



**Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengelola Kelas  
Mahasiswa Keguruan melalui Simulasi**

**Ni Kadek Juliantari<sup>1</sup>, I Nyoman Subadra<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup>STKIP Agama Hindu Amlapura**

**Email: [kadekjuliantari755@gmail.com](mailto:kadekjuliantari755@gmail.com)<sup>1</sup>**

Direvisi: 26 November 2022

Diterima: 22 Desember 2022

Diterbitkan: 1 Januari 2023

**Abstrak:** Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengelola kelas mahasiswa semester V Prodi PGSD dalam matakuliah Pengelolaan Kelas. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan dengan dua siklus dan tiap siklus terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, evaluasi/observasi, dan refleksi. Data diolah dengan cara dekriptif kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan simulasi dapat meningkatkan keterampilan mengelola kelas mahasiswa semester V Prodi PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura. Pada siklus I, nilai rata-ratanya 72,62 dengan persentase ketercapaian 73,08% menjadi 77,08 dengan persentase ketercapaian 92,31%. Peningkatan tersebut terjadi karena berbagai keunggulan dalam kegiatan pelaksanaan tindakan. *Pertama*, mahasiswa semakin antusias mengikuti kegiatan simulasi karena teman-temannya sangat optimal memerankan diri sebagai siswa. *Kedua*, mahasiswa mendapat pengalaman dari rekan-rekan sejawat yang telah melakukan simulai lebih dahulu. *Ketiga*, mahasiswa dapat *sharing* pengetahuan dan pengalaman kepada teman-temannya. *Keempat*, persiapan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan simulasi juga optimal sehingga saat kegiatan pengelolaan kelas mahasiswa menjadi semakin siap. Oleh karena itu, direkomendasikan bahwa metode simulasi efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang melatih atau mengasah keterampilan siswa, salah satunya adalah keterampilan mengelola kelas.

**Kata kunci:** peningkatan keterampilan, mengelola kelas, simulasi

**Abstract:** This article aims to improve class management skills for fifth semester students of PGSD Study Program in Class Management courses. This study uses an action research design with two cycles and each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, evaluation/observation, and reflection. The data is processed by means of quantitative descriptive. The results show that the application of simulation can improve the skills of managing class V semester students of PGSD STKIP Hindu Religion Amlapura Study Program. In cycle I, the average value was 72.62 with an achievement percentage of 73.08% to 77.08 with an achievement percentage of 92.31%. This increase occurred due to various advantages in implementing action activities. First, students are more enthusiastic about participating in simulation activities because their friends are very optimal in playing themselves as students. Second, students get experience from colleagues who have done the simulation beforehand. Third, students

can share knowledge and experiences with their friends. Fourth, student preparation in participating in simulation activities is also optimal so that when class management activities students become more prepared. Therefore, it is recommended that the simulation method be used effectively for learning activities that train or hone students' skills, one of which is classroom management skills.

**Keywords:** skills improvement, class management, simulation

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta peradaban manusia, memaksa kita sebagai bagian masyarakat dunia, turut mengejar dan mengembangkan diri agar tidak tertinggal jauh di belakang. Dalam rangka mengejar ketertinggalan ini sebagai bangsa harus terus-menerus meningkatkan diri dalam segala aspek bidang kehidupan baik ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, keamanan, hukum, dan teknologi melalui pembangunan. Pembangunan bidang pendidikan yang merupakan salah satu pembangunan aspek sosial dan budaya merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat ditawar lagi dan menjadi suatu keharusan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan/keterampilan yang tinggi, moral dan budi pekerti yang luhur serta cerdas dan kreatif. Hal ini dimaksudkan agar mutu sumber daya manusia Indonesia dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Sebagai pendidik yang cenderung lebih mengarah pada penanaman nilai-nilai pendidikan agama menuntut keterampilan guru dalam merancang, menyajikan, serta mengevaluasi bahan pelajaran. Dalam menyajikan bahan pelajaran, guru dituntut secara cermat dan bijaksana dalam memilih dan menggunakan metode maupun strategi pembelajaran, yang penentuannya ditetapkan berdasarkan situasi kondisi siswa.

