

# Penggunaan Metode Simulasi Media Towas dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Oleh :  
Encon Rahman  
Email: [misykat2005@yahoo.co.id](mailto:misykat2005@yahoo.co.id)

## Abstrak

Mewujudkan budaya sadar berkonsitusi dilingkungan sekolah tidak semudah membalikan telepak tangan, butuh kesabaran, keterampilan, dan inovasi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jika penulis mengkaji KTSP di kelas IV tentang pelajaran PKn, sepintas tampak bahwa seluruh materi tersebut domain kognitif. Artinya tidak tampak adanya ranah afektif dan psikomotorik. Padahal guru dituntut mendorong, mengembangkan, dan mewujudkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik para siswa di dalam maupun di luar kelas. Dapat disimpulkan: (1) Metode simulasi cara memperagakan pemilihan kepala desa ternyata berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I dalam pelajaran PKn. Hal ini terbukti dengan nilai aspek kognitif yang mencapai 89,4% siswa belajar tuntas. (2) Penggunaan media pembelajaran towas (topeng wajah siswa) pada saat melaksanakan kegiatan pemilihan kepala desa ternyata berhasil meningkatkan aspek sikap dan aspek keterampilan siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I. Hal ini terbukti dengan nilai aspek sikap yang mencapai 75,8% atau berada pada kategori baik. Semenataranya itu, nilai aspek keterampilan mencapai 86,1% atau termasuk kategori sangat baik.

**Kata kunci:** *Metode Simulasi, Media towas, Hasil belajar siswa.*

## Abstract

*Realizing the consciousness of constitutional culture of school environment was not as easy as flipping up your hand. Teachers need patience, skill, and innovation in teaching and learning activities in the classroom. It can be concluded: (1) the simulation methods village elections has further increased student learning outcomes in the fourth grader of SD Negeri Mekarwangi I in Civics. This is proven by the value of cognitive aspects which reached 89.4% of students studied thoroughly. (2) The use of instructional media TOWAS (students face mask) when conducting village elections has further increased aspects of attitudes and skills aspects of the fourth grade students of SD Negeri Mekarwangi I. This is proven by the value aspects of attitudes which reached 75.8% or be in both categories. Meanwhile, the value of aspects of skill reached 86.1% or classified as very well category.*

**Keywords:** *Simulation Methods, TOWAS Media, Student's Learning Outcomes.*

## Pendahuluan

Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar kelas IV dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memuat tentang kesadaran budaya berkonstitusi. Materi yang memuat budaya berkonstitusi ini mencakup pengenalan sejak dini mengenai pengetahuan dasar pemerintahan desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, propinsi hingga pemerintahan pusat disertai materi globalisasi.

Mewujudkan budaya sadar berkonstitusi di lingkungan sekolah tidak semudah membalikkan telapak tangan, butuh kesabaran, keterampilan, dan inovasi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jika penulis mengkaji KTSP di kelas IV tentang pelajaran PKn, sepihak tampak bahwa seluruh materi tersebut domain kognitif. Artinya tidak tampak adanya ranah afektif dan psikomotorik. Padahal guru dituntut mendorong, mengembangkan, dan mewujudkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik para siswa di dalam maupun di luar kelas.

Dengan bermuara kepada tiga ranah tersebut, penulis selanjutnya mencoba melakukan praktik mengajar PKn di dalam kelas dengan menggunakan pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*) disertai metode simulasi cara memperagakan pemilihan kepala desa dengan menggunakan media pembelajaran towas (akronim dari topeng wajah siswa) yang dikenakan mereka pada saat melaksanakan kegiatan belajar tentang materi pemerintahan desa.

Adapun alasan penulis melaksanakan inovasi dalam pembelajaran PKn tersebut, yakni (1) belum tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) materi pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, (2) melaksanakan amanat KTSP pelajaran PKn kelas IV yakni Standar Kompetensi (SK) yang harus dicapai, "1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan" dengan Kompetensi Dasarnya (KD), yaitu "1.1 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan." Selain itu, model pembelajaran ini diharapkan mampu mewujudkan karakter siswa yang mandiri, kreatif, inovatif, berani, dan penuh percaya diri saat menyampaikan gagasannya di forum sehingga mendorong kesadaran budaya berkonstitusi.

