tidak penting, pelajaran yang sangat membosankan dan bahkan tidak menarik bagi siswa, sehingga pada saat belajar siswa kebanyakan main - main dan tidak ada minat dalam pelajaran PPKn, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi semakin rendah.

Dimiyati (2009:249)". Pencapaian mutu pendidikan tidak mutlak ditentukan oleh siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh guru dan pendukung lainnya, seperti sarana dan prasarana sekolah. Guru mempunyai peranan yang penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Guru mempunyai tugas yaitu, pembangunan hubungan baik dengan siswa, menggairahkan minat, perhatian dan memperkuat motivasi belajar, mengorganisasi belajar, melaksanakan pembelajaran secara tepat, mengevaluasi hasil belajar dengan jujur dan objektif, dan melaporkan hasil belajar kepada orang tua".

Untuk mendukung pembentukan karakter siswa yang maksimal di dalam dunia pendidikan, saat ini telah berkembang berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru pada saat dilakukannya kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah model pembelajaran merupakan strategi yang dapat digunakan seorang guru untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa dalam belajar, sikap belajar antar siswa mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah model pembelajaran Simulasi dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran). Pembelajaran ini menggunakan kelompok - kelompok kecil sehingga antar siswa saling berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Simulasi dan penghargaan/ ganjaran menempatkan siswa untuk aktif dan saling memberikan dukungan dalam belajar. Pembentukan karakter untuk menuntaskan masalah dalam belajar. Thomson, (dalam Muslich. 2008:229) . Dalam pembelajaran Simulasi dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran). Siswa belajar bersama dalam kelompok -kelompok kecil dan meningkatkan pembentukan karakter dan saling membantu satu sama lain. kelas disusun dalam kelompok heterogen yang terdiri 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku . Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan kerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMA Negeri 1 Dolok Masihul, guru mata pelajaran PPKn mengatakan bahwa pembentukan karakter siswanya relative masih rendah. Sesuai dengan data hasil belajar yang terdiri dari 25 siswa telah menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai 60 dan 10 siswa lainnya mendapatkan nilai 70. Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembentukan karakter siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul masih relatif rendah. Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas, guna mengidentifikasi beberapa hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya pembentukan karakter siswa. Adapun beberapa faktor menyebabkan rendahnya pembentukan karakter siswa yaitu siswa cenderung merasa bosan dalam belajar PPKn, siswa kurang memahami materi, siswa kurang aktif dalam belajar, selalu terjadi situasi belajar yang gaduh karna kebanyakan siswa bermain-main dalam belajar dan guru kurang menerapkan model pembelajaran yang tepat karena cenderung hanya terbiasa pada metode ceramah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas belajar yaitu menerapkan berbagai macam model pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah pembelajaran Simulasi

dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran). Oleh sebab itu untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa SMA Negeri 1 Dolok Masihul membentuk suatu peraturan /tata tertib yang menggunakan sistem Simulasi dan *Reward and Punishment* (penghargaan/ ganjaran).

Dalam proses pendidikan, peraturan/tata tertib yang dibuat oleh sekolah banyak yang menerapkan hukuman (*Punishment*). Berbeda dengan sekolah lain, SMA Negeri 1 Dolok Masihul tidak hanya menggunakan hukuman (*Punishment*), tetapi menggunakan penghargaan (*Reward*) juga agar seimbang. Karena jika siswa mematuhi peraturan/tata tertib dan meraih prestasi, mereka akan memperoleh sesuatu yang positif yaitu hadiah (*Reward*). Tidak hanya *Punishment* untuk menciptakan suasana yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler untuk merangsang dorongan berprestasi, tetapi juga adanya *Reward* agar para siswa bisa termotivasi dalam meraih prestasi akademik maupun non akademik, karena jika siswa meraih prestasi maka akan mendapatkan point *reward* dan piagam penghargaan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan *reward* dan *punishment* sebagai upaya peningkatan prestasi siswa yang dirumuskan dalam judul “pengaruh metode pembelajaran simulasi dan hukuman/ganjaran terhadap pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul.

