

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SEKOLAH
DASAR**

Riyan Rosal Yosma Oktapyanto

SDN Ciparay 01 Kabupaten Bandung

riyanryo@gmail.com

Abstrak. Model Pembelajaran Simulasi merupakan salah satu model yang baik diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena usia anak sekolah dasar masih masuk pada usia anak-anak, sedangkan dunia anak-anak merupakan dunia bermain. Bermain suatu simulasi memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain dan bukan menjadi dirinya sendiri sehingga akan memperoleh gagasan-gagasan tentang orang lain. Keikutsertaan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi tujuan yang penting dalam model ini. Penerapan model simulasi dimana anak berperan dan bermain seakan-akan memerankan seseorang atau sesuatu dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan social mereka, karena berinteraksi dengan orang lain merupakan salah satu keterampilan sosial.

Kata kunci: Model pembelajaran simulasi, keterampilan sosial, anak sekolah dasar.

***Abstract.** The model simulation is one of the learning models applied in learning in elementary school because of the age of elementary school children still get in on the age of the children, while children's world is a world of play. Play a simulation gives the opportunity for the students involved to be someone else and not being himself so it would obtain ideas about others. Participation and the liveliness of the learners in the learning becomes an important objective in this model. Application of simulation model where children play a role and playing as if the role of someone or something in a study expected to increase their social skills, for interacting with others is one of social skills.*

Keywords: *Model simulation learning, social skills, elementary school children.*

A. Pendahuluan

Peserta didik memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Pada proses pembelajaran guru dihadapkan untuk memilih model pembelajaran dari sekian banyak model yang telah ditemui oleh para ahli sebelum menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan model dalam mengajar bukanlah suatu hal yang baru. Filosof Yunani misalnya menggunakan model yang ia kembangkan dalam mengajar yang sekarang dikenal dengan gaya mengajar Socrates (*Socratic Teaching style*) dengan menekankan pada kegiatan bertanya, menjawab atau diskusi yang bermakna. Pada bidang-bidang lain seperti sains dan teknik juga digunakan model-model yang dapat menggambarkan secara rinci replika dari sesuatu benda yang akan dibangun, misalnya bendungan, yang dalam kenyataan sebenarnya akan di bangun menurut spesifikasi-spesifikasi dari yang ada pada model. Oleh sebab itu dikenal

adanya model fisik dan model konseptual, bahkan ada pula yang disebut dengan model hipotetik (*hypothetical model*) (Wahab, 2007).

Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce dan Weil, 1980:1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pikiran, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Salah satu model yang dapat digunakan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dalam penerapannya pun lebih efektif adalah dengan menggunakan model simulasi. Melalui model ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami dan terlibat secara langsung menjadi dirinya sendiri maupun menjadi orang lain yang

kemudian dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual).

Model pembelajaran simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Salah satu contoh simulasi adalah Gladiresik, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa yang lebih banyak mengarah kepada psikomotor, maka penggunaan model pembelajaran simulasi akan sangat bermanfaat (Wahab, 2007).

Model simulasi adalah salah satu model yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat

untuk menjadi orang lain dan bukan menjadi dirinya sendiri dan di dalam proses yang baik mungkin akan memperoleh gagasan-gagasan tentang orang lain. Salah satu tujuan pembelajaran ini adalah keikutsertaan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga guru harus lebih aktif dalam mencari model yang sesuai dengan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan penerapan model simulasi.

Kajian pada artikel ini menggunakan pendekatan studi literature (review) yang menunjang perbaikan dalam pendidikan. Kajian khusus dari artikel ini untuk optimalisasi penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan.

Model pembelajaran ini diterapkan didalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Sebagai sebuah disiplin ilmu, sibernetik digambarkan sebagai suatu studi mekanisme control manusia, dan system-sistem elektronik, seperti computer (Joice, 2009). Fokus utama dalam teori ini adalah munculnya kesamaan antara mekanisme control timbal balik dari sistem elektronik dengan sistem-sistem manusia. pendekatan simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja

dikontrol, misalnya, dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator.