Penulisan makalah ini disusun dengan tujuan sebagai berikut. (1) Mendorong peningkatan budaya sadar berkonstitusi di kalangan siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I, (2) Meningkatkan hasil belajar PKn dan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I.

Manfaat karya tulis ini terbagi ke dalam tiga bagian yakni bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat bagi siswa antara lain, (a) meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam budaya sadar berkonstitusi di lingkungan sekolah dan masyarakat, (b) meningkatkan rasa senang dan aktif selama mengikuti pelajaran materi pemerintahan desa dengan metode simulasi dan menggunakan media pembelajaran topeng wajah siswa.

Kemudian manfaat bagi guru yakni (1) Sebagai referensi bagi guru kelas IV dalam memilih dan media pembelajaran yang variatif dalam pelajaran PKn dan (b) meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran guru kelas IV pelajaran PKn.

Selanjutnya manfaat bagi sekolah adalah mendorong terwujudnya budaya sadar berkonstitusi di kalangan guru dan siswa di lingkungan sekolah. Terakhir manfaat bagi KKG, yakni (1) penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya, (2) dapat dijadikan bahan diseminasi dalam kelompok kerja guru (KKG), dan (3) dapat dijadikan sebagai bahan *sharing* sesama anggota KKG.

Selanjutnya makalah ini penulis beri judul, "**Menggunakan Metode Simulasi Cara Memperagakan Pilkadaes dengan Media Towas Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mekarwangi I.**"

## Metode Penelitian

Metode pembelajaran simulasi menurut Ahmadi dan Prasetyo (1997:83) maksudnya adalah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Sedangkan menurut Shoimin (2014: 170) model pembelajaran simulasi adalah bentuk model pembelajaran praktik yang sifatnya mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode simulasi menurut Shoimin (2014: 172-173) dapat dikemukakan sebagai berikut.

### Tahap I. Orientasi

- ✓ Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- ✓ Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
- ✓ Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi

### Tahap II. Latihan bagi peserta

- ✓ Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- ✓ Menugaskan para pemeran dalam simulasi.
- ✓ Mencoba secara singkat suatu episode.

### **Tahap III. Proses simulasi**

- ✓ Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
- ✓ Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran.
- ✓ Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional.
- ✓ Melanjutkan permainan/simulasi.

### **Tahap IV. Pemantapan dan *debriefing***

- ✓ Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
- ✓ Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- ✓ Menganalisis proses.
- ✓ Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
- ✓ Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- ✓ Menilai dan merancang kembali simulasi.

Berdasarkan prosedur pelaksanaan metode simulasi di atas, maka dapat disimpulkan inti tahapan metode simulasi sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tentang aktivitas yang akan dilaksanakan.
2. Guru mengawasi jalannya simulasi agar sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.
3. Guru melatih siswa sebelum pelaksanaan simulasi.
4. Setelah simulasi berlangsung guru melakukan refleksi bersama siswa. Refleksi merupakan bagian penting dari metode simulasi ini.

### **Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi**

Sebagai metode pembelajaran, metode simulasi memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode simulasi menurut Shoimin (2014: 173) sebagai berikut.

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.
6. Menjadikan siswa lebih paham materi pelajaran.

Berdasarkan pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode simulasi dapat mendorong siswa mengembangkan talenta, keberanian, dan kreativitas pada saat pembelajaran. Adapun kelemahan metode simulasi menurut Shoimin (2014: 174) sebagai berikut.

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 mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Sementara itu, kelemahan metode simulasi menurut Ahmadi dan Prasetya (1997: 86-87) sebagai berikut.

