

**PENGARUH MOTODE PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS  
BUDAYA LOKAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SD NEGERI  
KALUKU BODOA KECAMATAN TALLO  
KOTA MAKASSAR**

**THE INFLUENCE OF LOCAL CULTURE-BASED SIMULATION  
LEARNING METHODS ON THE INTEREST AND LEARNING  
OUTCOMES OF SOCIAL STUDIES FOR FIFTH GRADE  
STUDENTS ATSD NEGERI KALUKU BODOA TALLO  
DISTRICT MAKASSAR CITY**



**TESIS**

Oleh:

**GITA ANANDA**

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.005.19

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2024**

**PENGARUH MOTODE PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS  
BUDAYA LOKAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SD NEGERI  
KALUKU BODOA KECAMATAN TALLO  
KOTA MAKASSAR**

**TESIS**

Sebagai Salah satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

**GITA ANANDA**

**Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.005.19**

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2024**

**TESIS**

**PENGARUH MOTODE PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS  
BUDAYA LOKAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SD NEGERI  
KALUKU BODOA KECAMATAN TALLO  
KOTA MAKASSAR**

Yang disusun dan diajukan oleh

**GITA ANANDA**  
NIM : 105.06.04.005.19

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
Pada tanggal 29 Februari 2024

Menyetujui  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



**Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.**



**Dr. Muhammad Nawir, S.Ag., M.Pd.**

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar



**Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.**  
NBM : 613 949

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar



**Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.**  
NBM : 955732

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar

Nama Mahasiswa : GITA ANANDA

N I M : 105.06.04.005.19

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 29 Februari 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.PD) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 29 Feberuari 2024

Tim Penguji

Dr. Hafiz Elfiansya Parawu, S.T.,M.Si.  
(Pimpinan / Penguji)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.  
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, S.Ag., M.Pd.  
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. HJ. Roslery Babo, M.Si.  
(Penguji)

Dr. Hidayah Quraisyi, M.Pd.  
(Penguji)

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : GITA ANANDA

NIM : 105.06.04.005.19

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 29 Februari 2024



*Gita Ananda P*

GITA ANANDA

## ABSTRAK

**Gita Ananda, 2024.** Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Dibimbing oleh H. Nursalam dan Muhammad Nawir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi nonequivalent control group design*. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh. Pada rancangan ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas VA dan VB SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar, sampel yang diambil adalah murid kelas VA dan VB SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah *independent sample t-test* dan uji *Monova*, yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada hipotesis I diperoleh nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, pada hipotesis II diperoleh nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan hasil uji *Monova*, diperoleh nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**Kata Kunci:** Metode Simulasi Berbasis Budaya Lokal, Minat Belajar, Hasil Belajar.

## ABSTRACT

**Gita Ananda, 2024.** The Influence of Simulation Learning Methods Based on Local Culture on the Interests and Learning Outcomes of Social Studies for Class V Students of SD Negeri Kaluku Bodoa, Tallo District, Makassar City. Supervised by H. Nursalam and Muhammad Nawir.

This research aimed at determining the influence of local culture-based simulation learning methods on the interest and learning outcomes of social studies for fifth grade students at SD Negeri Kaluku Bodoa, Tallo District, Makassar City. This research was quantitative research using quasi-experimental methods. The design used in this research was a quasi non equivalent control group design. The sampling technique used was saturated samples. This design was carried out to determine the effect between the experimental class and the control class by giving a pretest before being given treatment and a posttest after being given treatment. The population in this study were students in classes VA and VB at SD Negeri Kaluku Bodoa, Tallo District, Makassar City. The samples taken were students from classes VA and VB at SD Negeri Kaluku Bodoa, District Tallo, Makassar City. Data collection techniques were questionnaires and tests. The data analysis techniques used were the independent sample t-test and Monova test, which previously tested the prerequisites, namely normality and homogeneity.

Based on the results of the independent sample t-test on hypothesis I, a sig value was obtained. equal to  $0.000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, in hypothesis II the sig value is obtained that equal to  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, and the results of the Monova test, obtain a Sig value.  $0.000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that there is any influence of local culture-based simulation learning methods on the interest and learning outcomes of social studies for fifth grade students at SD Negeri Kaluku Bodoa, Tallo District, Makassar City.

**Keywords:** *Simulation Method Based on Local Culture, Interest in Learning, Results*

Translated & Certified by  
Language Institute of Unismuh Makassar  
Date: 29 Feb 24 Abstract  
Authorized by: LPB Unismuh Makassar

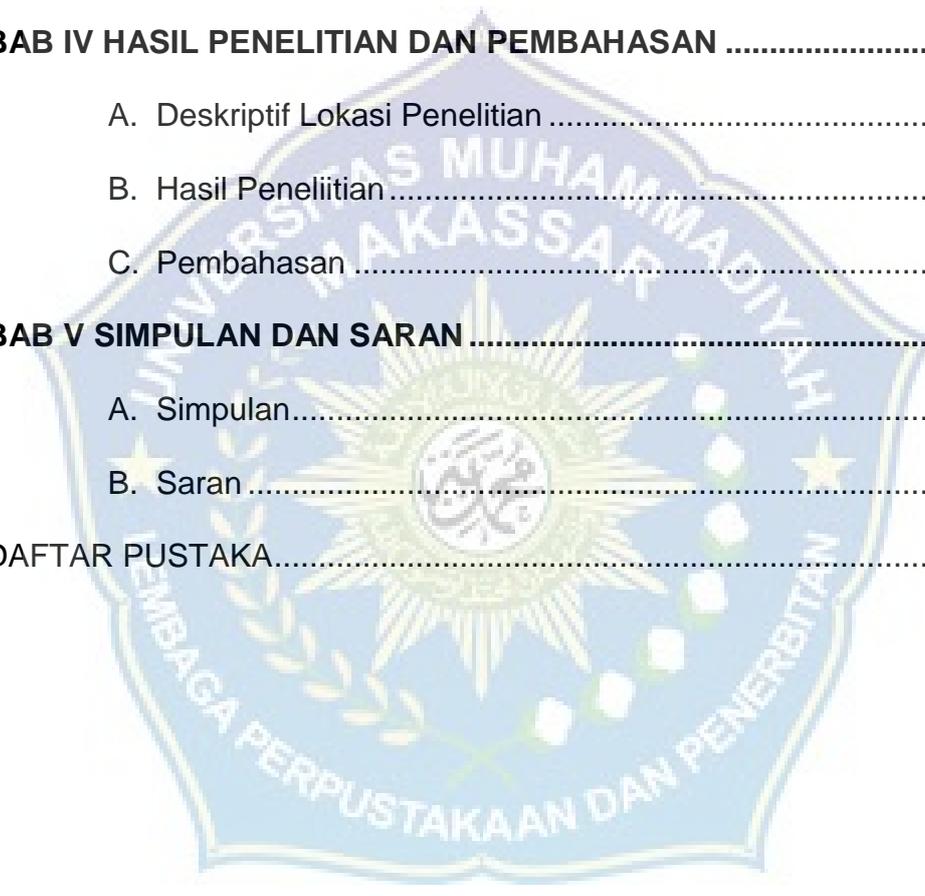
## DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat penelitian .....	9
<b>BAB II. KAJIAN Pustaka.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Simulasi.....	11
a. Pengertian dan Tujuan Simulasi .....	11
b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulasi .....	12
c. Jenis-jenis Simulasi .....	14
d. Peran Guru dalam Simulasi .....	17
e. Tahap-tahap dalam Metode Simulasi .....	18
2. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal.....	19

3. Kajian Tentang IPS .....	21
4. Hasil Belajar .....	24
5. Minat Belajar .....	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Pikir .....	40
D. Hipotesis.....	42
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Desain dan Jenis Penelitian .....	43
1. Desain Penelitian .....	43
2. Jenis Penelitian .....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	44
1. Lokasi Penelitian .....	44
2. Waktu Penelitian .....	45
C. Populasi dan Sampel .....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel .....	46
D. Metode Pengumpulan Data.....	46
1. Jenis Data .....	46
2. Sumber Data .....	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Pengumpulan Data.....	47
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	49
F. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian .....	50

1. Variabel Bebas .....	50
2. Variabel Terikat .....	50
G. Teknik Analisi Data.....	51
1. Statistik Deskriptif.....	53
2. Statistik Inferensial .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A. Deskriptif Lokasi Penelitian .....	57
B. Hasil Penelitian.....	58
C. Pembahasan .....	80
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan.....	85
B. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Relevan .....	37
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Grup Desain</i> .....	44
Tabel 3.2 Populasi Jumlah Murid SD Kelas VA VB .....	45
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Murid SD Kelas VA VB.....	46
Tabel 3.4 Pengukuran minat Belajar .....	52
Tabel 3.5 Pengukuran Minat Belajar .....	53
Tabel 3.6 Pengukuran Hasil Belajar.....	54
Tabel 4.1 Data Statistik Minat Belajar Murid Kelas kontrol .....	59
Tabel 4.2 Persentasi Kategorisasi Minat Belajar Murid Kelas kontrol .....	60
Tabel 4.3 Data Statistik Minat Belajar Kelas eksperimen .....	61
Tabel 4.4 Persentasi Kategorisasi Minat Belajar Kelas eksperimen.....	62
Tabel 4.5 Uji Normalitas Minat Belajar Murid Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Minat Belajar Murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Independent Samples Test .....	67
Tabel 4.8 Data Statistik Hasil Belajar Murid Kelas kontrol .....	68
Tabel 4.9 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Murid Kelas kontrol .....	69
Tabel 4.10 Data Statistik Hasil Belajar Kelas eksperimen .....	71
Tabel 4.11 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Kelas eksperimen .....	72
Tabel 4.12 Uji Normalitas Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4.13 Uji Homogenitas Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	75

Tabel 4.14 Hasil Uji Independent Samples Test .....	76
Tabel 4. 15 Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen .....	77
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4.17 Hasil Uji Monova.....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	41
Gambar 3.1 Definisi Operasiona Variabel.....	51
Gambar 4.1 Grafik Minat Belajar Kelas Kontrol .....	61
Gambar 4.1 Grafik Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	63
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	70
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Pengolahan Data Minat Belajar Murid
- Lampiran 2 Hasil Pengelolaan Data Hasil Belajar Murid
- Lampiran 3 Izin Penelitian
- Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan *output* yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat.

Hakikat manusia hidup di dunia ini adalah untuk belajar. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam potensi, keterampilan dan sikap. Belajar adalah karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, yang merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia.

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara murid dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan murid yang saling bertukar informasi. Definisi pembelajaran juga bisa diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat

murid belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri murid yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

Belajar merupakan hak dan kewajiban bagi setiap orang (Sujatmoko, 2010), apalagi kita seorang muslim wajib hukumnya untuk belajar (HR. Ibnu Abdul Bar dari Annas) (Pratikno, 2020), Seorang muslim diwajibkan menuntut ilmu sejak dilahirkan sampai akhir hayat seperti dalam hadits Nabi Muhammad SAW dalam sabdanya :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Terjemahan :

“Menuntut Ilmu adalah kewajiban setiap muslim (HR. Ibnu Majah)”.