Jenis-Jenis model pembelajaran simulasi menurut Ronald T. Hyman (Gilstrap dan Martin, 1975:87 dalam Abdul Azis Wahab, 2007) model simulasi terbagi kedalam 3 jenis, yaitu Bermain Peran (*Role Playing*), Dalam Kehidupan Masyarakat (*Socio Drama*) dan Bermain Simulasi (*Simulation Games*).

1. Bermain Peran (Role Playing)

Bermain peran (Wahab, 2007) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditemukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Melalui itu siswa “memasuki diri” orang lain/individu lain dan

dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

2. Drama Kehidupan Masyarakat (*Socio Drama*)

Strategi mengajar *socio drama* (Wahab, 2007) ialah sebuah cara memerankan pemecahan masalah secara kelompok yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Masalah itu mungkin mengenai siswa dalam bekerja sama di sekolah, keluarga atau masyarakat. Dengan demikian sosiodrama memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari alternatif-alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh kelompok. Oleh karena itu, sosiodrama sering dikaitkan dengan

metode bermain peran, maka apa yang terjadi dalam kegiatan menggunakan strategi bermain peran dapat pula dikaitkan dengan penggunaan metode sosiodrama.

Agar tidak keliru maka akan diuraikan sedikit tentang “*dramatization*” atau dramatisasi. Mengapa dikatakan demikian oleh karena walaupun keduanya mengandung kata drama namun keduanya berbeda sebab yang satu sifatnya terstruktur (dramatisasi) sedangkan lainnya tidak (sosiodrama). Dramatisasi disebut terstruktur karena untuk menggunakan metode tersebut diperlukan naskah, panggung, latihan serta penonton, sedangkan sosiodrama lebih bersifat spontan tanpa perlu naskah dan latihan. Dramatisasi biasanya digunakan untuk menunjukkan kejadian bersejarah, untuk menggambarkan suatu kehidupan pada periode lain, atau mendemonstrasikan beberapa masalah kehidupan. Dalam melaksanakan dramatisasi pada umumnya siswa selalu terlibat dalam kerja yang banyak dan menuntut kreativitas.

Misalnya merencanakan membuat kostum, melakukan pekerjaan seni seperti panggung dan kelengkapan lainnya, mempersiapkan program, mengirimkan undangan dan melakukan seluruh persiapan bagi undangan terhadap proyek tersebut. Hal itu menuntut siswa untuk melakukan persiapan, kerjasama, partisipasi, dan penilaian.

3. Simulasi dan bermain Simulasi

Strategi ini memungkinkan bagi peningkatan perhatian serta minat siswa karena sifatnya yang menekankan pada bermain sambil belajar.

Dalam pelaksanaannya juga mengkombinasikan antara bermain peran dan pemecahan masalah. Bermain simulasi (Wahab, 2007) adalah teknik mengajar dimana siswa mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan berkompetisi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan-aturan khusus.

Namun demikian analisis

terhadap berbagai literatur menunjukkan bahwa walaupun strategi tersebut telah lebih dari dua decade pengembangan dan implementasinya, hanya sedikit yang diketahui tentang pengaruhnya terhadap pengembangan afektif dan kognitif siswa.

Dalam pembelajarannya guru biasanya secara langsung menggunakan bermain simulasi sesuai dengan pengajaran yang ada atau menyesuaikannya dengan kebutuhan setempat, kemampuan dan minat siswa, serta tujuan pengajaran.

Guru harus memahami betul permainan secara keseluruhan sebelum menggunakannya di kelas. Amat dianjurkan kepada guru/calon guru, untuk mencobakan permainan tersebut dengan sesama guru/calon guru sebelum menggunakannya sebagai alat pengajaran. Setelah mengetahui berbagai hal tentang bermain simulasi baik guru maupun siswa dapat menyiapkan sendiri permainannya.

Keterampilan Sosial (*Social Skill*) merupakan hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

Pembelajaran dan pembiasaan yang menyangkut keterampilan sosial (*social skill*) sangat dianjurkan untuk diberikan pada peserta didik khususnya di tingkat SD.

“These are skills that you need when interacting with others. There are certain ways we all must behave if we want to have fun and to have others like being around us. For example, we must take turns, share, be patient, be respectful, listen, talk positive about others and be friendly..” (Pettry, 2006:6).

Pettry (2006:6) memberikan pengertian bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang kita butuhkan ketika berinteraksi dengan orang lain.