1. Sering terjadi kegagalan akibat kurang persiapan, penjelasan, peralatan tidak sempurna, waktu, dan kondisi siswa.
2. Kadang-kadang simulasi tidak sesuai dengan tingkat kedewasaan anak atau anak dituntut terlalu banyak di dalam memegang peranan sehingga tidak menguasainya dan kehilangan arah. Selain itu pembagian tugas bagi pemegang peranan kurang jelas atau penunjukan peranan kurang tepat.
3. Simulasi seharusnya mewakili keadaan yang sebenarnya (mewakili realitas yang disederhanakan) dengan peniruan yang sangat teliti dari situasi yang sebenarnya sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sulit dilaksanakan di sekolah-sekolah.
4. Guru sering mengalami kesulitan dalam menggabungkan beberapa simulasi yang berhubungan satu sama lain dari satu topik misalnya: kehidupan di pasar, di kantor pos, di stasiun, di bank dan sebagainya, sehingga kadang-kadang bersifat lepas atau saling bertentangan antara satu dengan yang lain (misalnya: pedagang yang menghendaki harga barang naik dengan konsumen yang menghendaki harga barang turun).

Berdasarkan pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan metode simulasi yakni kesiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan serta kemampuan siswa dalam memegang peran.

## **Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan kita. Sebelum media pembelajaran modern hadir guru-guru sudah menggunakan berbagai media dari barang bekas atau membuatnya sendiri untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2006: 161), menyatakan secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Sedangkan menurut Miarso (1986: 47) media adalah wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Koyo dalam Sukiman (2012: 28) mengemukakan, AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Selanjutnya, menurut Arsyad (2006: 4) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan Rusman (2009:151) menjelaskan media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Mengacu pada berbagai definisi media di atas, maka dapat disimpulkan media merupakan sarana yang sangat penting sebagai perangkat pembelajaran.

Selanjutnya penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar (Asyhar, 2012: 6).

Sedangkan menurut Hernawan (2010: 11.3), pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui satu atau lebih pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana untuk mengkondisikan seseorang atau sekelompok orang agar bias belajar dengan baik. Oleh sebab itu, unsure utama pembelajaran adalah siswa bukan guru.

Sementara itu, menurut Rusman (2009: 193) pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih atau menentukan pendekatan dan model pembelajaran.

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Sementara itu, yang dimaksud dengan media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 8) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Sedangkan definisi media pembelajaran menurut Musfiqon (2012; 28) adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran diterima lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Selanjutnya Hernawan (2010: 11.18) menjelaskan media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan atau dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai definisi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga efektivitas pembelajaran menjadi lebih baik.

## **Konsep Media Pembelajaran Topeng Wajah Siswa (Towas)**

Media pembelajaran topeng wajah siswa (towas) dikelompokkan sebagai media tradisional. Artinya media ini berbasis visual namun belum dikemas berbasis komputer. Adapun alasan memanfaatkan topeng wajah siswa sebagai media pembelajaran sebagai berikut: topeng wajah siswa mudah dibuat, peserta didik terlibat aktif dalam proses penyedia media pembelajaran, topeng wajah memiliki kontekstual dengan kehidupan nyata, melalui media topeng wajah siswa diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran simulasi mulai dari mencari, mengamati, menanya, menalar, mencoba dan menyimpulkan, media topeng wajah siswa mendorong mereka melakukan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi secara sederhana tetapi menyenangkan,

dan media topeng wajah termasuk kategori media pembelajaran yang mudah dan murah.