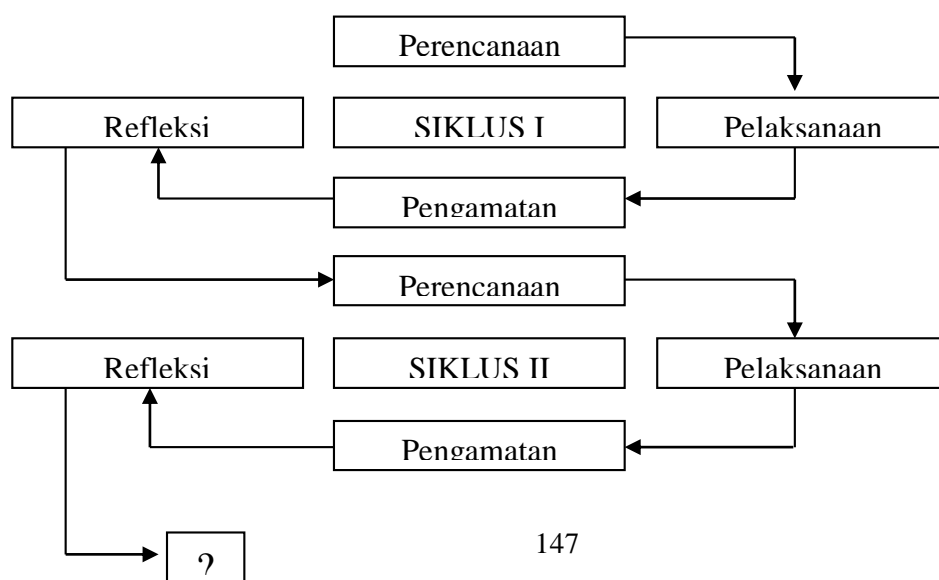
2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebanyak dalam belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Suhardjono (2009 : 24). Menguraikan hal penting yang harus dimengerti: PTK terdiri rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang pada setiap siklus adalah, yaitu (a) perencanaan (b) tindakan (c) pengamatan (d) refleksi.

Suharsimi Arikunto (2012 : 16) mengutamakan bahwa model penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4)refleksi. Adapun model dan penjelasan\ untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1 : Desain pelaksanaan PTK (Arikunto ,2010: 16)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilihat dari lembar observasi siswa yang terlampir pada hasil pengamatan pada siklus I adalah 519 %.Hal ini menunjukkan bahwa observasi pada siklus I belum optimal, maka dari itu dilakukan pengamatan pada siklus II.

Berdasarkan lembar observasi pada siklus II, hasil pengamatannya adalah 580%. Hal ini menunjukkan siklus II sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu siswa sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari kumpulan daftar nilai karakter siswa kelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam menggunakan model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) terhadap pembentukan karakter siswa dikategorikan sangat baik.

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan dari respon yang diberikan atau dipaparkan oleh guru PPKn di SMA Negeri 1 Dolok Masihul bahwa guru sebagai tenaga pendidik sama-sama menyukai model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) terhadap pembentukan karakter siswa ,karena model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) adalah suatu model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengaitkan antara materi ajar dengan situasi nyata para siswa, yang dapat mendorong siswa untuk disiplin yang menunjukkan perilaku yang tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan disekolah/ bertanggung jawab terhadap perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, sebagai ketua, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri maupun dengan orang lain.

Hipotesis dapat diterima karena sudah dibuktikan melalui data dari lembar observasi siswa yang terkumpul / hasil dari penelitian terhadap pembentukan karakter siswa dikelas X SMA Negeri 1 Dolok Masihul.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan diatas, maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Keaktifan siswa akan tercapai apabila adanya penerapan model pembelajaran yang baik yang diterima siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) terhadap pembentukan karakter siswa akan meningkatkan antusias dan semangat siswa selama proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn.
3. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, maka dapat disimpulkan bahwa : terdapat korelasi antara model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) dengan keaktifan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqur'an dan terjemahannya, Tafsir Depag (1996), Halaman 827
 Arikunto, Suharsimi (1996). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi revisi III. Cetakan Kesepulu. Jakarta: Rineka Cipta.
 Arikunto, Suharsimi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- D. Marimba, Ahmad, (1989). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: PT. Al-Maarif
- Dimiyati, (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gunawan, Adi, (1992). *Kamus Indonesia Inggris*. Jakarta : PT Gramedia
- Kusnandar, (2010). *Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada
- Muslich, Masnur, (2008). *Dasar-dasar Pemahaman Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nata Abuddin, (2009). *Akhlaq Tasawuf*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada
- Nurulwati, (2000). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. <http://tricepti4042.blogspot.com/Diunduh>. 4-3-2010
- Purwanto Ngalm, (1995). *Ilmu Pendidikan Teoretis dan praktis*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ridwan Lubis (2000). *Aktualisasi Nilai-nilai Keislaman Terhadap Pembangunan Masyarakat*. Medan: Media Persada.
- Sardiman, (1990). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suhardjono, (2009), *Penelitian dan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto, (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto, (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Pragresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media