

Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi SD Negeri 018 Rambah Hilir

Hasanuddin¹⁾, Baihaqi Siddik Lubis²⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
email: omkuya181185@gmail.com

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
email: baihaqisiddik@umsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 018 Rambah Hilir, yang terlihat dari kurangnya kerja sama, rendahnya empati, dan kesulitan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penerapan metode simulasi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 018 Rambah Hilir. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan keterampilan sosial siklus I ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan perubahan perilaku siswa yang lebih aktif berinteraksi, mampu menghargai pendapat orang lain, dan lebih percaya diri saat melakukan simulasi peran sosial. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode simulasi efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 018 Rambah Hilir.

Kata kunci: keterampilan sosial, metode simulasi, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

ABSTRACT

This research is motivated by the low social skills of fourth-grade students at SD Negeri 018 Rambah Hilir, which is seen from the lack of cooperation, low empathy, and students' difficulty in communicating effectively in groups. The purpose of this study is to improve students' social skills through the application of the simulation method. This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, where each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study are all fourth-grade students at SD Negeri 018 Rambah Hilir. Data collection techniques are carried out through observation of student activities and documentation. The research results show that the implementation of the simulation method significantly improves students' social skills. This is evidenced by the increase in the percentage of social skills mastery from cycle I to cycle II. This improvement indicates a change in students' behavior, becoming more active in interaction, able to appreciate others' opinions, and more confident when performing social role simulations. Based on these results, it can be concluded that the simulation method is effective in enhancing the social skills of fourth-grade students at SD Negeri 018 Rambah Hilir.

Keywords: social skills, simulation methods, elementary school, classroom action research

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun relasi positif dengan orang lain secara efektif. Keterampilan sosial haruslah dilatih melalui pengalaman yang di rasakan langsung oleh siswa. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan sosial memang krusial sebagai fondasi kecerdasan emosional siswa. Menurut Goleman (dalam Syam,

2024), keterampilan sosial merupakan kunci keberhasilan individu dalam lingkungan masyarakat karena melibatkan kemampuan untuk bertindak bijak dalam hubungan manusia. Pengembangan keterampilan sosial siswa dilakukan dengan membangun komunikasi dan kerja sama. Jika interaksi dibatasi, siswa mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan cenderung pasif dalam menanggapi penjelasan guru. Berkurangnya frekuensi

interaksi langsung secara berkualitas akan berdampak buruk pada tingkatan keterampilan sosial. Padahal, keterampilan ini merupakan modal bagi siswa untuk dapat berinteraksi dengan orang lain melalui pemahaman terhadap diri, mengenal emosi, empati, berbagi, menolong, serta keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi. Keterampilan sosial merupakan kepintaran dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain (Parji, 2016:16). Upaya untuk mengembangkan keterampilan sosial harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan memperoleh kesempatan yang sangat luas untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya.

Namun, pengamatan di SD Negeri 018 Rambah Hilir menunjukkan adanya tantangan berupa rendahnya keterampilan sosial antar siswa. Kondisi ini terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap empati dan toleransi terhadap teman sebaya. Beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, enggan berpartisipasi dalam diskusi, serta kurang mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif. Situasi tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran yang menuntut interaksi sosial aktif, sehingga menghambat perkembangan kompetensi sosial yang seharusnya dimiliki siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan inovatif dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga keterampilan sosial siswa dapat berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi masalah di atas, metode simulasi dimanfaatkan. Metode simulasi yang di gunakan merupakan metode yang efektif, sebagaimana pendapat Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura. Penggunaan metode simulasi siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan tentang etika, tetapi mempraktikkannya melalui skenario nyata (Imanniyah. dkk, 2025). Dengan simulasi, siswa dapat memerankan suatu peran dari kejadian yang nyata secara berkelompok sehingga melatih kerjasama

dan tanggung jawab (Sanjaya, 2026). Metode simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan perasaannya, yang secara langsung berdampak pada peningkatan keterampilan sosial siswa (Djamarah, 2025). Metode simulasi berfungsi untuk melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat langsung dalam memecahkan masalah melalui peran yang dimainkan (Djamarah & Zain, 2025).