Surah lain dalam Al Qur-an yang menunjukkan pentingnya pendidikan adalah **Q/S At Taubah : 122**

طَائِفَةٌ مِّنْهُمْ فَرَّقَهُ كُلِّ مِّنْ نَّفَرٍ فَلَوْلَا كَافَّةٌ لِّيُنْفِرُوا الْمُؤْمِنُونَ كَانُوا وَمَا  
يَحْذَرُونَ لَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ رَجَعُوا إِذَا قَوْمَهُمْ وَلِيُنذِرُوا الَّذِينَ فِي لِيَتَفَقَّهُوا

Terjemahan :

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Penjelasan : Ayat di atas menunjukkan bahwa hukum menuntut ilmu adalah fardhu kifayah, oleh karena itu setiap muslim harus menuntut ilmu dan mengenyam pendidikan terutama pendidikan agama sebagai penjagaan diri dalam menjalani kehidupan dan kebahagiaan dunia dan akhirat (Pratikno, 2020).

Hasil pembelajaran yang optimal dapat tercermin dalam pencapaian hasil pembelajaran murid untuk semua mata pelajaran yang diperoleh di sekolah karena keterlibatan murid secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran berpusat pada murid (*student centered*), mewajibkan kepada guru sebagai salah satu komponen yang sangat penting dan bertanggung jawab dalam merencanakan. Pembelajaran sejatinya bukan hanya proses transfer ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada murid tetapi juga melakukan perubahan-perubahan sikap yang lebih baik yang ditunjukkan dari hasil proses pembelajaran tersebut. Untuk memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran dibutuhkan metode yang tepat. Penggunaan strategi, metode dan pendekatan terkadang muncul masalah di lapangan di mana murid yang cenderung bosan dan kurang minat dalam pembelajaran. Kurangnya minat dalam pembelajaran mengakibatkan murid kurang aktif sehingga semangat belajar dan keaktifan belajar kurang yang berakibat pada hasil belajar mereka relatif rendah atau kurang maksimal.

Kurikulum 2013 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2013), bertujuan untuk: 1) mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis. 2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. 3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Pergeseran nilai budaya lokal telah terjadi dikalangan kehidupan masyarakat sehari-hari saat ini, yang semestinya nilai budaya lokal merupakan modal atau pijakan dalam pembangunan. “Tergesernya nilai-nilai budaya lokal diakibatkan derasnya arus teknologi, informasi dan rentannya daya tahan masyarakat terhadap arus tersebut, sehingga terkesan bahwa budaya lokal dianggap kurang penting dalam kehidupan” (Kuntowijoyo,2006:42). Hal ini pun terjadi pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata murid dan kebudayaan lokal daerah setempat.

Guru bisa mengaitkan materi pelajaran yang diajarkan dengan situasi nyata dari daerah setempat serta menanamkan pada murid untuk menjaga kebudayaan lokal daerah setempat. Metode Simulasi merupakan suatu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.

Pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme lebih menekankan pada kesuksesan murid dalam mengorganisasikan pengalaman mereka, sehingga bukan kepatuhan murid dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah suatu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. simulasi adalah “sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu”. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya.

Metode pembelajaran simulasi bisa dilaksanakan secara efektif dengan syarat:a) Menurut Depdiknas (2005:134), bahwa metode simulasi memerlukan ketersediaan “bahan dan alat yang memadai untuk melaksanakan simulasi tersebut”.Djamarah (2006:92), “kesiapan dari guru untuk mengarahkan murid dalam melaksanakan simulasi, artinya guru memahami betul apa yang harus dilakukan murid dalam simulasi tersebut, guru berperan sebagai sutradara yang memberi batasan dan arahan sehingga apa yang disimulasikan tidak keluar dari koridor tujuan pembelajaran”. Guru harus membuat perencanaan yang jelas. Dalam perencanaan tersebut harus terdapat tujuan dan indikator yang diharapkan dari PBM yang terjadi, b) Kesiapan dari murid untuk melaksanakan simulasi, artinya sebelum melaksanakan simulasi murid

sudah memahami apa saja yang harus dilakukannya. Dengan demikian berarti metode simulasi ini harus dipadukan dengan metode lain misalnya metode ceramah, fungsinya untuk membuat prekondisi yang kondusif untuk simulasi, c) Tersedianya waktu yang cukup untuk melaksanakan simulasi. Kegiatan harus utuh, tidak boleh terganggu karena waktu yang tidak mencukupi. Metode ini tidak cocok bila digunakan pada pelajaran yang memiliki waktu relatif pendek misalnya 2 jam pelajaran.

Dalam wacana kebudayaan dan sosial, sulit untuk mendefinisikan dan memberikan batasan terhadap budaya lokal atau kearifan lokal, mengingat ini akan terkait teks dan konteks, namun secara etimologi dan keilmuan, tampaknya para pakar sudah berupaya merumuskan sebuah definisi terhadap *local culture* atau *local wisdom* ini. berikut penjelasannya

a) *Superculture*, adalah kebudayaan yang berlaku bagi seluruh masyarakat. Contoh: kebudayaan nasional, b) *Culture*, lebih khusus, misalnya berdasarkan golongan etnik, profesi, wilayah atau daerah. Contoh: Budaya Bali, c) *Subculture*, merupakan kebudayaan khusus dalam sebuah *culture*, namun kebudayaan ini tidaklah bertentangan dengan kebudayaan induknya. Contoh : budaya gotong royong, d) *Counter-culture*, tingkatannya sama dengan *sub-culture* yaitu merupakan bagian turunan dari *culture*, namun *counter-culture* ini bertentangan dengan kebudayaan induknya. Contoh : budaya individualisme.

Dilihat dari struktur dan tingkatannya budaya lokal berada pada tingkat *culture*. Hal ini berdasarkan sebuah skema sosial budaya yang ada

di Indonesia dimana terdiri dari masyarakat yang bersifat manajemuk dalam struktur sosial, budaya (multikultural) maupun ekonomi. ketiga golongan tersebut adalah sebagai berikut : a) Kebudayaan suku bangsa (yang lebih dikenal secara umum di Indonesia dengan nama kebudayaan daerah), b) kebudayaan umum lokal, dan c) kebudayaan nasional.

Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan, sehingga belajar dilihat sebagai proses “meniru” dan murid dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui tes. Model pembelajaran konvensional yang masih sering digunakan oleh seorang guru saat ini khususnya dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan latihan soal.

Pada saat melakukan observasi awal dengan melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung beberapa orang murid sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam mempelajari materi IPS karena minat belajar mereka kurang. Mata pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang banyak dan luas. Hal ini dikarenakan IPS merupakan perpaduan pada mata pelajaran sejarah, ekonomi, dan geografi. Sebagian besar murid mengeluh lelah dan malas ketika harus membaca dan mempelajari materi IPS. Karena rendahnya minat belajar murid tersebut kurang menyebabkan hasil belajar IPS rendah.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Strategi pengajaran dalam IPS di Sekolah Dasar harus berdasarkan metode pengajaran yang melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang optimal akan berdampak pada hasil belajar murid. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid dan dapat membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menjadikan murid menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan murid secara aktif adalah metode simulasi berbasis budaya lokal.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar?

2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid Kelas VSD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Sebagai bahan untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan

dan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Murid, dapat meningkatkan pengetahuan murid serta mengembangkan wawasannya dan mampu menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif.
- b. Bagi Guru, sebagai sumbangan bagi guru-guru, pengelola, pengembang, dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menjawab dinamika kebutuhan murid.
- c. Bagi Sekolah, sebagai sumbangan bagi pihak sekolah tentang pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan mendapat informasi baru mengenai pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Simulasi**

Pengertian simulasi antara satu dengan yang lainnya tidak jauh berbeda. Dalam hal ini, Wina Sanjaya (2009:159) menjelaskan bahwa simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Selain itu, menurut Roestiyah (2008:22), simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Dari beberapa pengertian, simulasi dalam hal ini yang dimaksud adalah simulasi dalam konteks pembelajaran. Jadi, simulasi merupakan peniruan terhadap perilaku tokoh atau orang yang lain yang terdapat dalam materi pelajaran. tujuan simulasi sebagaimana dijabarkan oleh Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008:22) yaitu 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 murid, (6) melatih murid untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif murid, dan (8) melatih murid untuk mengembangkan sikap toleransi.

Menurut Nesbitt (Joyce & Weil, 2009: 443) bahwa simulasi bisa menstimulasi pembelajaran mengenai (1) kompetisi, (2) kerjasama, (3) empati, (4) sistem sosial, (5) konsep, (6) *skills*, (7) kemandirian, (8) menjalani hukuman, (9) peran kesempatan/peluang, (10) kemampuan untuk berpikir kritis (menguji alternatif dan mengantisipasi hal-hal lain) dan membuat keputusan. Tujuan dari simulasi sebagai metode pembelajaran yaitu untuk mengembangkan konsep dan keterampilan-keterampilan seperti pemecahan masalah, keterampilan kerjasama, toleransi serta membangkitkan minat dan keaktifan belajar murid.

#### **a. Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi**

Menurut Wina Sanjaya (2006:160), metode simulasi memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan simulasi sebagai metode mengajar antara lain:

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi murid dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam

kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

2. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas murid, karena melalui simulasi murid diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri murid.
4. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Simulasi dapat meningkatkan gairah murid dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan metode simulasi yaitu:

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 murid dalam melakukan simulasi.

Selain itu, Roestiyah (2010: 22-23) menganjurkan bahwa simulasi baik digunakan karena: (1) menyenangkan murid, (2) menggalakan guru untuk mengembangkan kreativitas murid, (3) memungkinkan eksperimen

berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, (4) mengurangi hal-hal yang verbalistis atau abstrak, (5) tidak memerlukan pengarahannya yang pelik dan mendalam, (6) menimbulkan semacam interaksi antar murid, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan yang sehat, (7) menimbulkan respon yang positif dari murid yang lamban/kurang cakap, (8) menumbuhkan cara berpikir yang kritis, (9) memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Meskipun terdapat keunggulan yang dimiliki, metode simulasi ini, menurut Roestiyah (2008:23), juga memiliki kelemahan yaitu: (1) efektivitas dalam memajukan belajar murid belum dapat dilaporkan oleh riset, (2) banyak orang meragukan hasilnya karena sering tidak diikutsertakannya elemen-elemen yang penting, (4) menghendaki pengelompokan yang fleksibel, perlu ruang dan gedung, (5) menghendaki banyak imajinasi dari guru dan murid, (6) menimbulkan hubungan informasi antara guru dan murid yang melebihi batas.

Berdasarkan uraian tentang keunggulan dan kelemahan metode simulasi dalam pembelajaran, dapat dipahami bahwa keunggulan simulasi memungkinkan untuk pengembangan keterampilan sosial karena di dalam simulasi itu terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

#### **b. Jenis-Jenis Simulasi**

Berdasarkan pelaksanaannya di dalam kehidupan nyata atau dalam pekerjaan tertentu, Oemar Hamalik (2005:196-197) membagi

metode simulasi ke dalam empat kategori keterampilan.

#### 1. Simulasi dalam Matra Kognitif

Pemecahan masalah yang khusus, perencanaan, dan tugas-tugas membuat keputusan dapat disimulasikan dengan menyajikan situasi yang nyata dan data kepada murid. Murid bertindak selaku pembuat keputusan atau sebagai perencana. Metode simulasi memiliki keuntungan tertentu, yakni: (1) faktor keselamatan jika mereka membuat pertimbangan yang keliru yang dalam situasi nyata mungkin akan menimbulkan kerugian atau kerusakan terhadap pihak lain, dan (2) penghematan waktu, karena hasil-hasil keputusan yang biasanya baru tampak setelah beberapa hari atau minggu, dengan simulasi sudah dapat diketahui dalam beberapa jam saja.