Pendidikan dikembangkan dengan memperhatikan peningkatan iman dan takwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat perserta didik, keragaman potensi daerah dan lingkungan; tuntutan pembangunan daerah dan nasional; tuntutan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuai, teknologi dan seni; agama; dinamika perkembangan global; persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Pendidikan di perguruan tinggi keguruan dan ilmu pendidikan sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional

harus memiliki kontribusi dalam rangka mengentaskan dekadensi moral dan efek negatif lainnya melalui proses pendidikan. Dalam upaya itu peningkatan prestasi belajar siswa, guru atau calon guru harus memiliki keterampilan yang mumpuni dalam mengelola kelas, karena pengelolaan kelas yang efektif dapat mengantarkan siswa pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Beranjak dari hal tersebut, mahasiswa calon guru dituntut agar senantiasa meningkatkan keterampilan mengajarnya karena fokus dari kegiatan mengajar bukan saja menyentuh aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor (Yamin, 2009). Sesuai dengan pendapat Rusman (2010), ada sembilan keterampilan mengajar yang perlu dikuasai oleh guru. Keterampilan mengajar yang dimaksud adalah (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan bertanya, (3) keterampilan memberikan penguatan, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan mengadakan variasi, (6) keterampilan mengelola kelas, (7) keterampilan membimbing kelompok kecil, (8) keterampilan pembelajaran perseorangan, dan (9) keterampilan menutup pelajaran. Pada setiap

keterampilan tersebutlah perlu disisipkan unsur mendidik oleh guru yang bersangkutan sehingga kegiatan pembelajaran tidak terkesan hanya sebatas kegiatan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Berbagai keterampilan tersebut dapat membantu guru menyiapkan mental siswa sebelum mengikuti pelajaran dan memicu minat serta pemusatan perhatian siswa yang akan dibicarakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui dinamika kelompok dan memberikan kesempatan siswa untuk lebih kreatif.

Kalau ditilik dari sejarah perkembangan profesi seorang guru, tugas mengajar sebenarnya adalah pelimpahan dari tugas orang tua: karena tidak mampu lagi memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan perkembangan teknologi yang akhir-akhir semakin pesat, seorang guru dituntut untuk lebih menambah kualitas ilmu dengan banyak belajar dari berbagai sumber ilmu yang dimiliki oleh guru harus diajarkan kepada siswa

dengan keterampilan mengajar yang baik.

Selain pengetahuan ilmu yang harus ditambah, guru juga penting menguasai beberapa keterampilan mengajar, karena betapapun tingginya ilmu yang dimiliki oleh seorang guru itu, jika tidak menguasai keterampilan mengajar, maka akan sulit bagi seorang siswa menyerap ilmu yang diberikan oleh guru tersebut.

Namun sayangnya, mahasiswa calon guru pada program studi PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura belum optimal mengaplikasikan keterampilan mengelola kelas tersebut. Hal ini dapat diketahui dari observasi selama aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah menerapkan metode simulasi dalam kegiatan mata kuliah Pengelolaan Kelas yang ditempuh oleh mahasiswa semester V Prodi PGSD. Simulasi merupakan salah satu alat bantu dalam pengajaran baik untuk guru dan pengawas karena cukup efektif dalam membina keterampilan mengajar guru dibandingkan dengan cara konvensional/ceramah oleh pengawas. Oleh karena itu, pada giliranya melalui simulasi, dapat meningkatkan efektivitas

keterampilan mengelola kelas para mahasiswa calon guru.

Simulasi tersebut dipilih karena pada dasarnya simulasi memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut. Simulasi dapat melibatkan mahasiswa untuk melakukan sesuatu sehingga dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam praktik pengelolaan kelas. Simulasi melibatkan mahasiswa untuk berbuat sesuatu dalam belajarnya, terutama belajar keterampilan mengelola kelas. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan mata kuliah Pengelolaan Kelas tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengelola kelas yang nantinya dapat berimplikasi pada kepemilikan keterampilan dan kesiapan para mahasiswa calon guru menempuh matakuliah PPL dan berkiprah di dunia pendidikan menjadi guru yang sesungguhnya.