Berdasarkan konstelasi di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 018 Rambah Hilir melalui penerapan metode simulasi. Penelitian ini berkontribusi secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait efektivitas metode simulasi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran yang berorientasi pada interaksi sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif guna meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang mendukung pengembangan aspek sosial siswa secara optimal, serta menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan pendekatan yang lebih luas dan mendalam.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dalam meningkatkan keterampilan sosial di SD Negeri 018 Rambah Hilir didasarkan pada kebutuhan untuk mengukur perubahan perilaku secara objektif dan terukur. Dengan pendekatan kuantitatif memungkinkan penelitian lebih spesifik dan terperinci, agar peningkatan

keterampilan sosial dari prasiklus ke setiap siklus dapat dihitung secara pasti. Analisis dalam membandingkan berfungsi untuk melihat efektivitas metode simulasi secara sistematis. Contohnya, membandingkan persentase ketuntasan keterampilan sosial siswa (seperti aspek bekerja sama atau membantu teman) antara Siklus I dan Siklus II. Secara objektif peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi yang diterapkan lebih efektif dibandingkan metode sebelumnya melalui perbandingan angka-angka statistik (seperti persentase ketuntasan kelas).

Adapun proses penelitian ini menggunakan alur yang direkomendasikan oleh Kemmis dan Taggard (Purwaningsih & Wangid, 2021) yang terdiri dari:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa maka peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan strategi Metode Simulasi, diantaranya:

- a. RPP/Modul Ajar, yang memuat langkah-langkah simulasi (orientasi, pemilihan pemeran, penyusunan panggung, pelaksanaan, dan diskusi/evaluasi).
- b. Skenario Simulasi berupa naskah atau panduan peran siswa untuk berinteraksi, bernegosiasi, atau bekerja sama (misalnya: simulasi musyawarah desa atau jual beli di pasar).
- c. Media Pendukung berupa properti sederhana pendukung simulasi agar siswa lebih menghayati peran.

2. Pelaksanaan

Implementasi rencana yang telah disusun menggunakan langkah-langkah metode simulasi yang memicu interaksi sosial. Pada tahapan persiapan simulasi, peneliti menjelaskan tujuan simulasi dengan memberikan gambaran situasi/masalah sosial diperankan (misalnya, konflik yang terjadi saat bermain ataupun kerja sama dalam tugas kelompok). Siswa dapat memilih peran tertentu, sebagai pengamat perilaku sosial temannya di tugaskan kepada siswa lain. Dalam kegiatan simulasi siswa berperan sesuai skenario.

Siswa dilatih secara nyata dalam mempraktikkan keterampilan komunikasi, empati, dan resolusi konflik dalam situasi tiruan yang aman. Selanjutnya, setelah simulasi selesai, peneliti sebagai pemimpin diskusi kelas akan membahas bagaimana perasaan pemeran dan apa yang dipelajari pengamat tentang cara berinteraksi yang baik.

3. Pengamatan

Pada tahap Pengamatan, guru perlu mengamati beberapa aspek untuk mengukur efektivitas metode simulasi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 018 Rambah Hilir. Hal-hal yang perlu diamati guru selama proses penelitian, di antaranya:

- a. Fokus utamanya adalah Pengamatan Perilaku dan Interaksi Keterampilan Sosial Siswa yang terstruktur menggunakan lembar observasi kuantitatif yang telah disiapkan.
- b. Kolaborasi siswa dalam berbagi tugas, dan mencapai tujuan bersama dalam kelompok simulasi.
- c. Kemampuan siswa berkomunikasi menyampaikan ide, mendengarkan pendapat, dan interaksi verbal dan non-verbal secara efektif selama simulasi.
- d. Kemampuan siswa menunjukkan sikap menghargai peran teman, tidak mengejek, atau faham dengan perannya sendiri.
- e. Kemampuan siswa menyelesaikan masalah maupun resiko yang muncul tanpa perencanaan dalam skenario simulasi.
- f. Mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam bermain peran dan diskusi setelah kegiatan simulasi.