#### 2. Simulasi dalam Matra Psikomotor

Simulasi dalam bentuk *off the job training* dilaksanakan pada semua bidang latihan keterampilan psikomotor. Keuntungan penggunaan metode ini ialah memberikan pengalaman, mengurangi bahaya-bahaya yang terjadi pada latihan di lapangan (*on the job training*), menghemat penggunaan perlengkapan produktif dan meningkatkan dampak latihan. Dengan metode ini, latihan yang menggunakan perlengkapan, ruang dan waktu, serta keterampilan yang kompleks dapat disederhanakan. Selain itu, ada lebih banyak kesempatan yang disediakan bagi para peserta latihan.

### 3. Simulasi dalam Matra Reaktif

Simulasi mengenai gejala-gejala sosial dan gejala-gejala lainnya dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dan nilai. Misalnya yang berkenaan dengan masalah hubungan antar kesukuan, masalah-masalah kekeluargaan, dapat diungkapkan dalam bentuk studi kasus atau dramatisasi atau sosiodrama. Dalam kesempatan itu, para murid dapat mengidentifikasi, melihat, dan merasakan masalah-masalah tersebut berdasarkan padangan/pendapat para anggota kelompok sosial lainnya.

### 4. Simulasi dalam Matra Interaktif

Metode simulasi juga bermanfaat dalam rangka pengembangan keterampilan-keterampilan interaktif. Metode ini diterapkan dalam bidang-bidang sosial atau situasi-situasi bisnis misalnya, dengan cara melibatkan para murid dalam peranan-peranan tertentu, misalnya dengan metode bermain peran.

Berdasarkan pada jenis-jenis simulasi di atas, kemungkinan *roleplaying* merupakan jenis simulasi yang lebih tepat dalam meningkatkan keterampilan sosial. Dalam hal ini, Shambaugh & Magliaro (2006:152) mengatakan "*role play enables students to act out an event, either a historical event or an issue of interest to students, by taking on the roles of actor*". Maksudnya, *Role playing* memungkinkan murid untuk berbuat di luar peristiwa, entah peristiwa sejarah atau isu-isu yang menarik bagi siswa, dengan mengambil peran-peran sebagai aktor. Selain itu, Tsang & Lak (2010:5) menyatakan bahwa "*role-play is a widely used*

*strategy in social skillsassessment*". Artinya bahwa *role-playing* merupakan suatu strategi yang digunakan secara luas dalam *asesmen* keterampilan sosial. Menurut Plummer (2008:47), bermain peran (*role playing*) yang disusun dengan cermat memberikan kesempatan untuk praktek yang bisa berguna khususnya bagi anak yang memiliki kesempatan untuk mencoba keterampilan-keterampilan baru. *Role playing* menciptakan situasi yang *imajiner* dimana anak-anak bisa diberikan *feedback* yang instan untuk keberhasilan mereka dan menawarkan ide-ide mengenai bagaimana mengembangkan keterampilan baru mereka.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat diasumsikan bahwa metode simulasi *role playing* pada pembelajaran IPS kemungkinan besar dapat meningkatkan keterampilan sosial murid, sehingga metode inilah yang dipilih dalam penelitian ini.

### **c. Peran Guru dalam Simulasi**

Dalam simulasi, guru memiliki peran penting untuk meningkatkan kesadaran murid mengenai konsep-konsep dan prinsip yang menyokong simulasi dan reaksi murid. Empat peran guru tersebut antara lain:

1. Menjelaskan (*explaining*). Guru menjelaskan kepada murid mengenai aturan-aturan agar mereka memahami aktivitas yang akan dilaksanakan.
2. Mewasiti (*refereeing*). Guru harus mengontrol partisipasi murid dalam permainan untuk memastikan bahwa keuntungan benar-benar didapatkan.

3. Melatih (*coaching*). Guru harus bertindak sebagai pelatih ketika dibutuhkan, memberikan pemain nasihat yang memungkinkan mereka bermain lebih baik. Sebagai pelatih, guru sebaiknya menjadi penasihat yang sportif, bukan sebagai pendakwah atau seorang disiplin ilmu tertentu.

4. Mendiskusikan (*discusing*). Guru dan murid mendiskusikan simulasi yang telah dilakukan seperti diskusi tentang kaitan simulasi dengan dunia nyata, apa kesulitan dan pandangan murid dan apa hubungan yang bisa ditemukan antara simulasi dengan pokok materi yang dipelajari.

#### **d. Tahap-Tahap dalam Metode Simulasi**

Menurut Joyce & Weil (2009:360), model simulasi memiliki empat tahap yakni orientasi, latihan partisipan, simulasi itu sendiri dan wawancara. Tahap-tahap ini dapat diringkas seperti dalam tabel berikut ini:

**Tabel.2.1**

Tahap Pertama: Orientasi	Tahap Kedua: Latihan Partisipasi
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi</li> <li>2) Menjelaskan simulasi dan Permainan</li> <li>3) Menyajikan ikhtisar simulasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Membuat skenario (aturan, peran, prosedur, skor, tipe, keputusan, yang akan dipilih, dan tujuan</li> <li>2) Menugaskan peran</li> <li>3) Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat</li> </ol>
Tahap Ketiga: Pelaksanaan Simulasi	Tahap Keempat: Wawancara partisipan (satu atau semua aktivitas berikutnya)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan</li> <li>2) Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan)</li> <li>3) Menjelaskan kesalahan konsepsi</li> <li>4) Melanjutkan simulasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menyimpulkan kejadian dan persepsi</li> <li>2) Menyimpulkan kesulitan dan pandangan-pandangan</li> <li>3) Menganalisis proses</li> <li>4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata</li> <li>5) Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran</li> <li>6) Menilai dan kembali merancang</li> <li>7) Simulasi</li> </ol>

*Sumber: Joyce & Weil. 1996. Models of teaching. p.360*

Berdasarkan tabel di atas, Joyce & Weil (1996:361) selanjutnya menjelaskan tahapan-tahapan simulasi sebagai berikut:

Pada tahap pertama, yakni orientasi guru menyajikan topik yang akan dibahas dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi. selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai simulasi jika saat itu adalah pertama kali murid melakukan simulasi. Guru juga perlu menyajikan ikhtisar dari permainan. Tahap pertama ini tidak boleh memakan waktu yang lama meskipun tahap tersebut merupakan konteks penting bagi murid dalam mempelajari aktivitas pembelajaran simulasi.

## **2. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal**

### **a. Budaya Lokal**

Budaya lokal saat ini dihadapkan oleh modernisasi. Bahkan sebagian masyarakat beranggapan bahwa budaya lokal adalah budaya yang primitif atau ketinggalan zaman, sehingga membuat masyarakat perlahan mulai meninggalkannya. Salah satu yang membuat cepat punahnya budaya lokal adalah dengan munculnya pandangan-pandangan terhadap budaya lokal yang dianggap tidak cocok dengan masa kini.

Budaya lokal ialah seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis atau kelompok sosial dalam masyarakat yang didapat melalui proses belajar yang cukup panjang. Pendidikan juga dapat menjadi media mentransformasikan maupun mengembangkan kebudayaan daerah. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal melalui rancangan dan dilaksanakan dalam berbagai bentuk. Salah satunya dengan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan murid tidak terasing dari budaya lokalnya serta meningkatkan apresiasi murid terhadap budaya lokal.

Pembelajaran berbasis budaya lokal adalah pembelajaran yang lebih didasarkan kepada penanaman nilai-nilai budaya. pembelajaran ini

mengajarkan murid untuk selalu dekat dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari. Adanya pembelajaran yang berbasis budaya lokal diharapkan peserta didik memiliki pemahaman tentang kearifan budaya lokalnya sendiri. Selain untuk menanamkan budaya lokal, pembelajaran ini juga untuk menanamkan nilai nasionalisme, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

#### **b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal**

Tujuan pembelajaran berbasis budaya lokal yaitu sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk perkembangan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. manfaat dari pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai berikut:

- 1) Menciptakan generasi kompeten yang bermartabat.
- 2) Merefleksikan nilai-nilai budaya.
- 3) Berperan dalam pembentukan karakter bangsa.
- 4) Berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa dan pelestarian budaya bangsa.

### **3. Kajian Tentang IPS**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Berdasarkan penjelasan Sapriya (2009:19) bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di

perguruan tinggi yang identik dengan “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangun, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975. Pada dasarnya, banyak para ahli memberi definisi tentang IPS. Bining & Bining (Tasrif, 2008:1) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah studi integratif dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewargaan khususnya lagi adalah untuk membantu masyarakat (dewasa) membangun kemampuan membuat keputusan bagi masyarakat luas dalam masyarakat yang plural dan demokratis. Sementara itu, *National Council for Social Studies* (NCSS) 1994 (Singer, 2003:30; Levstik dan Tyson, 2008: xix) mendefinisikan IPS sebagai berikut:

IPS (*social studies*) adalah studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, *social studies* menyediakan studi terkoordinasi dan sistematis yang menggambarkan disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi serta isi yang sesuai dengan humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Definisi lain juga dikemukakan oleh Barth (1990:28) bahwa *social studies* merupakan keterpaduan secarainterdisipliner antara ilmu-ilmu sosial dan konsep-konsep kemanusiaan dengan tujuan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan kewarganegaraan pada isu-isu sosial yang sangat penting.

Berbeda dengan definisi di atas, Martorella (1994:6) memberikan pengertian terhadap IPS sebagai berikut, IPS merupakan informasi yang diseleksi dan mode investigasi dari ilmu-ilmu sosial; informasi yang diseleksi dari suatu area yang berkaitan secara langsung dengan pemahaman individu, kelompok, dan masyarakat, dan; aplikasi dari informasi yang diseleksi itu untuk pendidikan kewarganegaraan.

Dari beberapa pengertian IPS dapat dikatakan bahwa Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi atau kajian terintegrasi dari berbagai ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, ekonomi, sejarah, hukum, politik, arkeologi, agama, dan kemanusiaan (*humaniora*). IPS merupakan kajian interdisipliner tentang suatu fenomena sosial. Artinya bahwa suatu masalah sosial bisa dilihat atau dipertimbangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang kemudian diintegrasikan sehingga menemukan suatu jawaban atas masalah sosial tersebut.

#### **b. Tujuan dan Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan utama Ilmu pengetahuan sosial membantu generasi muda dalam mengambil keputusan rasional dan informatif bagi kebaikan masyarakat yang demokratis serta memiliki ketergantungan satu sama

lain. IPS juga membantu murid berpikir kritis, kreatif, menganalisis suatu masalah serta membantu proses pengambil keputusan. Ruang lingkup Ilmu pengetahuan sosial sendiri yaitu kehidupan sosial manusia dimasyarakat.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu kewajiban seperti Hadist Nabi Muhammad SAW. Mencari ilmu adalah diwajibkan bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan dari mulai lahir sampai ke liang lahat. Sebagaimana dinyatakan dalam firman Allah Al-Qur'an Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang dalam menuntut ilmu pengetahuan yang memuat keseluruhan karakteristik seseorang yang terbentuk dalam tujuan menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

Hasil belajar adalah segala sesuatu sesuatu yang menjadi milik murid sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkah laku merupakan suatu hasil dari belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, penilaian hasil belajar memiliki tujuan yang berupa kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dapat dikuasai oleh

peserta didik menjadi suatu acuan dasar dalam proses penilaian. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa

kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Hamalik dalam (Ningtyas, 2017) hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan dalam diri murid yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Jadi dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa didalam hasil belajar mencakup kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan dan menilai.

Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *preroutine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi

kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

### **b. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Benyamin S Bloom kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor, meliputi hal-hal sebagai berikut:

#### **1. Ranah kognitif**

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan suatu proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Kawasan kognitif itu terdiri dari 6 tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai ke yang paling tinggi (evaluasi) dan menurut Benyamin S. Bloom dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tingkat pengetahuan (*Knowledge*) Pengetahuan diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghafal, mengingat kembali dan mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

b. Tingkat pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan dan menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

c. Tingkat penerapan (*Application*)

Penerapan diartikan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat analisis (*Analysis*)

Penerapan di sini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tingkat sintesis (*Synthesis*)

Sintesis di sini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi di sini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

## 2. Ranah afektif

a. Menerima atau memperhatikan

Jenjang pertama ini akan meliputi sifat sensitive terhadap adanya eksistensi suatu fenomena tertentu atau suatu stimulus

dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif. Termasuk di dalamnya juga keinginan untuk menerima atau memperhatikan.

b. Merespon

Dalam jenjang ini anak didik dilibatkan secara puas dalam suatu subjek tertentu, penomena atau suatu kegiatan sehingga ia akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat dari dalamnya. Kata-kata yang dipakai: persetujuan, minat, reaksi, membantu, menolong, dan partisipasi.

c. Mengorganisasikan

Dalam jenjang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menuntun perilaku. Ini meliputi konseptualisasi dan mengorganisasikan kata-kata yang dapat dipakai: menjalin, menyelaraskan, dan menimbang-nimbang.

d. Mempribadi (mewatak)

Pada tingkat terakhir sudah ada internalisasi, nilai-nilai telah mendapatkan tempat pada diri individu, diorganisir ke dalam suatu sistem yang bersifat internal, memiliki kontrol perilaku. Kata-kata yang dipakai: bersifat obyektif, bijaksana, adil, dan berkepribadian.

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam ranah afektif mencakup kedalamnya adalah menerima atau mempraktekkan, merespon, mengorganisasikan, serta memperbaiki watak.

### 3. Ranah psikomotor

Perkataan psikomotor berhubungan dengan kata “motor, sensory motor atau perceptual-motor. Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa di dalam ranah psikomotorik hubungannya sangat erat dengan kerja otot murid.

#### a. Menirukan

Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu action yang dapat diamati, maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat sistem otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan. Kata-kata yang dipakai: menirukan, pengulangan, coba lakukan.

#### b. Manipulasi

Pada tingkat ini murid dapat menampilkan suatu action seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain, menjadi mampu memilih action yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam memanipulasi. Kata-kata yang dipakai: ikuti petunjuk, tetapkan dan mencoba.

#### c. Keseksamaan (*Precision*)

Ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam

mereproduksi suatu kegiatan tertentu. Kata-kata yang dipakai: lakukan kembali, kerjakan kembali, hasilkan, control, dan teliti.

d. Artikulasi (*articulation*)

Yang utama di sini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan action dengan menetapkan urutan secara tepat diantara action yang berbeda-beda. Kata-kata yang dipakai: lakukan secara harmonis dan lakukan secara unit.

e. Naturalisasi

Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu action atau sejumlah action yangurut. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kecakapan, dll.

Dalam kegiatan belajar atau menuntut ilmu dapat terjadinya perubahan tingkah laku yang merupakan tujuan dari belajar itu sendiri. Tujuan belajar yang merupakan perubahan tingkah laku tersebut adalah sebuah hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Melalui hasil belajar dapat dilihat sejauh mana keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Hasil belajar merupakan hal penting dalam kegiatan belajar karena dapat menjadi pedoman untuk mengetahui keberhasilan murid dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan murid setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kita dapat mengetahui apakah murid telah memahami konsep tertentu, apakah murid kita dapat melakukan sesuatu, apakah murid kita memiliki keterampilan atau kemahiran tertentu.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam proses belajar mengajar yang paling menonjol adalah aspek kognitif, karena di dalam aspek kognitif guru bisa melihat sejauh mana pemahaman murid dalam mengikuti proses belajar mengajar melalui tes-tes atau soal-soal. Guru harus memasukkan aspek kognitif di dalam tes-tes atau pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik sehingga murid dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan atau yang telah ditentukan.

## **5. Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan perasaan lebih suka, serta ketertarikan terhadap aktifitas tertentu tanpa paksaan, minat juga dapat ditunjukkan dalam partisipasi siswa terhadap kegiatan, apabila murid mempunyai minat maka akan lebih memberi perhatian besar dibanding dengan hal lain. Suatu minat dapat diekspresikan atau dapat ditunjukkan oleh murid. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi. Minat

merupakan sikap seseorang yang tertuju pada sesuatu dan memiliki perasaan yang kuat. Minat merupakan proses penerimaan tanpa paksaan siapapun. Usaha seseorang dengan kegigihan dan keseriusan merupakan minat.

Minat merupakan hasil dari sebuah pengajaran atau pengaruh dari belajar. Minat merupakan dorongan untuk menghadapi dan berurusan dengan benda, orang, kegiatan yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah seseorang yang menaruh perhatian berlebih serta ketertarikan yang dibarengi oleh rasa senang dan mulai terlibat dalam kegiatan tanpa paksaan.

#### **b. Jenis-jenis Minat**

Minat merupakan ketertarikan terhadap sesuatu. Minat dapat dikelompokkan kedalam beberapa jenis antara lain, yaitu

1. Realistis Minat realistis biasanya tidak menyukai hubungan sosial, memiliki sifat kukuh, stabil, dan jarang melakukan kegiatan seni. Biasanya orang yang mempunyai minat realistik sangat suka bekerja dengan bantuan alat, seperti bekerja sebagai tukang, ahli listrik dan menjadi montir.
2. Sosial Keseharian orang yang memiliki minat sosial akan mudah bergaul, menjadi pusat perhatian, tidak suka bekerja sendiri. Kegiatan yang disukai yaitu membagikan informasi kepada orang

lain. Pekerjaan yang cocok untuk minat sosial adalah sebagai guru, pendeta dan ulama.

3. Enterprising Tipe minat ini memiliki jiwa leadership, percaya diri, aktif saat dalam forum organisasi, memiliki kemampuan untuk berdagang. Pekerjaan yang cocok untuk tipe minat ini adalah pemimpin perusahaan dan pedagang.
4. Konvensional Tipe ini memiliki kecenderungan menyukai angka, tenang, praktis, tertib. Pekerjaan yang cocok untuk tipe ini menjadi akuntan, ahli pemeriksa barang, dan pustakawan.

Minat juga terbagi dalam dua jenis yaitu:

1. Minat Instrinsik Minat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas yang diinginkan cenderung bersifat bebas tanpa ada paksaan dari orang lain.
2. Minat ekstrinsik Minat yang dibangun dari hadiah dan hukuman, sehingga seseorang akan memiliki minat dengan tujuan berupa hadiah atau membuat seseorang memiliki minat melalui tekanan yang diterima. Tetapi pada prakteknya minat ekstrinsik digunakan untuk mendorong minat instrinsik.

### **c. Indikator Minat Belajar**

Indikator dalam minat apabila seseorang memiliki perhatian yang besar, konsentrasi, perasaan senang, dan kemauan belajar yang meningkat. Indikator dalam belajar yaitu rasa senang, ketertarikan dalam belajar dan keterlibatan murid. Minat merupakan gambaran tentang murid

yang lebih menyukai atau merasa tertarik akan sesuatu, minat juga bisa berupa partisipasi murid dalam aktivitas pembelajaran.

Indikator minat belajar yaitu rasa suka, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, kesadaran belajar tanpa paksaan, berpartisipasi dalam aktivitas, dan perhatian. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator dalam minat belajar adalah apabila seseorang memberikan perhatian, rasa tertarik pada sesuatu dan menimbulkan rasa senang sehingga murid terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1. Perhatian murid

Perhatian merupakan saat murid fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran atau murid tidak ribut saat pembelajaran sedang berlangsung. Contohnya saat murid mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru.

2. Ketertarikan

Ketertarikan murid dapat dilihat saat murid bertanya atau merespon saat pembelajaran sedang berlangsung.

3. Rasa senang

Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh murid pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan. Contohnya

yaitu murid senang dalam pelajaran maka murid akan selalu gembira pada pelajaran tersebut.

4. Keterlibatan. Keterlibatan dapat dilihat saat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya aktif dan terlibat dalam diskusi, murid berani mengeluarkan pendapat saat diskusi. Berdasarkan penjelasan tersebut ciri-ciri minat yang ada pada seseorang, antara lain: fokus dalam pembelajaran, merespon atau bertanya saat pembelajaran, rasa senang terhadap pembelajaran, dan terlibat dalam diskusi.

#### **d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Faktor yang mempengaruhi minat belajar diklasifikasikan menjadi :

1. Faktor sosial ekonomi yaitu kondisi sosial ekonomi orangtua dan masyarakat
2. Faktor lingkungan baik lingkungan sosial masyarakat, lingkungan kehidupan rumah tangga, maupun lingkungan teman sebaya.
3. Faktor pandangan hidup merupakan bagian yang terbentuk dari lingkungan pendirian seseorang dari cita-cita.
4. Faktor kesehatan fisik maupun psikis murid meliputi keadaan murid yang cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan atau kelainan fungsi alat indera serta tubuhnya.

Berdasarkan faktor di atas yang dapat mempengaruhi minat belajar yaitu keinginan, cita-cita, harapan, keluarga, lingkungan dan kesehatan fisik maupun psikis.

#### **e. Fungsi Minat Belajar**

1. Sumber minat yang kuat untuk belajar. murid yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan murid yang kurang berminat.
2. Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi murid. Ketika murid mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
3. Menambah semangat pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. murid yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.

#### **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya atau penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul yang diteliti, diantaranya sebagai berikut:

Suharianta, Gede, S. Pd Syahrudin, and Ndara Tanggu Renda(2014) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial antara kelas yang dibelajarkan dengan

metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional murid kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Sampel dari penelitian ini adalah murid kelas V di Sekolah Dasar No. 4 Kampung Baru sebagai kelas eksperimen dan murid kelas V di Sekolah Dasar No. 3 Kampung Baru sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar yang kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang dicapai kelas eksperimen adalah 23,25 atau 77,5% dengan kategori tinggi. Sementara rata-rata skor yang dicapai kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 18,50 atau 61,7% dengan kategori cukup. Berdasarkan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang signifikan antara kelas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar murid yang diajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal sumatra utara dibandingkan dengan hasil belajar murid yang diajar dengan pendekatan pembelajaran konvensional; hasil belajar murid yang memiliki nilai kebhinnekaan tinggi dibandingkan dengan hasil belajar murid yang

memiliki nilai kebhinekaan rendah; dan interaksi antara pendekatan pembelajaran dan nilai kebhinekaan terhadap hasil belajar murid mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106163 Percut Sei Tuan. Populasi penelitian yaitu siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah murid sebanyak 50 murid. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar IPS dan angket tentang nilai-nilai kebhinekaan. Metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Teknik analisis data menggunakan ANAVA pada taraf sig.  $\alpha=0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa data ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dan nilai kebhinekaan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid.

Nur Ekawati(2020) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Simulasi. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research). Teknik Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif. Metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap topik dan belajar murid, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode simulasi maka proses belajar mengajar semakin memudahkan murid dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu dengan metode simulasi, murid tidak hanya memahami materi secara konsep saja, akan tetapi murid dituntut mampu menampilkan konsep- konsep itu

dalam bentuk tingkah laku, sehingga materi yang disampaikan akan semakin jelas.