Penelitian semacam ini sudah pernah dilakukan oleh Yusuf, Tarjiah, Satibi (2018) tentang penerapan metode simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD di Kabupaten Sumedang. Hasilnya menunjukkan bahwa metode simulasi terbukti dapat

meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, metode simulasi dipandang relevan juga diterapkan pada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mengelola kelasnya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penting disusun artikel tentang upaya meningkatkan keterampilan mengelola kelas mahasiswa PGSD melalui simulasi. Manfaat yang dirasakan dari hasil penelitian ini ada dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap khazanah pengetahuan serta dapat menambah khazanah teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dengan secara aktif berperan serta demi keberhasilan peserta didik. Bagi mahasiswa calon guru yang diteliti, hasil penelitian ini dapat melatih kesiapan mahasiswa dalam praktik pengelolaan kelas

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan salah satu bagian dari

keterampilan dasar mengejar yang wajib dimiliki oleh seorang guru. Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan (Darmadi, 2009). Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) pada dasarnya merupakan bentuk-bentuk perilaku yang mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pebelajarannya secara terencana dan profesional (Suwarna, dkk., 2005). Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar.

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Komponen-komponen dalam mengelola kelas menurut Rusman (2010) adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukab tindakan menyimpang, memberikan penguatan.
- b. Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal. Guru dapat menggunakan strategi: (a) modifikasi tingkah laku. Guru hendaknya menganalisis tingkah laku siswa yang mengalami masalah/kesulitan dan berusaha memodifikasi tingkah laku tersebut dengan mengaplikasikan

pemberian penguatan secara sistematis. (b) Guru menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok dengan cara memperlancar tugas-tugas melalui kerja sama di antara siswa dan memelihara kegiatan-kegiatan kelompok. (c) Guru menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Di samping dua jenis keterampilan di atas, hal lainnya yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas adalah menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alas an, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan, dan sikap yang terlalu bertele-tele.

## 2.2 Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan (Marno, dkk., 2008). Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

"Simulasi adalah tiruan perbuatan yang hanya pura – pura" Menurut kamus Inggris – Indonesia (Echols dan Shadily,1975:527). Simulasi berasal dari kata sumilate yang artinya pura-pura atau berbuat seakan – akan , seolah – olah, dan simulation adalah pekerjaan tiruan atau meniru. Dengan demikian Simulasi adalah peniruan atau perbuatan yang bersifat menirukan suatu peristiwa atau suatu cara penyajian pengalaman belajar dengan dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep,prinsip, atau keterampilan tertentu.

Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Proses pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengalami bermacam – macam proses dan kenyataan social dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan mengambil keputusan.

. Model pembelajaran ini diterapkan dalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogi dengan proses sibernetika. Pendekatan simulasi

dirancang agar mendekati kenyataan di mana gerakan yang dianggap kompleks, sengaja dikontrol, misalkan dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, 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, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

Metode simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada pebelajar, (6) melatih pebelajar untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif pebelajar, dan (8) melatih

pebelajar untuk mengembangkan sikap toleransi.

Menurut Juliantari (2010), simulasi terdiri atas beberapa jenis, yakni sebagai berikut.

### 1) Sosiodrama

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

### 2) Psikodrama

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

### 3) *Role Playing*

*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi. Dengan kata lain, metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperlukan.

Seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa bebas mengambil keputusan dan berkespresi secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat

mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

4) *Peer Teaching*

*Peer teaching* merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh pebelajar kepada teman-teman sejawatnya. Selain itu, *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang guru kepada guru lainnya dalam rangka berlatih keterampilan mengajar atau gladi resik sebelum menghadapi kelas yang sesungguhnya.

5) *Simulasi Game*

*Simulasi game* merupakan bermain peranan, para pebelajar berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya dirancang dalam dua siklus. Arikunto (2006:92) menguraikan bahwa: “Tiap siklus terdiri dari empat tahapan (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan), (3) pengamatan dan evaluasi serta (4) refleksi tindakan”.

Penelitian dilaksanakan pada semester V Program Studi PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura yang menempuh matakuliah Pengelolaan Kelas. Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data dengan observasi keterampilan mengelola kelas dalam proses pembelajaran melalui simulasi. Arikunto (2006:156) berpendapat bahwa: “observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”.

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 5 (lima) hal atau aspek yang diamati, yakni (1) penerapan prinsip pengelolaan kelas, (2) penerapan komponen pengelolaan kelas, (3) penerapan pendekatan pengelolaan kelas, (4) penerapan upaya pengelolaan kelas, dan (5) penerapan teknik pengelolaan kelas. Dengan demikian, skor maksimal idealnya adalah 25.