Untuk menentukan kesesuaian metode simulasi dengan RPP maka guru harus memperhatikan Kesesuaian prosedur, pengaturan waktu dan tanggapan siswa terhadap metode yang di laksanakan. Termasuk dalam pelaksanaannya juga berupa suasana kelas dan mencatat kejadian-kejadian di luar rencana. Pengamatan yang di hasilkan adalah jenis data Kuantitatif (Angka) dengan skor tertera pada lembar observasi akan digunakan untuk analisis komparatif

(perbandingan antar siklus). Semua pengamatan ini berfungsi sebagai bukti nyata (*evidence-based*) yang akan diolah pada tahap selanjutnya, yaitu Refleksi.

4. Refleksi

Ketidaktercapaian indikator penelitian pada siklus tertentu dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan sosial di SD Negeri 018 Rambah Hilir, dipengaruhi keseimbangan antara kelebihan yang belum dalam kondisi terbaik dan kekurangan yang muncul selama proses. Analisis kelebihan dan kekurangan yang sering menjadi penyebab indikator belum tercapai. Ketuntasan belajar terangkat dengan menjadikan pelaksanaan simulasi baru sekedar hiburan dan belum sampai ke inti dari tujuan simulasi yakni pengetahuan tentang belajar sosial. Meski beberapa siswa mampu menunjukkan keterampilan sosial, namun ruang komunikasi menjadi cair antara siswa yang sebelumnya jarang berinteraksi saat pembelajaran berlangsung. Analisis kekurangan yang di jumpai biasanya menghambat pencapaian target kuantitatif (misalnya target tertentu belum terpenuhi), beberapa diantaranya Naskah yang rumit, dominasi siswa yang aktif terhadap siswa pemalu, dan kurangnya waktu yang tersedia. Siswa yang pemalu takut di tetawakan diantara siswa yang berbeda. Target yang terlalu tinggi, misal 80% juga merupakan kekurangan yang ditemui serta keterkaitan tanggapan antara guru dan kolaborator sebagai pihak yang membantu sehingga menyebabkan data tidak akurat.

Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berbentuk lembar observasi (pengamatan) dan Angket/Kuesioner karena keterampilan sosial berkaitan dengan perilaku yang tampak (*observable behavior*) sehingga observasi sangat membantu dalam memahami keterampilan sosial siswa.

Analisis Data

Analisis Data Secara Individu

Penelitian yang di lakukan di SD Negeri 018 Rambah Hilir, dengan kesepakatan penetapan KKM > 70 sebagai batas ketuntasan merupakan indikator kuantitatif untuk mengukur keberhasilan tindakan. Individu siswa kelas IV dikatakan tuntas apabila skor perolehan dari lembar observasi keterampilan sosial mencapai angka minimal 71. Skor ini didapat dari konversi hasil pengamatan (data mentah) ke dalam skala 100. Jika seorang siswa mendapatkan nilai ≤ 70 maka siswa dikategorikan belum tuntas dan masih memerlukan bimbingan atau perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

Sebagai gambaran dalam membuat laporan penelitian, nilai KKM > 70 dibagi ke dalam rentang kategori (asumsi skala 100) berikut:

- 91 – 100: Sangat Baik (Tuntas)
- 71 – 90: Baik (Tuntas)
- 61 – 70: Cukup (Belum Tuntas)
- < 60: Kurang (Belum Tuntas)

Analisis Data Secara Klasikal

Analisis data secara klasikal (keseluruhan) harus berada di atas 85% siswa yang dinyatakan tuntas pada penelitian di SD Negeri 018 Rambah Hilir, angka 85% merupakan Indikator Keberhasilan Klasikal. Ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) yang di lakukan baru dianggap berhasil dan dapat dihentikan jika minimal 85% dari seluruh siswa di kelas V telah mencapai nilai keterampilan sosial di atas 70 (KKM). Tolok Ukur Keberhasilan Tindakan Analisis klasikal di atas 85% menunjukkan standar kualitas yang tinggi lebih besar dari yang direkomendasikan oleh (Lastriningsih, 2017)). Berdasarkan kriteria saat penelitian, hasil analisis data akan dikelompokkan menjadi dua kesimpulan utama:

- a. Berhasil (Tuntas Klasikal): Jika hasil perhitungan menunjukkan $P \geq 85\%$.