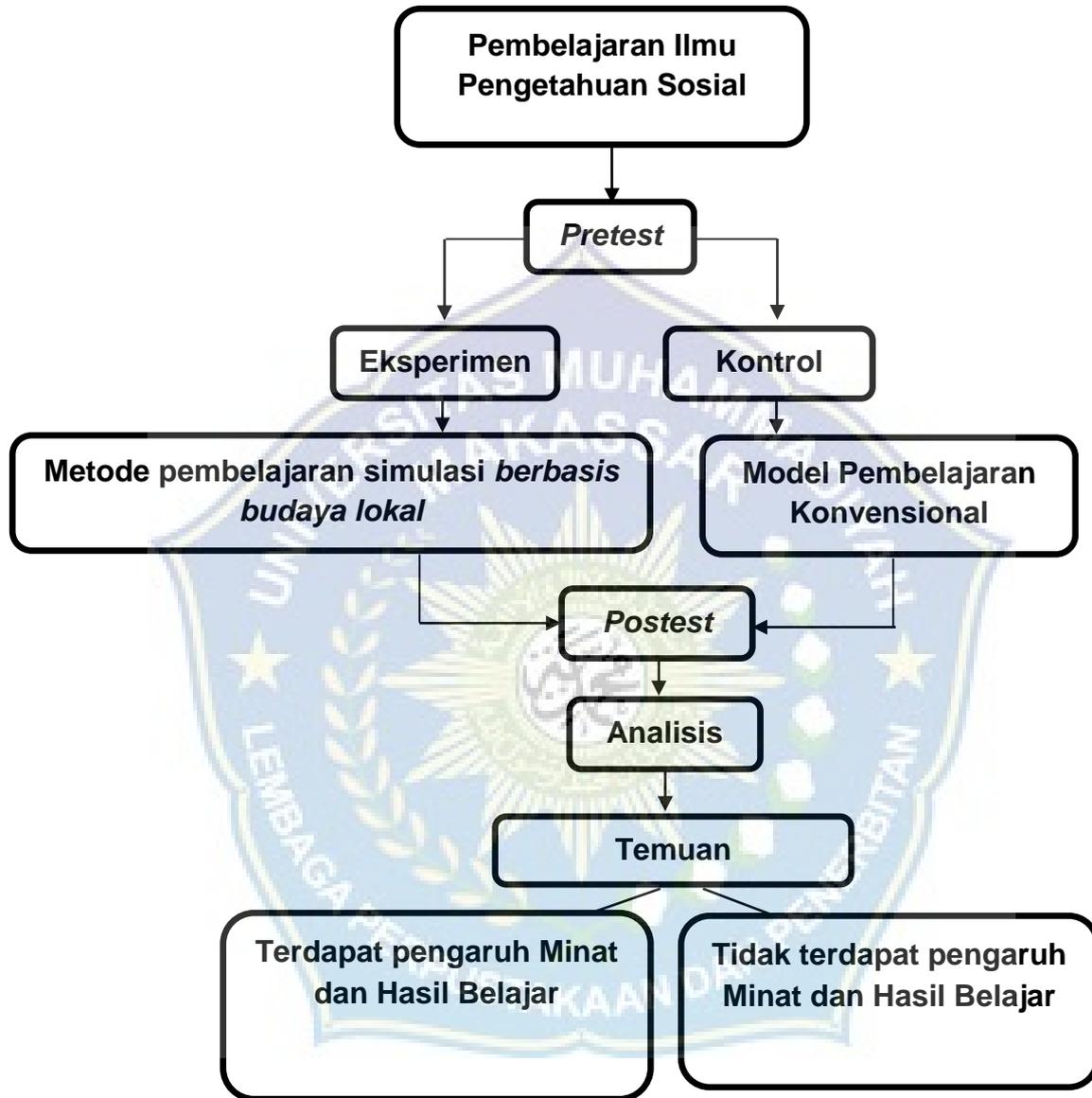
### **C. Kerangka Pikir**

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, berdasarkan kurikulum 13. Materi yang diberikan mencakup sejarah, ilmu sosial, perekonomian, dan masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Mata pelajaran IPS menuntut siswa lebih banyak menelaah masalah sosial di masyarakat, sehingga memberi kesan sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Rendahnya minat belajar IPS, sehingga hasil belajar IPS murid masih rendah. Melihat fenomena ini dibutuhkan alternatif pemecahan masalah berupa penerapan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode simulasi berbasis budaya lokal.

Metode ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya materi pembelajaran dibahas secara sistematis, dapat meningkatkan minat & motivasi belajar murid, terjadi Interaksi secara kompoten, pengetahuan murid terbentuk bukan ditransfer, mengembangkan rasa ingin tahu, murid dapat menemukan jawaban sendiri dan murid lebih mudah bertanya terhadap materi yang diberikan.

### Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara berdasarkan rumusan masalah pada sebuah penelitian yang perlu diuji kembali kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **Hipotesis 1**

$H_0$  Tidak ada pengaruh metode pembelajaran pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

$H_1$  Ada pengaruh metode pembelajaran pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

##### **Hipotesis 2**

$H_0$  Tidak ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

$H_1$  Ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

##### **Hipotesis 3**

$H_0$  Tidak ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

$H_1$  Ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain dan Jenis Penelitian

##### 1. Desain Penelitian

Jenis dari Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu), dimana desainnya memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Di dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017: 79). Pengaruh treatment/perlakuan (O2-O1)-(O4-O3). Di dalam penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan sama sama diberikan *pretest* untuk melihat kondisi awal kedua kelompok. Selanjutnya salah satu kelompok dipilih untuk diterapkan sebuah metode dan media. Kemudian dilakukan *posttest* untuk melihat pengaruh metode yang diterapkan disalah satu kelompok.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design*.

**Tabel 3.1** Desain penelitian *nonequivalent control group design*.

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$	-	$O_4$

(Sugiyono, 2017, hlm. 79)

Keterangan:

$O_1$  = Tes awal kelas eksperimen

$O_3$  = Tes awal kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan metode simulasi pada kelas eksperimen.

- = Pembelajaran konvensional

$O_2$  = Tes akhir kelas eksperimen

$O_4$  = Tes akhir kelompok kontrol

## 2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen, unit eksperimennya berupa kelas, sehingga penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*).

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Pemilihan tempat mempertimbangkan bahwa di

sekolah ini masih kurang memahami penggunaan model pembelajaran yang cocok digunakan di dalam proses belajar mengajar.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari Tahun Akademik 2023/2024.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugioyono, 2011:80). Populasi yang akan dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah murid keseluruhan sebanyak 50 murid.

**Tabel 3.2 Populasi murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar TahunAjaran 2022/2023.**

Nama Sekolah	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo	V A	12	13	25
	V B	14	11	25
Jumlah Keseluruhan Murid				50

*Sumber data: Kondisi jumlah murid kelas V di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar TahunAjaran 2023/2024.*

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:81). Teknik pengambilan sampel

dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Adapun yang dipilih menjadi sampel adalah penelitian ini adalah kelas V SD yang berjumlah 50 murid,

**Tabel 3.3 Sampel murid kelas V di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024**

No	Nama Sekolah	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
			Laki-laki	Perempuan	
1.	Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo	V A	12	13	25
		V B	14	11	25
Jumlah Keseluruhan Murid					50

*Sumber data: Kondisi jumlah murid kelas V di SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024*

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis Data**

Data kuantitatif yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dalam bentuk angka-angka melalui penyebaran tes instrumen.

##### **2. Sumber Data**

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh melalui penelitian lapangan, baik melalui responden maupun hasil pengamatan.
- b. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil bacaan dari buku-buku, majalah, makalah, dan maupun kepustakaan lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dihadapi.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Silalahi (2015: 421) memaparkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu proses untuk mendapatkan data dari. Teknik

pengumpulan data yang subjek atau responden dengan menggunakan metode tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan 2010: 76). Observasi dilakukan terhadap metode pembelajaran, digunakan untuk memperoleh data awal yang dibutuhkan dalam penyusunan tesis ini dengan metode mengamati guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung serta mengamati aktivitas belajar murid.

b. Angket

Angket yaitu sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Teknik ini termasuk untuk memperoleh data mengenai pengaruh metode simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar murid. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket *skala likert* yaitu angket dalam bentuk pernyataan dengan alternatif jawaban Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KK), Pernah (P), dan sangat Tidak Pernah (STP)

c. Tes

Tes adalah suatu alat yang tersusun sistematis dan sesuai prosedur yang digunakan untuk mengukur perilaku tertentu, baik berupa keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Pada umumnya tes digunakan untuk mengukur hasil belajar baik berbentuk lisan, tulisan,

maupun perbuatan (Sudjana, 2011:35). Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar murid dalam ranah kognitif. Dalam penelitian ini tes berfungsi untuk menguji hasil belajar IPS di setiap kelas sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan.

d. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan dari peristiwa yang telah berlalu, misalnya gambar, tulisan-tulisan, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2010:329). Dokumen digunakan untuk memperoleh data langsung sesuai dengan tujuan dan fokus masalah dalam penelitian.

Metode ini dilakukan untuk memperkuat data dari hasil observasi. Bukti konkret mengenai kegiatan murid secara individu maupun kelompok dan menggambarkan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung, maka digunakan dokumen berupa daftar kelompok murid dan dokumentasi foto.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar tes, lembar angket dan lembar observasi. Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Beberapa instrumen atau alat penelitian yang dapat dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini digunakan metode observasi untuk mengetahui kehadiran murid, aktivitas murid selama proses pembelajaran di kelas

kontrol maupun kelas eksperimen. Adapun data yang peneliti di ambil dari hasil observasi murid adalah data kehadiran murid selama mengikuti pembelajaran dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Lembar Angket

Minat murid di ukur dengan menggunakan skala liker. Pengelolaan angket ini dilakukan dengan cara penskoran untuk semua pilihan pada setiap pernyataan yang ada dalam angket. Setiap pilihan pada pernyataan memiliki skor yang berbeda.

c. Lembar Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar murid yang disusun peneliti dengan mengacu pada kurikulum 2013 SD.

## **F. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Bebas(*IndependentVariable*)**

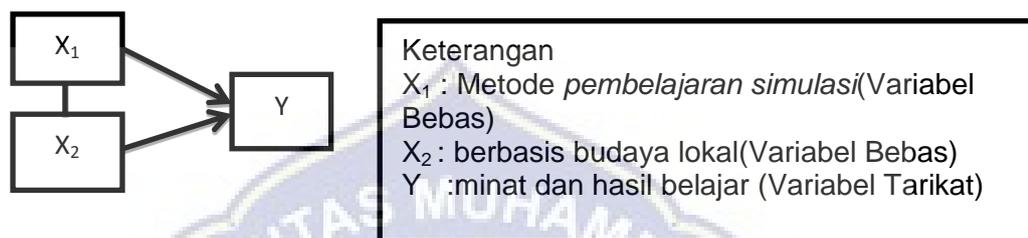
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal.

Kelas yang diberikan *treatment* metode pembelajaran simulasi adalah kelas eskperimen dengan menggunakan langkah-langkah tertentu hingga menuju kesimpulan, maka langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal yang dilakukan dalam penelitian hampir sama dengan langkah-langkah pembelajaran yag ada dalam buku murid akan tetapi media yang

digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran disampaikan menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal.

## 2. Variabel Terikat(*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat dan Hasil Belajar.



**Gambar 3.1 Definisi Operasional Variabel**

### a. Minat belajar

Minat merupakan hasil dari sebuah pengajaran atau pengaruh dari belajar. Minat merupakan dorongan untuk menghadapi dan berurusan dengan benda, orang, kegiatan yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat belajar adalah seseorang yang menaruh perhatian berlebih serta ketertarikan yang dibarengi oleh rasa senang dan mulai terlibat dalam kegiatan tanpa paksaan.