Analisis nilai keterampilan mengelola kelas untuk setiap subjek penelitian diperoleh melalui rumus berikut.

$$X = \frac{\sum \text{skor mentah}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

Sementara itu, analisis nilai rata-rata keterampilan mahasiswa diperoleh melalui rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\sum X$  = Jumlah skor keterampilan mengelola kelas

N = Jumlah mahasiswa

$\bar{X}$  = Skor rata-rata keterampilan mengelola kelas

Persentase keberhasilan diperoleh melalui rumus berikut.

*Persentase*

$$= \frac{\text{jumlah subjek memenuhi standar}}{\text{jumlah seluruh subjek}} \times 100\%$$

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata keterampilan mengelola kelas yang dimiliki oleh mahasiswa adalah minimal 70 (kategori baik) dan secara klasikal sejumlah 75% mahasiswa memenuhi skor minimal 70 tersebut.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Observasi dilakukan setiap dilaksanakannya pertemuan dengan cara melihat dan mencatat fenomena-fenomena yang terjadi baik berupa kendala-kendala atau permasalahan yang ditemui selama pelaksanaan tindakan maupun hal-hal yang positif yang terjadi pada proses pembelajaran. Evaluasi mengenai keterampilan mengelola kelas dilaksanakan pada akhir siklus dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran yang dikelola oleh mahasiswa yang bersangkutan di dalam kelas melalui kegiatan simulasi. Hasil tiap siklus sebagai berikut.

**Tabel 01**  
**Hasil Evaluasi Keterampilan Mengelola Kelas**

No	Pelaksanaan	Jumlah skor	Nilai Rata-rata	Persentase ketercapaian klasikal
1	Siklus I	1.888	72,62 (tercapai)	73,08% (belum tercapai)
2	Siklus II	2.004	77,08 (tercapai)	92,31% (tercapai)

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa standar keberhasilan pada siklus I belum terpenuhi secara optimal. Hal itu tampak dari persentase ketercapaian baru mencapai 73,08%. Padahal target persentase ketercapaian yang

ditetapkan sebesar 75%. Walaupun nilai rata-rata yang dicapai sudah memenuhi standar, yakni minimal 70 (berada pada kategori baik).

Hal-hal yang menjadi catatan selama pelaksanaan siklus I adalah mahasiswa kurang terfokus

mengikuti kegiatan simulasi dan kurang memperhatikan rambu-rambu pengelolaan kelas, seperti prinsip pengelolaan kelas, komponen pengelolaan kelas, pendekatan pengelolaan kelas, upaya pengelolaan kelas, dan teknik pengelolaan kelas. Di samping itu, karena dalam kegiatan simulasi ini, peserta yang menjadi siswa hanya teman sejawat terkadang tampak malu dan kurang maksimal melakukan kegiatan simulasi. Beberapa kelemahan tersebut diatasi dengan cara mengoptimalkan kegiatan perencanaan jadwal kegiatan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, keunggulan pelaksanaan tindakan pada siklus I ini yang perlu dipertahankan pada siklus berikutnya adalah pemberian motivasi kepada mahasiswa untuk mempersiapkan diri secara optimal dan pelaksanaan diskusi pada akhir kegiatan simulasi untuk mengetahui keunggulan, kelemahan, dan kendala-kendala mahasiswa dalam kegiatan secara umum.

Atas dasar hasil refleksi tersebutlah, dilaksanakan tindakan siklus II dengan harapan pelaksanaan tindakan dapat lebih optimal

dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Berdasarkan analisis tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan mengelola kelas mahasiswa pada siklus II ini lebih baik daripada siklus I. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan mahasiswa mengelola kelas sebesar 77,08. Sementara itu, persentase ketercapaian jumlah mahasiswa yang memenuhi nilai minimal 70 (kategori baik) sebesar 92,31% (24 orang mahasiswa dari 26 orang). Hal itu mengindikasikan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II ini telah berhasil sehingga siklus dapat dihentikan.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pelaksanaan tindakan siklus II ini diadakanlah refleksi untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan pada siklus II. Hasil refleksi menunjukkan bahwa keunggulan yang ditemukan pada siklus II sehingga pelaksanaan tindakan berhasil adalah sebagai berikut. *Pertama*, mahasiswa semakin antusias mengikuti kegiatan simulasi karena teman-temannya sangat optimal memerankan diri sebagai siswa. *Kedua*, mahasiswa mendapat pengalaman dari rekan-

rekan sejawat yang telah melakukan simulai lebih dahulu. *Ketiga*, mahasiswa dapat *sharing* pengetahuan dan pengalaman kepada teman-temannya. *Keempat*, persiapan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan simulasi juga optimal sehingga saat kegiatan pengelolaan kelas mahasiswa menjadi semakin siap.