Artinya, metode simulasi sangat efektif dalam meratakan kemampuan sosial siswa di kelas tersebut.

- b. Belum Berhasil (Belum Tuntas Klasikal): Jika hasil perhitungan menunjukkan $P < 85\%$. Artinya, meskipun ada peningkatan individu, namun secara kolektif metode simulasi belum menyentuh sebagian besar siswa, sehingga diperlukan perbaikan strategi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode simulasi yang di terapkan di Kelas IV SD Negeri 018 Rambah Hilir menunjukkan hasil yang dalam prediksi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan pola Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang umum diterapkan pada subjek dan lokasi tersebut, ternyata mendapatkan hasil yang sangat sesuai dengan rancangan yang telah di rencanakan oleh peneliti. Meskipun masih ada beberapa hal yang belum mendukung penelitian ini. Hasil Penelitian Peningkatan keterampilan sosial siswa dapat dilihat

melalui kenaikan indikator pada setiap siklus adalah berupa Meningkatnya Skor Rata-rata, yakni persentase keterampilan sosial siswa yang meningkat secara bertahap. Pada Siklus I, keterampilan social siswa biasanya berada pada kategori "Cukup", melalui metode simulasi mulai meningkat menjadi kategori "Baik" atau "Sangat Baik". Kemudian, di tingkat selanjutnya pada Siklus II, Ketuntasan Indikator secara khusus seperti tingkat bekerja sama, saling berinteraksi, mampu mengendalikan diri, dan bersikap empati menunjukkan hasil yang sesuai target ketuntasan minimal yang ditetapkan yakni umumnya diatas 75%. Keikutsertaan dan keaktifan masing-masing siswa yang sebelumnya masih cenderung menutup diri dan malu untuk berinterkasi atau merasa tidak percaya diri mulai berani mengemukakan pendapat dan membangun rasa percaya diri serta mau berperan sesuai skenario secara aktif dalam kelompok masing-masing pada waktu di laksanakannya simulasi, perkembangan tersebut sebagaimana yang terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus 1

No	Nama Siswa	Kerjasama	Berbagi	Tolong-Menolong	Skor Total	Persentase (%)	Keterangan
1	Ailani Faizah Priona	3	2	3	8	66,7%	Belum Tuntas
2	Fajar Aditya	2	2	2	6	50,0%	Belum Tuntas
3	Syawal Syaputra	3	3	3	9	75,0%	Belum Tuntas
4	M. Faiz	2	2	2	6	50,0%	Belum Tuntas
5	Vania Larissa	3	2	2	7	58,3%	Belum Tuntas
Rata-rata Klasikal					7,2	60,0%	Cukup

Analisis Siklus 1 menunjukkan bahwa mayoritas siswa (80%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Masalah utama adalah rendahnya inisiatif mandiri siswa yang hanya bertindak jika ada instruksi langsung dari guru. Sedangkan analisis Siklus 2 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami kenaikan skor minimal 3 poin. Kategori dominan adalah Berkembang Sangat Baik (BSB). Target KKM 85%

tercapai karena siswa sudah dapat melakukan keterampilan sosial secara konsisten dan mandiri.