### b. Hasil belajar kognitif IPS

Pencapaian hasil belajar murid berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kepada murid melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran IPS. Hasil belajar yang dicapai oleh murid mencakup penilaian penguasaan yang bersifat kognitif berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut

diperoleh setelah murid menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilhan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif artinya hasil belajar dalam penelitian ini adalah pengetahuan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil *posttest* .

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

### **1. Statistik Deskriptif**

Menurut Sugiono (2018:207) analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data mendeskripsikan atau menggambarkan data yang dikumpulkan. Setelah memperoleh data, dilakukan analisis statistic untuk mengetahui minat dan hasil belajar. Analisis data deskriptif di gunakan untuk menganalisis minat belajar dan hasil belajar. Analisi deskriptif bertujuan untuk melihat gambaran data secara umum.

#### **a. Minat Belajar**

Untuk mengukur minat belajar murid, peneliti menggunakan angket dengan *Skala Likert* dimana skala yang digunakan dengan lima kemungkinan jawaban, yaitu: Sangat setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Daftar pernyataan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *simulasi berbasis budaya lokal* yang berjumlah 15 item pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Pernyataan positif dengan

kategori sangat setuju (SS) diberi skor 5, setuju (S) diberi skor 4, kurang setuju (KS) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1.

Begitu pula dengan pernyataan yang bersifat negatif kategori sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) diberi skor 2, kurang setuju (KS) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 4, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 5. Data dianalisis dengan cara sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Tabel Pengukuran minat Belajar**

Nilai Pernyataan Positif	Kategori	Nilai Pernyataan Negatif
5	Sangat Setuju (SS)	1
4	Setuju (S)	2
3	Kurang Setuju (KS)	3
2	Tidak Setuju (TS)	4
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

(Sugiyono, 2017)

Menganalisis data motivasi murid digunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

*NA = Nilai Akhir*

Setelah proses data tersebut dibahas dan dimasukkan ke dalam tabel seperti di bawah ini yang meliputi kriteria yang telah di tentukan sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Pengukuran Minat Belajar**

<b>Angka</b>	<b>Nilai</b>	<b>Klasifikasi</b>
90-100	10,0-9,0	Sangat Baik
80-89	8,9-8,0	Baik
70-79	7,9-7,0	Cukup
60-69	6,9-6,0	Kurang
0-59	5,9-0	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2017)

b. Hasil belajar

**Tabel 3.8 Prngukuran Hasil Belajar**

<b>No.</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1.	<74	Perlu Bimbingan
2.	75-83	Cukup
3.	84-91	Baik
4.	92-100	Sangat Baik

(Sugiyono, 2017)

Rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) SD Kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hasil yang perlu dipenuhi oleh murid minimal 70. Dari kriteria tersebut, murid yang bersangkutan telah mencapai ketuntasan individu.

## **2. Statistik Inferensial**

Analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data dan homogenitas

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal di sini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Uji Normalitas ini menggunakan Sofwere analisis statistik SPSS 23.0 *for windowsn* dilakukan dengan taraf signifikan 5% (0,05).

## **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui persamaan variasi kelompok yang membentuk sampel tersebut di ambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas menggunakan *test of homogeneity* berbantuan SPSS 23.0 for windows dengan taraf signifikan lebih besar dari (0,05)

## **c. Uji Hipotesis**

Dalam pengujian hipotesis digunakan *independent sample t-test* untuk hipotesis I dan II, *independent sample t-test* berfungsi untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean antara 2 populasi dengan membandingkan dua mean sampelnya. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan ketentuan:

- 1) Jika  $\pm t_{hitung} < \pm t_{tabel}$  maka  $H_0$  dan  $H_1$  ditolak
- 2) Jika  $\pm t_{hitung} > \pm t_{tabel}$  maka  $H_0$  dan  $H_1$  diterima.

Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf signifikansi  $p$  (*Sig(2-tailed)*). Jika  $p > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak.

## **d. Uji Monova (*Analysis Variansi Multivariat*)**

Monova (*Analysis Variansi Multivariat*) adalah analisis statistika multivariat digunakan dalam menganalisis lebih dari satu variabel dependen untuk mengetahui apakah rata-rata kelompok berbeda secara signifikan, dimana variabel dependennya bertipe metrik dan independennya tipe nonmetrik.

*Analysis Variansi Multivariat* (MANOVA) digunakan untuk hipotesis III

dengan bantuan program SPSS 23.0 for windows. Data yang digunakan dalam analisis tersebut adalah data hasil tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*.

Syarat dasar melakukan Uji Monova, yaitu:

- a) Variabel-variabel dependen harus berasosiasi satu sama lain atau dianggap tergabung pada konstruk yang sama.
- b) Asumsi bahwa setiap sel memiliki varian atau kovarian yang sama.
- c) Variabel dependen berdistribusi normal.
- d) Independensi pengamatan.
- e) Dapat menspesifikasi model parsial (*partial model*) dan model lengkap (*full Model*).



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Sekolah Dasar yang ada di wilayah kecamatan Tallo Kota Makassar yaitu SD Negeri Kaluku Bodoa VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol.

SD Negeri Kaluku Bodoa terletak di kelurahan Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar dengan luas tanah 1020 m<sup>2</sup>. SD Negeri Kaluku Bodoa mempunyai visi: Terwujudnya generasi pelajar muda sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berakhlak mulia, berkarakter, inovatif, cerdas, terampil, berprestasi, dan mampu berkomunikasi dan bermasyarakat serta mencintai lingkungan berdasarkan iman dan taqwa. Sedangkan misi SD Negeri Kaluku Bodoa adalah :

1. Merancang model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran
2. Membangun lingkungan sekolah yang dapat membentuk karakter peserta didik yang memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah

3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, memiliki rasa kecintaan terhadap budaya lokal dan menjunjung tinggi nilai gotong royong
4. Mengembangkan sikap kemandirian, bernalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik
5. Mengembangkan program sekolah yang dapat membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi kepada peserta didik untuk merancang inovasi
6. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pengaruh metode pembelajaran Berbasis Budaya terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.**

Kegiatan proses belajar dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama melakukan *pretest* untuk mengetahui minat awal murid pada pelajaran IPS, pertemuan kedua sampai pertemuan ketiga melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran dan untuk pertemuan keempat murid diberikan *posstest* untuk mengetahui minat belajar murid setelah diberi

perlakuan. Nilai *pretest* dan *posttest* minat belajar murid kelas kontrol pada uji statistik berikut ini:

**Tabel 4.1 Data Statistik Minat Belajar Murid Kelas kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Kontrol	25	58	75	68,48	5,213
Posttest Kelas Kontrol	25	72	88	78,12	4,157
Valid N (listwise)	25				

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel, kelas kontrol dengan jumlah murid sebanyak 25 orang setelah diberikan *pretest* memperoleh *mean* 68,48 dengan nilai minimum 58 dan nilai maximum adalah 72 dan untuk jumlah keseluruhan nilai angket minat belajar adalah 1712 setelah diberikan *pretest*, murid diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dan pada pertemuan terakhir murid diberikan *posttest* dan memperoleh nilai mean 78,12 nilai minimum 75 dan nilai maximum sebanyak 88 dengan jumlah nilai angket minat belajar adalah 1953. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian minat belajar pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

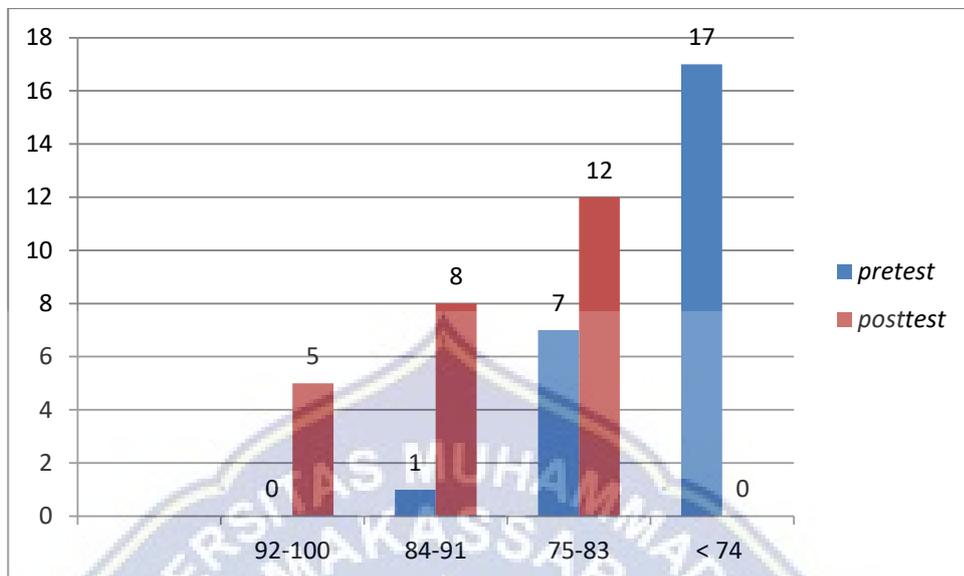
**Tabel 4.2 Persentasi Kategorisasi Minat Belajar Murid Kelas kontrol**

Nilai Interval	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
90-100	Sangat Baik	0	0	0	0
80-89	Baik	0	0	9	36%
70-79	Sedang	12	48%	16	64%
60-69	Kurang	11	44%	0	0
≤ 59	Sangat kurang	2	8%	0	0
<b>Jumlah</b>		25	100%	25	100%

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel tentang persentasi kategorisasi pencapaian minat belajar murid pada *pretest* dengan klasifikasi nilai sedang sebanyak 12 orang dengan presentasi 48%, kurang sebanyak 11 orang dengan persentasi 44%, nilai sangat kurang sebanyak 2 orang dengan persentasi 8%, sedangkan untuk klasifikasi nilai minat belajar pada *posttest* baik adalah sebanyak 9 orang dengan presentasi 38%, murid memiliki minat belajar yang sedang sebanyak 16 orang dengan persentasi 64%. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode konvensional kurang meningkatkan minat belajar murid. Selanjutnya dapat digambarkan pada grafik pencapaian minat belajar murid pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

**Gambar 4.1 Grafik Minat Belajar Kelas Kontrol**



Data primer setelah diolah 2024

Berdasarkan diagram, bahwa *pretest* dengan warna biru dan *posttest* warna merah, minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional masih pada tahap sedang atau masih kurang.