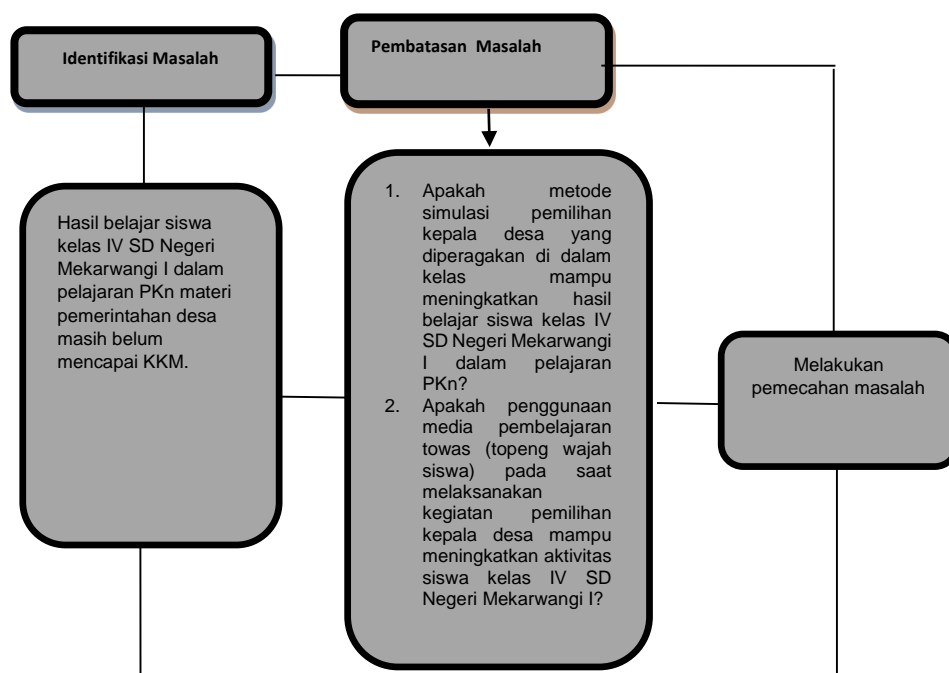
### Kelebihan dan Kelemahan Media Topeng Wajah Siswa

Sebagai media pembelajaran, media pembelajaran towas memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media pembelajaran topeng wajah sebagai berikut, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas dan ruangan, mudah dan murah, memanfaatkan sampah menjadi media pembelajaran, dapat memusatkan perhatian siswa, dan mudah dibawa kemana saja.

Adapun kelemahan media pembelajaran towas sebagai berikut, media ini mudah sobek atau kotor, proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama, dan diperlukan kamera sebagai sarana pendukung pembuatan topeng wajah.

### Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Rancangan pelaksanaan pembelajaran dimaksudkan sebagai upaya memberi gambaran tentang strategi yang akan penulis lakukan selama kegiatan pembelajaran. Dengan adanya rancangan pelaksanaan pembelajaran, diharapkan mampu memberi gambaran nyata tentang apa dan bagaimana penulis melaksanakan pembelajaran.



Bagan 1 Rancangan Pembelajaran

Berdasarkan rancangan pembelajaran pada bagan 3.1 di atas, penulis dapat menjelaskan bahwa rencana pembelajaran ini lebih fokus pada substansi sebagai berikut.

- **Mengidentifikasi masalah**

Identifikasi masalah yang penulis rumuskan dapat dikemukakan sebagai berikut, Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I dalam pelajaran PKn materi pemerintahan desa masih belum mencapai KKM.

- **Merumuskan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, selanjutnya penulis membatasi masalah pembelajaran sebagai berikut. (1) Apakah metode simulasi pemilihan kepala desa yang diperagakan di dalam kelas mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I dalam pelajaran PKn? (2) Apakah penggunaan media pembelajaran towas (topeng wajah siswa) pada saat melaksanakan kegiatan pemilihan kepala desa mampu meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I?

- **Melakukan pemecahan masalah**

Dari rumusan masalah di atas, penulis merencanakan beberapa cara pemecahan masalah sebagai berikut, melakukan “diagnosa” terhadap masalah yang dihadapi, merumuskan perencanaan pembelajaran, melakukan pelaksanaan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

### Langkah-langkah Pelaksanaan

Setelah penulis melakukan rencana pembelajaran selanjutnya penulis melaksanakan pembelajaran dan melaksanakan pemecahan masalah sebagai berikut, menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), membuat instrumen penilaian, menyusun pedoman simulasi pembelajaran, membuat pedoman cara pembuatan media pembelajaran, melaksanakan pembelajaran di kelas, melakukan penilaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada saat siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan melakukan refleksi bersama siswa tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