Namun, pelaksanaan siklus II ini tidak terlepas pula dari berbagai hambatan atau kendala di antaranya adalah membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama agar setiap mahasiswa dapat melakukan kegiatan simulasi sehingga tidak semua mahasiswa dapat tampil bersimulasi pada hari yang bersamaan.

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dalam penelitian ini dapat dirumuskan temuan bahwa penerapan simulasi dapat meningkatkan keterampilan mengelola kelas mahasiswa semester V Prodi PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura. Pada siklus I, nilai rata-ratanya 72,62 dengan persentase ketercapaian 73,08% menjadi 77,08 dengan persentase ketercapaian 92,31%.

Peningkatan tersebut terjadi karena berbagai keunggulan dalam kegiatan pelaksanaan tindakan. *Pertama*, mahasiswa semakin antusias mengikuti kegiatan simulasi karena teman-temannya sangat optimal memerankan diri sebagai siswa. *Kedua*, mahasiswa mendapat pengalaman dari rekan-rekan sejawat yang telah melakukan simulai lebih dahulu. *Ketiga*, mahasiswa dapat *sharing* pengetahuan dan pengalaman kepada teman-temannya. *Keempat*, persiapan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan simulasi juga optimal sehingga saat kegiatan pengelolaan kelas mahasiswa menjadi semakin siap.

Di samping itu, kegiatan simulasi juga relevan diterapkan untuk mempersiapkan diri calon guru dalam menghadapi kelas yang sesungguhnya karena simulasi ini semacam gladi resik persiapan kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak terlepas pula dari berbagai keunggulan metode simulasi seperti yang dikemukakan oleh Yamin (2009) bahwa metode simulasi memiliki keunggulan (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan

sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada pebelajar, (6) melatih pebelajar untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif, dan (8) melatih untuk mengembangkan sikap toleransi. Keunggulan tersebutlah yang juga tampak dalam penerapan simulasi saat kegiatan pembelajaran untuk mengoptimalkan keterampilan mengelola kelas pada mahasiswa. Hal itu sejalan pula dengan pendapat Aril (2010) bahwa keterampilan *microteaching* harus dibentuk melalui latihan berulang-ulang yang salah satunya dapat dilakukan dengan simulasi.

Berdasarkan uraian pembahasan tersebut, metode simulasi direkomendasikan adar digunakan dalam kegiatan pembinaan ataupun pembelajaran yang menekankan pada aspek keterampilan agar para mahasiswa calon guru ataupun guru dapat berlatih secara optimal melalui simulasi tersebut.

## V. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, dalam penelitian ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Penerapan simulasi dapat meningkatkan keterampilan mengelola kelas mahasiswa semester V Prodi PGSD STKIP Agama Hindu Amlapura. Pada siklus I, nilai rata-ratanya 72,62 dengan persentase ketercapaian 73,08% menjadi 77,08 dengan persentase ketercapaian 92,31%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, melalui penelitian ini dapat disampaikan saran sebagai berikut.

- 5.2.1 Mahasiswa calon guru hendaknya senantiasa meng-update pengetahuan yang dimiliki terutama yang berkaitan keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru agar dapat meningkatkan keterampilan secara optimal.
- 5.2.2 Dosen diharapkan mengemas kegiatan pembelajaran berorientasi pada mahasiswa dengan memberikan

pengalaman sebanyak-banyaknya kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aril, Zainal. 2010. *Micro Teaching*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar, S. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : Pustaka Belajar.
- Darmadi, Hamid. 2009. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung:Alfabeta
- Juliantari, Ni Kadek. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Amlapura: STKIP Agama Hindu Amlapura.
- Marno, dkk. 2008. *Strategi dan Metode Pengajaran*.Jogjakarta: Aruzzmedia
- Rusman, 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supriyadi.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Cakrawala Ilmu.
- Suwarna, dkk. 2005. *Pengajaran Mikro*.Yogyakarta:Tiara Wacana
- Yamin, Martinis. 2009. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yusuf, M., Tarjiah, Satibi. 2018. Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 5, No.2, Agustus 2018, hal. 124-132