**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SIMULASI DAN HUKUMAN GANJARAN TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS X SMA NEGERI 1 DOLOK MASIHUL**

**MARIA ULFA SIREGAR**

**NPM : 161354012**

**PPKn/Maria Ulfa Siregar @ umnaw.ac.id**

**ABSTRAK**

Pembelajaran Simulasi dan hukuman ganjaran terhadap pembentukan karakter. Merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi yang menyenangkan. Pembentukan karakter siswa aktif dalam pembelajaran simulasi dan hukuman ganjaranjuga merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah keterampilan .

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan karena ditemukannya masalah-masalah yang timbul dalam kelas, yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh guru kurang menggunakan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan 1 kali pertemuan, setiap siklusnya memiliki 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I yaitu: 519,% (sekitar 30 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa observasi pada siklus I belum optimal, maka dari itu dilakukan pengamatan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan pada siklus II, hasil pengamatannya adalah 580% (sekitar 36 siswa). Hal ini menunjukkan siklus II sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu siswa sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pengaruh model pembelajaran simulasi dan hukuman dan ganjaran masalah telah membuktikan peningkatan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, hal ini dilihat dari hasil analisis dan pengolahan data dan model pembelajaran simulasi dan hukuman ganjaran(X) dengan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat (Y), Dengan demikian menunjukkan adanya observasi dan tes pengaruh model pembelajaran simulasi dan hukuman ganjaranterhadap pembentukan karakter siswa.

**Kata kunci: a. Sumulasi Hukuman dan Ganjaran b. Karakter c. PPKn**

**THE EFFECT OF SIMULATION LEARNING METHOD AND REWARD PUNISHMENT ON THE CHARACTER FORMATION OF STUDENTS ON THE SUBJECT OF PPKn (CITIZENSHIP EDUCATION) IN CLASS X STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 DOLOK MASIHUL**

**MARIA ULFA SIREGAR**

**NPM : 161354012**

**PPKn/Maria Ulfa Siregar @ umnaw.ac.id**

**ABSTRACT**

Simulated learning and reward punishment for character formation is one of the innovative learning models that can provide pleasant condition. The formation of active student characters in simulated learning and reward punishment is also a learning model involving students to be active in learning knowledges related to life skills.

This research is a classroom action research, this research is done because of the discovery of problems that arise in the class, namely the lack of student activeness in expressing opinions in the on going learning process. This is due to the lack of teachers using appropriate and varied learning models to improve students activeness in expressing opinions.

The classroom action research is conducted in two cycles, where each cycle is a one-time meeting, each cycle has four stages : planning, execution, observation and reflection. The data collection tool in this research is observation and test.

Based on observation in the first cycle that is : 519 % (about 30 students). This indicates that the observation in cycle I is not optimal, therefore from observation in the second cycle, the observation result is 580% (about 36 students). This shows the cycle II has reached the expected goal that is the students has already been more active in the learning process.

The influence of the simulation learning model and the punishment and reward of the problem has proven the increase of the students activity in expressing opinion, it is seen from the result of data analysis and processing and simulation learning model and reward punishment (X) with students activeness in expressing opinion (Y). There by indicating the presence of observations and tests of the effect of simulation learning model and reward punishment on the character formation of students.

**Keyword : a. Simulation of punishment and reward b. Character c. PPKn (Citizenship Education)**