### Bentuk Instrumen Penilaian

Metode analisis data yang digunakan penulis adalah metode deskripsi komparatif. Menurut Surakhmad (1982: 132), metode deskripsi adalah metode penelitian yang menuturkan dan menafsirkan kumpulan data dalam proses yang berlangsung, kemudian dianalisis kebenarannya. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan (kognitif) siswa tentang materi pemerintahan desa penulis menggunakan instrumen sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Instrumen Penilaian Aspek Kognitif**

No	Teknik Penilaian	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen	Kunci Jawaban
	Tertulis	Isian singkat	1. Pemerintahan desa dipimpin oleh seorang... 2. Masa jabatan kepala desa dan Badan Permusyawaratan Desa (BPD) adalah .... 3. Seorang kepala desa dipilih oleh .... 4. Seorang kepala desa dibantu oleh .... 5. Istilah desa di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam adalah ....	Kepala desa 6 tahun rakyat Sekertaris desa gampong

#### Keterangan

Jumlah soal : 5 soal

Soal nomor 1-5, bobot masing-masing soal 2, skor idealnya 10.

Pedoman penilaian yang peneliti gunakan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 10$$

Untuk mengetahui aspek sikap (afektif) siswa, penulis menggunakan instrumen sebagai berikut.

**Tabel 2**  
**Instrumen Penilaian Aspek Sikap (Afektif)**

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku Siswa				Jumlah	Ket
		Kerja sama	Toleransi	Percaya Diri	Rasa Ingin Tahu		
1							
2							
	Jumlah						
	Presentase (%)						

#### Keterangan

##### Standar Penilaian

1 = Skor Total 1-3 (D)	kategorinya : > 80% = Sangat Baik 60-80% = Baik 40-59% = Cukup < 39% = Kurang
2 = Skor Total 4-6 (C)	
3 = Skor Total 7-9 (B)	
4 = Skor Total 10-12 (A)	

Untuk mengetahui aspek keterampilan siswa, penulis menggunakan instrumen sebagai berikut.

**Tabel 3**  
**Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan**

No	Nama Siswa	Aspek Keterampilan								Skor Total	Tafsiran			
		Dialog sesuai dengan peran/pelaku				Cara memerankan tokoh sesuai dengan skenario/pedoman					A	B	C	D
		1	2	3	4	1	2	3	4					
Jumlah Presentase (%)														

**Keterangan**

**Standar Penilaian**

1 = Skor Total 1-2	(D)	kategorinya :	> 80% = Sangat Baik
2 = Skor Total 3-4	(C)		60-80% = Baik
3 = Skor Total 5-6	(B)		40-59% = Cukup
4 = Skor Total 7-8	(A)		< 39% = Kurang

**Pedoman Menggunakan Topeng Wajah Siswa**

Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran towas sebagai berikut, (1) guru menyusun skenario tata cara pelaksanaan pemilihan kepala desa, (2) Siswa dan guru mengatur denah tata cara pelaksanaan pemilihan kepala desa sesuai dengan skenario, (3) guru memberi kesempatan kepada siswa yang bersedia (tanpa ditunjuk guru) untuk berperan menjadi calon kepala desa minimal dua orang, dua orang penjaga keamanan, panitia pelaksana tiga orang, dan penulis notula untuk papan tulis pemilihan satu orang. Sisanya menjadi pemilih, (4) penggunaan media pembelajaran towas dipakai ketika pelaksanaan pemilihan kepala desa dimulai da (5) selama kegiatan berlangsung guru menilai aspek sikap dan keterampilan siswa dengan cermat dengan menggunakan instrumen yang tersedia.