Ada cara-cara tertentu yang kita harus lakukan saat bersikap, ketika

kita ingin bersenang-senang dan menginginkan orang lain seperti berada dekat dengan kita. Contohnya harus mengantri, berbagi, bersabar, menghormati, mendengarkan, berbicara positif tentang orang lain dan bersikap ramah. (Pettry, 2006:6)

Keterampilan sosial dapat memiliki pengaruh pada pengalaman sosial awal pada anak usia SD perilaku sosialnya bersifat menetap, karena pola perilaku yang dipelajari pada usia dini cenderung menetap, hal ini mempengaruhi perilaku dalam situasi sosial pada usia selanjutnya. (Hurlock, 257: 1978)

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah sesuatu hal yang penting dimiliki manusia untuk dapat berinteraksi dengan sesama manusia maupun lingkungannya

B. Pembahasan

Model Pembelajaran Simulasi merupakan salah satu model yang baik diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, usia anak sekolah

dasar masih masuk pada usia anak-anak karena dunia anak-anak merupakan dunia bermain.

Plummer (2008:1), mengatakan bahwa *Play is a natural childhood* Rryan Rosal Yosma, O.

activity and a child's imagination is a valuable inner resource which can be used to foster creative thinking, healthy self-esteem and ability to interact successfully with others. Maksud dari Plummer (2008:1), adalah bahwa bermain adalah suatu hal yang alami dari aktivitas masa anak-anak dan imajinasi anak-anak adalah sumber nilai didalam dirinya dimana dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kepercayaan diri yang baik, dan kemampuan untuk berinteraksi yang baik dengan orang lain.

Model simulasi merupakan model dimana anak berperan dan bermain seakan-akan memerankan seseorang atau sesuatu dalam pembelajaran yang dapat

meningkatkan keterampilan social karena dengan simulasi melatih berinteraksi dengan orang lain.

Adapun tahap-tahap dalam model pembelajaran simulasi menurut Joyce dan Weil (1980) adalah sebagai berikut:

1. Sintakmatik (Prosedur/ langkah - Langkah), diantaranya sebagai berikut:

Tahap I. Orientasi

Tahap II. Latihan bagi peserta

Tahap III. Proses simulasi

Tahap IV. Pemantapan dan *debriefing*

Joyce (1980: 442), menjelaskan model pembelajaran simulasi ini memiliki tahapan atau langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

<p style="text-align: center;">Tahap I. Orientasi</p> <p>a. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.</p> <p>b. Menjelaskan prinsip Simulasi dan permainan.</p> <p>c. Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.</p>	<p style="text-align: center;">Tahap II. Latihan bagi peserta</p> <p>a. Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.</p> <p>b. Menugaskan para pemeran dalam simulasi</p> <p>c. Mencoba secara singkat suatu episode</p>
<p style="text-align: center;">Tahap III. Proses simulasi</p> <p>a. Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.</p> <p>b. Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.</p> <p>c. Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional</p> <p>d. Melanjutkan permainan/simulasi</p>	<p style="text-align: center;">Tahap IV. Pemantapan dan debriefing</p> <p>a. Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.</p> <p>b. Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.</p> <p>c. Menganalisis proses</p> <p>d. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.</p> <p>e. Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.</p> <p>f. Menilai dan merancang kembali simulasi.</p>

2. Penerapan Model Pembelajaran Simulasi

Guru memiliki peran fungsional yang cukup penting dalam model pembelajaran simulasi. dengan permainan dan isu yang lebih rumit, aktivitas guru menjadi sangat penting seandainya simulasi tersebut dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Ahli psikologi bidang sibermetik mengemukakan bahwa simulasi pendidikan memudahkan siswa untuk mempelajari pengalaman yang

tersimulasi yang dirancang dalam bentuk permainan dari pada dalam bentuk penjelasan-penjelasan atau ceramah dari guru. Menurut Joyce (2009:440) dalam hal ini ada empat peran guru dalam model simulasi, yaitu:

- a. Menjelaskan Penerapan pembelajaran berdasarkan simulasi, para pemain harus memahami aturan-aturan yang cukup memadai untuk bisa melaksanakan aktivitas- aktivitas simulasi. namun, bukanlah hal yang penting untuk

membuat siswa memiliki pemahaman penuh tentang simulasi pada waktu-waktu awal. sebagaimana dalam kehidupan nyata, beberapa aturan menjadi relevan hanya pada saat aktivitas proses, dan bukan pada tahap awal.