Penggunaan Metode simulasi sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa karena beberapa alasan yang dijumpai peneliti. Diantaranya Pelaksanaan Kegiatan Praktik Langsung (*Experiential Learning*) berupa Simulasi yang mampu memberikan waktu dan kesempatan kepada

siswa untuk menunjukkan minat ikut aktif dengan menampakkan bakat melalui peran-peran sosial dalam situasi yang hampir serupa dengan kehidupan nyata, sehingga mereka belajar cara menanggapi dengan tepat masalah-masalah sosial. Pengembangan Empati yang dirasakan peserta didik dengan memerankan peranan orang lain (*role playing*), menuntut siswa untuk memahami serta merasakan sudut pandang dan perasaan orang lain, yang secara langsung dapat mengasah keterampilan empati individu siswa. Dengan

media Interaksi yang aman metode simulasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menekan mental siswa, menyebabkan berkurangnya hambatan psikologis siswa untuk berkomunikasi dengan teman sebaya saat berinteraksi. Melalui latihan Komunikasi dan Kerja Sama, pelaksanaan yang terstruktur dari metode simulasi membuat siswa saling kontrol dalam timnya, yang secara otomatis bisa melatih kemampuan mereka dalam mempertimbangkan dan menyelesaikan konflik secara baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Siswa	Kerjasama	Berbagi	Tolong-Menolong	Skor Total	Persentase (%)	Keterangan
1	Ailani Faizah Priona	4	3	4	11	91,7%	Tuntas
2	Fajar Aditya	3	3	4	10	83,3%	<i>Hampir Tuntas</i>
3	Syawal Syaputra	4	4	4	12	100%	Tuntas
4	M. Faiz	3	4	3	10	83,3%	<i>Hampir Tuntas</i>
5	Vania Larissa	3	4	4	11	91,7%	Tuntas
Rata-rata Klasikal					10,8	90,0%	Sangat Baik

Dengan menggunakan metode simulasi di SD Negeri 018 Rambah Hilir dapat membuktikan kemampuan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif dalam pembentukan karakter sosial siswa kelas IV. Dari hasil penelitian tindakan kelas di Kelas IV SD Negeri 018 Rambah Hilir pada tahun 2025, peneliti melakukan analisis yang terfokus dan mendalam mengenai peningkatan keterampilan sosial siswa melalui metode simulasi. Diantaranya Transformasi Perilaku Melalui Learning by Doing.

Penerapan metode simulasi di SD Negeri 018 Rambah Hilir telah berhasil dan mampu mengubah pola belajar siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif. Analisis ini menekankan bahwa keterampilan sosial tidak dapat diajarkan hanya melalui teori, melainkan harus dipraktikkan (Remacle, dkk 2023). Dengan melaksanakan rangkaian urutan simulasi, situasi dunia nyata (seperti musyawarah warga atau interaksi jual beli), siswa kelas IV otomatis bisa belajar tentang

etika berkomunikasi dan cara memposisikan diri dalam urutan struktur social dalam masyarakat.

Kemudian, peningkatan Aspek Kerja Sama dan Interaksi, dari pengamatan menunjukkan peningkatan hasil yang memuaskan pada indikator kerja sama (Ufie dkk, 2020). Melalui simulasi, siswa dipaksa untuk berkoordinasi dengan anggota kelompoknya demi mencapai tujuan skenario. Sebelumnya siswa yang mendominasi saat belajar mulai belajar mendengarkan dan memahami, sementara siswa yang pemalu sudah mulai berani mengambil peran. Dari hal ini telah terbukti bahwa simulasi mampu memecah hambatan komunikasi antar-siswa di kelas IV. Dalam pengembangan Empati dan Kontrol Diri, ditemukan bahwa peran (*role play*) dalam simulasi sangat efektif mengasah kemampuan empati. Contohnya saja, seorang siswa yang berperan sebagai tokoh dengan kondisi sulit, ia belajar merasakan perasaan orang lain yang direrankan tersebut.

Dalam kontrol diri, siswa juga belajar berusaha menahan diri untuk tidak mendahulukan pembicaraannya dari orang lain dan mengikuti peraturan dalam bermain peran yang telah ditetapkan dalam simulasi, ini merupakan merupakan fokus utama yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan sosial. Dari segi efektivitas Lingkungan Belajar yang Menyenangkan, Metode simulasi mampu menciptakan atmosfer kelas yang bertekanan rendah (low anxiety).