**Hasil yang diperoleh**

Bagian ini menyajikan pembahasan hasil pembelajaran dalam kaitannya dengan masalah dan pembatasan masalah. Sesuai dengan pertanyaan dan masalah penelitian yang diajukan, selanjutnya peneliti akan menyajikan hasil hasil yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 4**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Kognitif**

No	Nama	KKM	Analisis soal					Jumlah	Keterangan	
			1	2	3	4	5		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Aay Tajkiyah	75	√	√	√	√	√	100	√	
2.	Ade Ruhiyat	75	√	√	√	√	x	80	√	
3.	Adi Kusumah	75	√	√	√	x	x	60		√
4.	Ahmad Chotib	75	√	√	√	√	√	100	√	
5.	Alan B	75	√	√	√	√	√	100	√	
6.	Nisa Dimiyati	75	√	√	√	√	x	80	√	
7.	Beni Anjarsari	75	√	√	√	x	√	80	√	
8.	Bentar BMN	75	√	√	√	√	√	100	√	
9.	Dadan M	75	√	√	√	√	√	100	√	
10.	Dede MNM	75	√	√	√	√	x	80	√	
11.	Deka Dwi	75	√	√	√	√	√	100	√	
12.	Desy Tika R	75	√	√	√	x	√	80	√	
13.	Dihan Nur A	75	√	√	√	√	x	80	√	
14.	Ega N	75	√	√	√	√	x	60		√
15.	Egi N	75	√	√	√	x	x	60		√
16.	Fitri Indriyani	75	√	√	√	√	x	80	√	
17.	Gilang AS	75	√	X	√	√	√	80	√	
18.	Hendi Setiadi	75	√	√	√	√	x	80	√	
19.	Iis Aisah	75	√	√	√	√	x	80	√	
20.	Laras	75	√	√	√	x	√	80	√	
21.	Linda	75	√	√	√	√	√	100	√	
22.	Mawar	75	√	√	x	√	√	80	√	
23.	M. Firmansyah	75	√	√	x	√	√	80	√	
24.	M. Rizky	75	√	√	√	√	√	100	√	
25.	Padly Pardian	75	√	√	√	√	√	100	√	
26.	Pahma	75	√	√	√	√	x	80	√	
27.	Putri	75	√	√	√	√	x	80	√	
28.	Rani Atipah	75	√	√	√	√	x	80	√	
29.	Rendi H	75	√	√	x	√	√	80	√	
30.	Riki Maulana	75	√	√	√	√	x	80	√	
31.	Rina Mailani	75	√	√	√	x	√	80	√	
32.	Rismayanti	75	√	√	√	x	x	60		√
33.	Rian A	75	√	√	√	√	√	100	√	
34.	Sangsang R	75	√	√	√	√	√	100	√	
35.	Santi A	75	√	√	√	√	√	100	√	
36.	Sipa Lailatul	75	√	√	√	√	x	80	√	
37.	Tiara RP	75	√	√	√	x	√	80	√	
38.	Wina	75	√	√	√	√	x	80	√	
		Jumlah						3200	34	4
		Presentase (%)						16,8%	89,4%	10,5%

Berdasarkan tabel 4.1 rekapitulasi hasil penilaian aspek kognitif siswa diperoleh data sebesar 3200 dengan presentase 16,8% sehingga siswa yang mencapai KKM secara tuntas mencapai 34 siswa atau 89,4%. Sementara itu, yang belum tuntas ada 3 siswa atau 10,5%.

Sebagai bahan refleksi, dengan mengacu pada data tersebut, maka perlu diadakan remedial aspek kognitif pada empat orang siswa tersebut. Secara umum pembelajaran sudah tuntas karena perolehan nilai > 80%.