Selanjutnya nilai *pretest* dan *posttest* minat belajar murid kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dapat dilihat pada uji statistik berikut ini:

**Tabel 4.3 Data Statistik Minat Belajar Murid Kelas eksperimen**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	25	66	75	71,60	2,828
Posttest Kelas Eksperimen	25	75	96	85,80	5,292
Valid N (listwise)	25				

Data setelah diolah 2024

Berdasarkan tabel, kelas eksperimen dengan jumlah murid sebanyak 25 orang setelah diberikan *pretest* memperoleh *mean* 71,60 dengan nilai minimum 66 dan nilai maximum adalah 75 dan untuk jumlah keseluruhan nilai angket minat belajar adalah 1790 setelah diberikan *pretest*, murid diberikan perlakuan dengan menggunakan metode simulasi pembelajaran berbasis budaya lokal, dan pada pertemuan terakhir murid diberikan *posttest* dan memperoleh nilai *mean* 85,80, nilai minimum 75 dan nilai maximum sebanyak 96 dengan jumlah nilai minat belajar sebanyak 2145. Selanjutnya dapat dikategorikan dalam persentasi ketercapaian minat belajar pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut

**Tabel 4.4 Persentasi Kategorisasi Minat Belajar Murid Kelas Eksperimen**

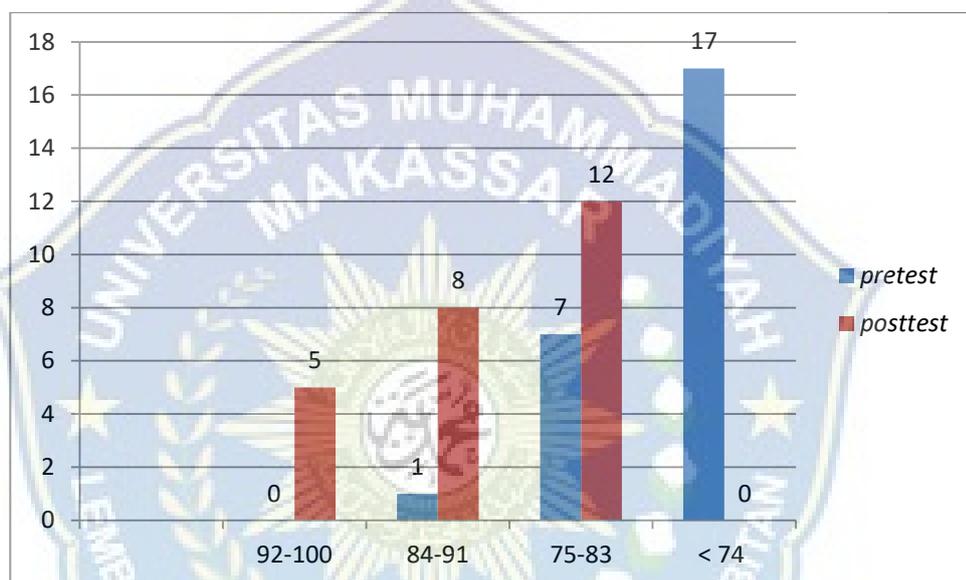
Nilai Interval	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
90-100	Sangat Baik	0	0	5	20%
80-89	Baik	0	0	18	72%
70-79	Sedang	18	72%	2	8%
60-69	Kurang	7	28%	0	0
≤ 59	Sangat kurang	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>		25	100%	25	100%

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel tentang persentasi kategorisasi pencapaian minat belajar murid pada *pretest* dengan klasifikasi nilai sedang sebanyak 18 orang dengan persentasi 72%, nilai kurang sebanyak 7 orang dengan persentasi 28%, sedangkan untuk klasifikasi nilai minat belajar pada *posttest* adalah sebanyak 5 orang murid memiliki minat sangat baik

dengan presentasi 20%, baik 18 orang dengan persentasi 72%, sedang 2 orang dengan persentasi 8%. Berdasarkan data di atas ditemukan bahwa pada kelas eksperimen, murid memiliki minat belajar yang baik dan juga memiliki minat untuk belajar. Selanjutnya data minat belajar murid kelas V pada kelas eksperimen dapat dilihat berdasarkan diagram batang berikut.

**Gambar 4.2 Grafik Minat Belajar Kelas eksperimen**



*Data primer setelah diolah 2024*

Ketercapaian minat belajar kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* ditandai dengan warna biru dan untuk *posttest* dengan warna merah. Diagram *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan nilai yang tinggi, Berdasarkan data tersebut, penggunaan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar murid.

## a. Analisis Statistik Inferensial

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data minat belajar murid dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas dikatakan, apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Minat Belajar Murid Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	78,12	85,80
	Std. Deviation	4,157	5,292
Most Extreme Differences	Absolute	,159	,164
	Positive	,159	,164
	Negative	-,121	-,115
Test Statistic		,159	,164
Asymp. Sig. (2-tailed)		,102 <sup>c</sup>	,083 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

*Data primer setelah diolah 2024*

Dari tabel output uji normalitas dapat diketahui nilai Asymp.Sig (2-tailed) pada kelas kontrol sebesar 0,102 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,083 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat dikatakan bahwa data minat belajar murid pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

## b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusinya tidak homogen. Uji *independent sample t-test* bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen.

Hasil pengujian homogenitas data minat belajar murid menggunakan SPSS 23 ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.6 Uji Homogenitas Minat Belajar Murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of Variances

Minat

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,928	1	48	,171

Berdasarkan hasil analisis data terhadap minat belajar murid dapat dilihat nilai Sig. adalah  $0,171 > 0,05$  maka data minat belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dari hasil uji normalitas, distribusi data minat belajar murid dinyatakan berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas, dan angket dinyatakan homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan *Independent sample t-test*. Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode

Simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas tersebut, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji *Independent sample t test* sebagai uji yang digunakan dalam melakukan uji hipotesis I. Pengujian hipotesis I menggunakan *Independent sample t-test*. Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh minat belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

### c) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen minat belajar IPS sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Signifikansi atau Sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 2) Jika nilai Signifikansi atau Sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

**Tabel 4.7 Hasil Uji Independent Samples Test**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	1,928	,171	5,707	48	,000	-7,680	1,346	10,386	-4,974
	Equal variances not assumed			5,707	45,451	,000	-7,680	1,346	10,390	-4,970

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel 4.7 hasil perhitungan dengan uji t diperoleh nilai signifikansi  $p(\text{sig}(2\text{-tailed)})$  adalah 0,000 karena  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima sehingga dikatakan ada pengaruh metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**2. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.**

**a. Sumber Data**

Kegiatan proses belajar dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama melakukan *pretest* untuk mengetahui minat awal murid pada pelajaran IPS, pertemuan kedua sampai pertemuan ketiga dengan melakukan proses belajar

menggunakan metode pembelajaran dan untuk pertemuan keempat murid diberikan *posttest* untuk mengetahui minat belajar murid setelah diberi perlakuan. Nilai hasil belajar yang didapatkan murid pada pretest dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan uji statistik SPSS v.23 data hasil belajar murid pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.8 Data Statistik Hasil Belajar murid Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Kontrol	25	30	75	51,80	12,152
Posttest Kelas Kontrol	25	50	85	68,80	8,930
Valid N (listwise)	25				

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel, dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dengan jumlah murid sebanyak 25 orang. Pada nilai minimum pada pelaksanaan *pretest* adalah 30 dan nilai maksimum sebanyak 75. Untuk nilai *mean* sebanyak 51,80. Dan pada pelaksanaan *posttest* nilai minimum yang didapatkan dari 25 orang murid adalah 50 dan nilai maksimum adalah 85, nilai *mean* adalah 68.80. Nilai *mean* dari jumlah murid sebanyak 25 orang masih dibawah nilai KKM, dengan kesimpulan bahwa pencapaian hasil belajar murid belum meningkat dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya nilai *pretest* dan nilai *posttest* murid dapat dikategorikan berdasarkan persentasi pencapaian hasil belajar murid, sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar murid Kelas Kontrol**

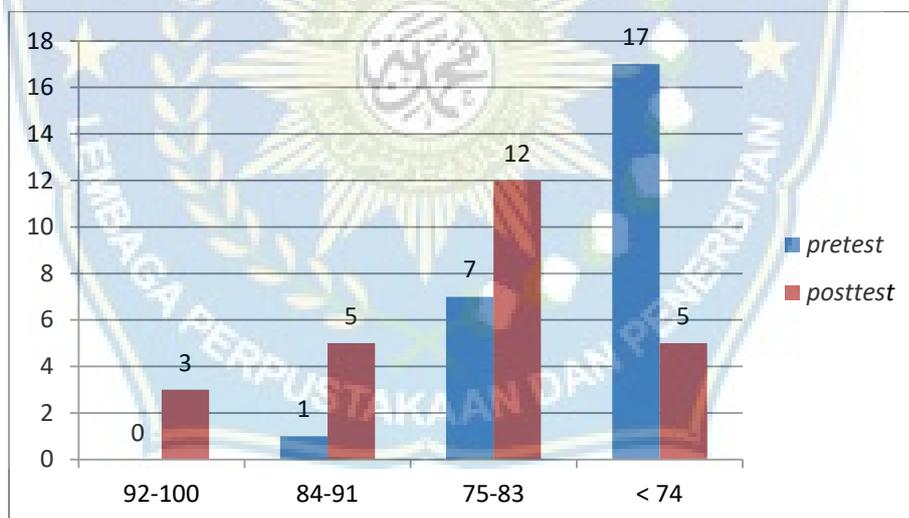
Nilai	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
92-100	Sangat Baik	0	0	0	0
84-91	Baik	0	0	1	4%
75-83	Cukup	1	4%	8	32%
≤ 74	Perlu Bimbingan	24	96%	16	64%
<b>Jumlah</b>		25	100%	25	100%

*data primer setelah diolah 2024*

Persentasi hasil belajar murid pada kelas kontrol setelah diberikan *pretest* pada awal sebelum pembelajaran dimulai yaitu sebanyak 24 orang murid yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM atau masih memerlukan bimbingan dengan persentasi 96% dan 1 murid dengan

kategori baik persentasi 4% . Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan diberikan *posttest* dengan jumlah murid 16 orang yang masih membutuhkan bimbingan dengan persentasi 64%, dan ada 8 orang murid yang sudah mendapatkan nilai cukup dengan atau melewati batas KKM persentasi 32% dan ada 1 murid yang sudah mendapat nilai baik dengan persentase 4%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional tidak dapat meningkatkan hasil belajar murid secara maksimal. Berikut diagram pencapaian hasil belajar murid kelas kontrol.

**Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol**



*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai hasil belajar kelas kontrol pada pelaksanaan *pretest* yang ditandai dengan warna biru dan *posttest* dengan warna merah. Selanjutnya penilaian hasil belajar murid pada kelas eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode pembelajaran simulasi

berbasis budaya lokal dan setelah diberikan perlakuan murid diberikan *posttest* untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar murid. Berikut data statistik hasil belajar murid pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.10 Data Statistik Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	25	35	85	60,80	13,895
Posttest Kelas Eksperimen	25	75	95	83,40	7,320
Valid N (listwise)	25				

*Data primer setelah diolah 2024*

Data statistik pencapaian hasil belajar murid pada kelas eksperimen dengan jumlah murid sebanyak 25 orang yaitu, untuk *pretest* nilai minimum sebanyak 35 dan maksimum sebanyak 85 dan untuk *posttest* nilai minimum adalah 60 dan nilai maksimum sebanyak 95. Jumlah nilai pada *pretest* adalah 1520 dan *posttest* meningkat menjadi 2085. dengan nilai *mean pretest* adalah 60,80 dan setelah diberikan *posttest* nilai *mean* murid meningkat menjadi 83,40 berdasarkan uji statistik tersebut dapat dikatakan bahwa pencapaian hasil belajar murid meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal. Selanjutnya dapat dilihat persentasi pencapaian hasil belajar murid.