Dari pelaksanaan penelitian, hasil menunjukkan bahwa kegembiraan dalam bermain peran menurunkan pertahanan psikologis siswa. Penerapan yang di terapkan SD Negeri 018 Rambah Hilir, dapat terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa saat proses pembelajaran IPS atau PKn, di mana mereka bisa membantu dan bersifat lebih sukarela saat membantu teman yang kesulitan memahami peran. Dan pada pencapaian Target Ketuntasan, secara teoretis dan praktis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi memberikan dampak yang sangat cepat peningkatannya. Ini semua karena Siklus I: Siswa masih canggung dan butuh arahan intensif (kategori Cukup). Siklus II: Siswa mulai mandiri dalam berinteraksi dan menunjukkan kematangan sosial (kategori Baik/Sangat Baik). Hasil Akhir: Keterampilan sosial siswa meningkat secara klasikal melampaui standar yang ditetapkan oleh sekolah (Chang & Liu, 2025).

Penerapan metode simulasi di Kelas IV SD Negeri 018 Rambah Hilir terbukti sangat relevan dengan perkembangan psikologis anak usia 10-11 tahun. Metode ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan sosial secara kognitif dengan tindakan sosial secara nyata di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dalam meningkatkan keterampilan sosial menghasilkan pencapaian pembelajaran non tulisan yang lebih maksimal. Memilih peran dari skenario yang di atur guru membuat peserta didik secara bertingkat melatih

keaktifan mereka saat pembelajaran berlangsung. Melalui interaksi antar peserta didik, mereka bisa memahami proses pembelajaran serta menanamkan jiwa yang memiliki keterampilan yang cukup memadai sebagai bekal bagi mereka dalam menghadapi permasalahan hidup dalam masyarakat.

Efektifitas Metode simulasi dari metode sebelumnya dapat dilihat dari perbandingan persentase ketuntasan keterampilan sosial siswa melalui perbandingan angka-angka statistic pada lembar pengamatan ketuntasan kelas ataupun individu. Ketepatan alat yang di gunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan perilaku yang tampak (observable behavior) dan persepsi diri. Analisis data secara individu dan klasikal dikatakan tuntas apabila skor perolehan dari lembar observasi keterampilan sosial mencapai angka minimal 71 dengan tolok Ukur Keberhasilan Tindakan Analisis klasikal di atas 85% menunjukkan standar kualitas yang tinggi. Metode yang di terapkan ini ternyata sangat membantu terbukti secara signifikan dan meyakinkan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, baik secara individual maupun klasikal, sehingga hipotesis tindakan dinyatakan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Chang, J., & Liu, D. (2025). Optimising learning outcomes: A comprehensive approach to virtual simulation experiment teaching in higher education. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(4), 2114-2134. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2314825>
- Djamarah, S. B. (2025). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2025). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Goleman, D. (2015). *Kecerdasan Emosional* (T. Hermaya, Terj.).

- Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Imanniyah, A., Despalantri, E., Zudeta, E., Marsyah, U., & Annisa, A. (2025). Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Kata Pada Anak Autism. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 137-143. <https://doi.org/10.17509/jppd.v12i1.83895>
- Lastriningsih, L. (2017). Peningkatan berpikir kritis dan prestasi belajar melalui metode inquiry pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 68–78. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7714>
- Parji. (2016). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa di Era Global*. Madiun: UNIPMA Press.
- Purwaningsih, W., & Wangid, M. N. (2021). Improving students' critical thinking skills using time bar media in mathematics learning in the third-grade primary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2), 248–260. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.39429>
- Remacle, A., Bouchard, S., & Morsomme, D. (2023). Can teaching simulations in a virtual classroom help trainee teachers to develop oral communication skills and self-efficacy? A randomized controlled trial. *Computers & Education*, 200. <https://doi.org/10104808.10.1016/j.compedu.2023.104808>
- Sanjaya, W. (2026). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syam, M., & Haikal, M. F. (2024). Determinasi Minat Baca Anak di Taman Baca Masyarakat Desa Percut. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 8(1), 256–265. <https://doi.org/10.22219/satwika.v8i1.33502>
- Ufie, A., Leuwol, F. S., & Mainake, A. B. (2020). Increasing social sciences learning achievement and activeness through course review horay model. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 115–125. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i2.33135>