**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Sikap**

Aspek Perilaku Siswa								
No	Nama Siswa	Kerja sama (1)	Toleransi (2)	Percaya Diri (3)	Rasa Tahu (4)	Ingin	Jumlah	Tafsiran
1.	Aay Tajkiyah	2	2	4	2		10	A
2.	Ade Ruhiyat	1	2	3	4		10	A
3.	Adi Kusumah	2	2	2	2		8	B
4.	Ahmad Chotib	2	2	2	2		8	B
5.	Alan B	2	1	3	4		10	A
6.	Nisa Dimiyati	2	2	2	2		8	B
7.	Beni Anjarsari	2	2	2	4		10	A
8.	Bentar BMN	2	2	2	4		10	B
9.	Dadan M	1	3	3	4		10	A
10.	Dede MNM	2	2	2	2		8	B
11.	Deka Dwi	2	1	1	4		8	B
12.	Desy Tika R	2	2	2	2		8	B
13.	Dihan Nur A	2	2	2	2		8	B
14.	Ega N	2	2	2	2		8	B
15.	Egi N	2	2	2	2		8	B
16.	Fitri Indriyani	2	2	2	2		8	B
17.	Gilang AS	2	1	1	2		6	C
18.	Hendi Setiadi	1	1	2	2		6	C
19.	Iis Aisah	2	2	2	4		10	A
20.	Laras	2	2	2	4		10	A
21.	Linda	2	2	2	4		10	A
22.	Mawar	4	2	2	2		10	A
23.	M. Firmansyah	2	3	2	3		10	A
24.	M. Rizky	2	4	2	4		12	A
25.	Padly Pardian	2	2	4	4		12	A
26.	Pahma	2	2	2	2		8	B
27.	Putri	2	1	2	1		6	C
28.	Rani Atipah	2	2	2	2		8	B
29.	Rendi H	2	1	3	4		10	A
30.	Riki Maulana	1	2	3	4		10	A
31.	Rina Mailani	2	3	2	3		10	A
32.	Rismayanti	2	2	1	3		8	B
33.	Rian A	2	2	2	2		8	B
34.	Sangsang R	2	2	2	4		10	A
35.	Santi A	3	2	2	3		10	A
36.	Sipa Lailatul	3	2	2	3		10	A
37.	Tiara RP	2	2	2	4		10	A
38.	Wina	4	2	2	4		12	A
Jumlah							346	
Presentase (%)							75,8%	

**Keterangan**

**Standar Penilaian**

1 = Skor Total 1-3 (D)

2 = Skor Total 4-6 (C)

3 = Skor Total 7-9 (B)

4 = Skor Total 10-12 (A)

kategorinya : > 80% = Sangat Baik

60-80% = Baik

40-59% = Cukup

< 39% = Kurang

Berdasarkan tabel 4.2 rekapitulasi hasil penilaian aspek sikap diperoleh data sebesar 346 dengan presentase 75,8%. Jika dilihat dari segi presentase nilai dan kategorinya maka >80% memiliki kategori sangat baik, 60-80% kategorinya baik, 40-59% kategorinya cukup, dan < 39% kategorinya kurang baik. Berdasarkan presentase nilai dan kategori berada pada **kategori baik**.

**Tabel 6**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Keterampilan**

No	Nama Siswa	Aspek Keterampilan								Skor Total	Tafsiran			
		Dialog sesuai dengan peran/pelaku				Cara memerankan tokoh sesuai dengan sekenario/ pedoman					A	B	C	D
		1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Aay Tajkiyah				√				√	8	√			
2.	Ade Ruhayat				√				√	8	√			
3.	Adi Kusumah				√				√	6		√		
4.	Ahmad Chotib				√				√	6		√		
5.	Alan B								√	8	√			
6.	Nisa Dimiyati				√				√	6		√		
7.	Beni Anjarsari								√	8	√			
8.	Bentar BMN								√	8	√			
9.	Dadan M				√				√	6			√	
10.	Dede MNM				√				√	6			√	
11.	Deka Dwi				√				√	6			√	
12.	Desy Tika R								√	7	√			
13.	Dihan Nur A								√	8	√			
14.	Ega N				√				√	6			√	
15.	Egi N				√				√	6			√	
16.	Fitri Indriyani								√	8	√			
17.	Gilang AS								√	8	√			
18.	Hendi Setiadi				√				√	6			√	
19.	Iis Aisah								√	7	√			
20.	Laras				√				√	6			√	
21.	Linda								√	8	√			
22.	Mawar				√				√	6			√	
23.	M. Firmansyah				√				√	6			√	
24.	M. Rizky				√				√	6			√	
25.	Padly Pardian								√	8	√			
26.	Pahma				√				√	6			√	
27.	Putri				√				√	6			√	
28.	Rani Atipah				√				√	6			√	
29.	Rendi H				√				√	6			√	
30.	Riki Maulana								√	8	√			
31.	Rina Mailani								√	8	√			
32.	Rismayanti				√				√	6			√	
33.	Rian A				√				√	6			√	
34.	Sangsang R								√	8	√			
35.	Santi A								√	8	√			
36.	Sipa Lailatul				√				√	6			√	
37.	Tiara RP								√	8	√			
38.	Wina								√	8	√			
Jumlah										262	18	20		
Presentase (%)										86,1%	47%	53%		