b. Mewasiti

Guru harus memandang simulasi sebagai keadaan yang menuntut partisipasi aktif siswa dan sebab itulah, ada kebebasan untuk berubah, dan siswa diberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara. Guru harus bertindak sebagai wasit yang melihat apakah peraturan benar-benar diikuti dan ditaati. namun guru, atau siapa pun yang melakukan ini, seharusnya tidak terlalu ikut campur dalam aktivitas permainan.

c. Melatih

Guru harus bertindak sebagai pelatih ketika dibutuhkan, memberikan nasihat pada pemain untuk memudahkan mereka dalam bermain dengan lebih baik, yakni untuk memaksimalkan kemungkinan-kemungkinan simulasi secara penuh. Sebagai seorang pelatih, guru haruslah

menjadi penasihat yang sportif, bukan seorang pendakwah atau seorang ahli suatu disiplin ilmu. Dalam simulasi, siswa berpotensi melakukan kesalahan dan menerima konsekuensi dari segala hal yang dilakukannya, terutama siswa bisa belajar banyak hal dari simulasi ini.

d. Mendiskusikan

Setelah melewati beberapa sesi, diperlukan diskusi yang membahas hal-hal berikut, seperti bagaimana eratnya kaitan simulasi tersebut dengan dunia nyata, kesulitan dan pandangan apa yang dimiliki siswa, dan hubungan apa yang bisa ditemukan antara simulasi dengan materi yang dipelajari.

Model pembelajaran simulasi bermanfaat untuk :

- 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari khususnya keterampilan sosial
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip keterampilan sosial
- 3) Melatih memecahkan masalah sosial

- 4) Meningkatkan keaktifan belajar
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok sebagai salah satu keterampilan sosial
- 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa
- 8) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi sebagai salah satu keterampilan sosial

Sanjaya (2007), menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar.

Kelebihan Model pembelajaran ini di antaranya adalah:

- 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.

Kelemahan model pembelajaran ini, di antaranya adalah:

- 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.

C. Simpulan

Model pembelajaran simulasi efektif digunakan jika guru merupakan model pembelajaran yang menghendaki agar siswa menemukan membuat suatu peniruan terhadap makna diri (jati diri) didalam dunia sesuatu yang nyata, terhadap sosial dan memecahkan dilema atau keadaan sekelilingnya (*state of masalah dengan bantuan kelompok. Jenis model pembelajaran sosial affaris*) atau proses. Model misalnya melalui bermain peran dan pembelajaran ini dirancang untuk atau simulasi. Pada model simulasi, membantu siswa mengalami siswa belajar menggunakan konsep bermacam-macam proses dan peran, menyadari adanya peran-peran kenyataan sosial dan untuk menguji yang berbeda dan memikirkan perilaku reaksi mereka, serta untuk dirinya dan perilaku orang lain sebagai memperoleh konsep keterampilan bentuk keterampilan sosial pembuatan keputusan khususnya dapat melatih keterampilan social siswa tidak hanya dalam tataran kognitif namun mengasah afektif dan psikomotornya.

Kaitan Simulasi dengan kelompok model pembelajaran, adalah simulasi diarahkan pada model pembelajaran sosial berupa simulasi sosial. Simulasi sosial adalah simulasi yang dimaksudkan mengajak peserta melalui suatu pengalaman yang berkaitan dengan persoalan-persoalan sosial. Model simulasi dalam konteks model pembelajaran sosial sangat

Daftar Pustaka

Hurlock .1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam (Edisi Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Joyce, Bruce *et al.* 2009. *Models Of Teaching, Eighth Edition (Edisi Bahasa Indonesia)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Petry .2006. *Building Social Skills Through Activities*. United States of America: e-book dari <http://www.DannyPettry.Com>

Sanjaya, Wina. 2007. *Kurikulum Pembelajaran*. Bandung.

Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model-Model Mengajar; Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta

Plummer, Deborah M. 2008. *Social Skills Games for Children*. London & Philadelphia: Jessica. Kingsles Publisher