**Keterangan**

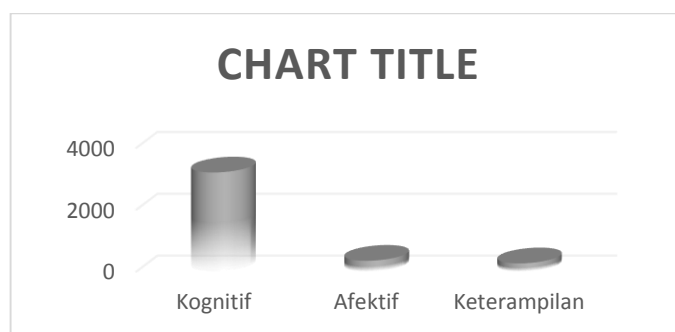
**Standar Penilaian**

1 = Skor Total 1-2	(D)	kategorinya : > 80% = Sangat Baik
2 = Skor Total 3-4	(C)	60-80% = Baik
3 = Skor Total 5-6	(B)	40-59% = Cukup
4 = Skor Total 7-8	(A)	< 39% = Kurang

Berdasarkan tabel 4.3 rekapitulasi aspek keterampilan diperoleh nilai sebesar 262 atau 86,1%. Nilai tersebut termasuk **kategori sangat baik** dengan rincian kategori, yakni >80% memiliki kategori sangat baik, 60-80% kategorinya baik, 40-59% kategorinya cukup, dan < 39% kategorinya kurang baik..

Berdasarkan skor total aspek keterampilan, maka nilai terendah diperoleh dengan skor 6. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh dengan skor 8. Dengan demikian nilai tafsiran "A" mencapai 47%, dan nilai tafsiran "B" mencapai 53%. Dengan mengacu pada data tersebut maka ada peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil penilaian aspek kognitif, afektif dan keterampilan siswa, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

**Grafik 1**  
**Hasil Penilaian Aspek Kognitif, Afektif dan Keterampilan Siswa**



### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil pembelajaran, rancangan, dan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Pendekatan pembelajaran *contextual teaching and learning* disertai metode simulasi cara memperagakan pemilihan kepala desa ternyata berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I dalam pelajaran PKn. Hal ini terbukti dengan nilai aspek kognitif yang mencapai 89,4% siswa belajar tuntas, (2) Penggunaan media pembelajaran towas (topeng wajah siswa) pada saat melaksanakan kegiatan pemilihan kepala desa ternyata berhasil meningkatkan aspek sikap dan aspek keterampilan siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi I. Hal ini terbukti dengan nilai aspek sikap yang mencapai 75,8% atau berada pada kategori baik. Sementara itu, nilai aspek keterampilan mencapai 86,1% atau termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan simpulan hasil makalah, maka penulis merekomendasikan, (1) Penulis mengharapkan agar makalah ini dapat dijadikan rujukan bagi rekan guru kelas IV dalam pembelajaran PKn, (2) penulis mengharapkan agar makalah ini dapat dijadikan sebagai bahan diseminasi pada kelompok kerja guru (KKG), (3) Penulis mengharapkan agar makalah ini dapat ditindaklanjuti oleh guru, kepala sekolah dasar, pengawas sekolah, atau dinas terkait untuk kemajuan pendidikan. Demikian rekomendasi ini penulis sampaikan demi tercapainya proses belajar mengajar yang lebih berkualitas.

### **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- BSNP. 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hernawan, Asep Herry dkk. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rusman. 2009. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.

- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Surakhmad, W. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung. Tarso.