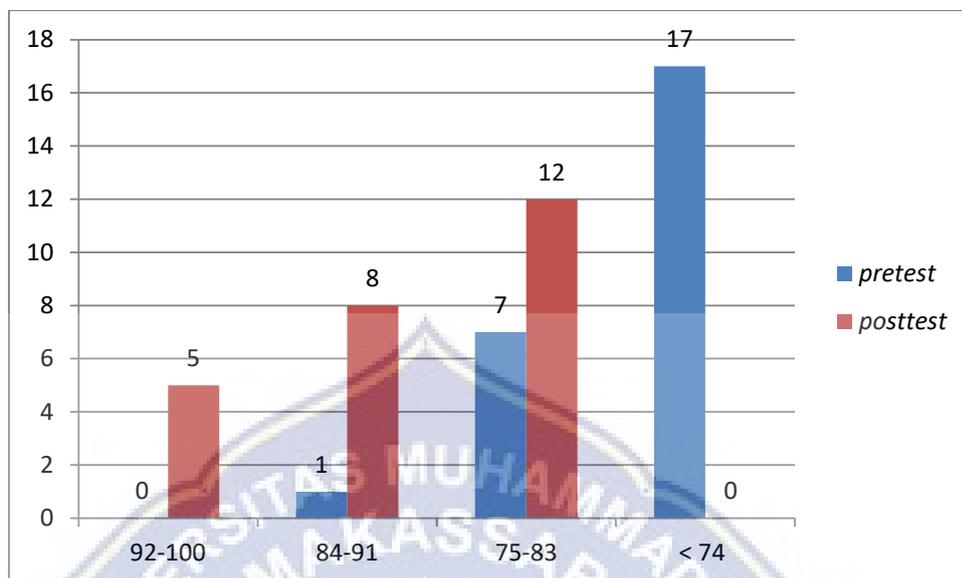
**Tabel 4.11 Persentasi Kategorisasi Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen**

Nilai	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
92-100	Sangat Baik	0	0	5	20%
84-91	Baik	1	4%	8	32%
75-83	Cukup	7	28%	12	48%
≤ 74	Perlu Bimbingan	17	68%	0	0
<b>Jumlah</b>		25	100%	25	100%

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel persentase pencapaian hasil belajar di atas, pada *pretest* dengan jumlah murid 25, yang masih perlu bimbingan berjumlah 17 murid dengan persentasi 68%, cukup berjumlah 7 murid dengan presentasi 28%, baik berjumlah 1 murid dengan persentase 4%. Dan setelah diberikan *posttest*, ada 12 orang murid yang mendapatkan nilai cukup dengan persentasi 48%, 8 orang murid yang mendapatkan baik dengan persentase 32% selanjutnya ada 5 orang murid memperoleh nilai sangat baik dengan persentasi 20% mendapatkan nilai di atas KKM pada pelaksanaan *posttest*. Berikut diagram pencapaian hasil belajar kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

**Gambar 4.4 Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen**



*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* yang ditandai dengan warna biru dan *posttest* dengan warna merah.

## **b. Analisis Statistik Infrensial**

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

#### **a) Uji Normalitas**

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data hasil belajar murid dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah Jika nilai Signifikansi (Sig.),  $> 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal.

**Tabel 4.12 Uji Normalitas Hasil Belajar murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Kontrol	Eksperimen
N		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	68,80	83,40
	Std. Deviation	8,930	7,320
Most Extreme Differences	Absolute	,118	,173
	Positive	,118	,173
	Negative	-,116	-,143
Test Statistic		,118	,173
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,051 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

*Data primer setelah diolah 2024*

Dari tabel output uji normalitas dapat diketahui nilai Asymp.Sig (2-tailed) pada kelas kontrol sebesar 0,200 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,051 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat dikatakan bahwa data hasil belajar murid pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

**b). Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji *independent sample t-test*. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusinya tidak homogen. Uji *independent sample t-test* bisa dilanjutkan apabila

homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Hasil pengujian homogenitas posttest menggunakan SPSS 23 ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.13 Uji Homogenitas Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,054	1	48	,310

Berdasarkan hasil analisis data terhadap hasil belajar murid dapat dilihat nilai Sig. adalah  $0,310 > 0,05$  maka data Hasil belajar murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di nyatakan homogen. Dari hasil uji normalitas, distribusi data hasil belajar murid dinyatakan berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas, dan dinyatakan homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan *Independent sample t-test*. Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas tersebut, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji *Independent sample t test* sebagai uji yang digunakan dalam melakukan uji hipotesis II. Pengujian hipotesis II menggunakan *Independent sample t-test*. Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode Simulasi

berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**c. Uji Hipotesis**

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen minat belajar IPS sebagai berikut:

1. Jika nilai Signifikansi atau Sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
2. Jika nilai Signifikansi atau Sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

**Tabel 4.14 Hasil Uji Independent Samples Test**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	1,054	,310	6,322	48	,000	-14,600	2,309	-19,243	-9,957
	Equal variances not assumed			6,322	46,220	,000	-14,600	2,309	-19,248	-9,952

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil perhitungan dengan uji t diperoleh nilai signifikansi  $p(\text{sig}(2\text{-tailed)})$  adalah 0,000 karena  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima sehingga dikatakan ada pengaruh metode Simulasi

berbasis budaya lokal terhadap minat belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**3. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.**

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji *independent sample t-test*. Data yang digunakan untuk uji *independent sample t-test* harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka *uji independent sample t-test* tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikasinya  $> 0,05$  sebaliknya jika taraf signifikasinya  $< 0,05$  maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada data Minat dan Hasil belajar murid menggunakan SPSS 23 ditampilkan dalam tabel berikut

**Tabel 4.15 Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar Murid**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat	Kontrol	,159	25	,102	,899	25	,018
	Eksperimen	,164	25	,083	,954	25	,308
Hasil	Kontrol	,118	25	,200*	,961	25	,444
	Eksperimen	,173	25	,051	,859	25	,003

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

berdasarkan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diatas didapatkan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,051 lebih besar

dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas.

### b. Uji Homogen

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji *independent sample t-test*. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusinya tidak homogen. Uji *independent sample t-test* bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Hasil pengujian homogenitas posttest menggunakan SPSS 23 ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.16 Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar Murid**

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,928	1	48	,171
1,054	1	48	,310

Berdasarkan hasil analisis data terhadap minat dan hasil belajar murid, nilai signifikan pada minat belajar murid sebesar 0,171 lebih besar dari 0,05 dengan nilai signifikan pada hasil belajar murid sebesar 0,310 lebih besar dari 0,05 dengan Uji *Homogeneity* dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel tersebut *homogeny*.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua variabel dependen tersebut, maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Uji hipotesis ini untuk mengetahui apakah variabel bebas memberi pengaruh terhadap variabel terikat secara simultan. Hipotesis yang diujikan dalam uji signifikansi multivariat adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

$H_1$  : Terdapat pengaruh pengaruh metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**Tabel 4.17 Uji Manova, Minat dan Hasil Belajar Murid**

**Multivariate Tests<sup>a</sup>**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,997	7561,264 <sub>b</sub>	2,000	47,000	,000	,997
	Wilks' Lambda	,003	7561,264 <sub>b</sub>	2,000	47,000	,000	,997
	Hotelling's Trace	321,756	7561,264 <sub>b</sub>	2,000	47,000	,000	,997
	Roy's Largest Root	321,756	7561,264 <sub>b</sub>	2,000	47,000	,000	,997
Kelas	Pillai's Trace	,529	26,349 <sup>b</sup>	2,000	47,000	,000	,529
	Wilks' Lambda	,471	26,349 <sup>b</sup>	2,000	47,000	,000	,529
	Hotelling's Trace	1,121	26,349 <sup>b</sup>	2,000	47,000	,000	,529
	Roy's Largest Root	1,121	26,349 <sup>b</sup>	2,000	47,000	,000	,529

a. Design: Intercept + kelas

b. Exact statistic

*Data primer setelah diolah 2024*

Berdasarkan tabel di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.23 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan metode Simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar murid SD kelas V dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran Simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar murid SD kelas V Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

### **C. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran Simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar murid SD kelas V. Sedangkan pada kelas

kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang di dapatkan kemudian dianalisis dengan berbantuan SPSS v 23.

Data tersebut dianalisis berdasarkan kebutuhan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Dalam analisis statistik deskriptif untuk kelas kontrol, data dianalisis untuk melihat pengaruh terhadap minat dan hasil belajar meskipun dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dan untuk kelas eksperimen data dianalisis statistik deskriptif untuk mengetahui pengaruh terhadap minat dan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Simulasi berbasis budaya lokal sedangkan dalam analisis statistik inferensial peneliti menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dalam penelitian ini.

#### **1. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi berbasis budaya Lokal Terhadap Minat Belajar Murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar**

Data minat belajar murid kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh melalui angket *pretest* dan *posttest* yang sama. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori minat belajar serta hasil analisis statistik inferensial menunjukkan terjadinya perbedaan minat belajar murid yang menggunakan metode pembelajaran Simulasi berbasis budaya lokal kelas eksperimen dan murid kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kelas kontrol pada *pretest* dengan pencapaian minat belajar yang pada umumnya murid kurang dan setelah diberikan proses belajar

dengan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional dan diberikan *posttest*, diperoleh nilai angket minat belajar murid dengan persentase masih 68% yang berada pada kategori murid masih kurang dalam pembelajaran. Pada kelas eksperimen dengan pelaksanaan *pretest* yaitu dengan rata-rata minat belajar murid dengan persentase 71% yang masih kurang. Murid kemudian mengikuti proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Simulasi berbasis budaya lokal, dan diberikan *posttest* untuk mengetahui minat belajar murid setelah di beri perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest*, minat belajar murid mengalami peningkatan yaitu murid yang memiliki minat belajar sangat baik mencapai 20% dan 72% murid yang memiliki minat belajar yang baik serta 8% murid yang memiliki minat belajar cukup.

Data minat belajar murid pada kelas eksperimen sebelum menerapkan metode pembelajaran Simulasi berada pada kategori rendah sedangkan pada *posttest* atau setelah menerapkan metode pembelajaran Simulasi berada pada kategori tinggi. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran Simulasi terhadap minat belajar murid.

## **2. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi berbasis budaya Lokal Terhadap Hasil Belajar Murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar**

Hasil belajar murid pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum diterapkan model pembelajaran dan diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan menggunakan

metode pembelajaran. Instrument yang digunakan yaitu berupa soal tes essay berjumlah 5 soal dan pilihan ganda berjumlah 10 soal.

Menurut Hamalik dalam (Ningtyas, 2017) hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan dalam diri murid yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan. jika dikaitkan dengan penelitian ini, menunjukkan bahwa terjadi perubahan nilai pengetahuan murid kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kelas kontrol dengan rata-rata nilai 51,8 sedangkan kelas eksperimen nilai rata-rata 60,8 nilai kedua kelas tidak jauh berbeda, membuktikan bahwa kemampuan awal murid sesungguhnya adalah setara namun setelah diberikan perlakuan dan *posttest* menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 83,40 lebih tinggi dari kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Penggunaan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal pernah diteliti oleh Nur Ekawati(2020) bahwa pelaksanaan pembelajaran

dengan menggunakan media dan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dapat diterima oleh murid, sehingga murid dapat belajar lebih semangat apabila dilihat dari proses dan hasilnya.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal, dengan satu variable terikat yaitu hasil belajar. Mata pelajaran pada penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial.

### **3. Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi berbasis budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Belajar Murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar**

Penerapan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar murid. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis Manova untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogeny, maka dilanjutkan menguji hipotesis manova untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran.

Uji hipotesis manova dengan hasil signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil

belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Suharianta, Gede, S. Pd Syahrudin, and Ndara Tangu Renda(2014) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ilmu pengetahuan sosial antara kelas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional murid kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar yang kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang dicapai kelas eksperimen adalah 23,25 atau 77,5% dengan kategori tinggi. Sementara rata-rata skor yang dicapai kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 18,50 atau 61,7% dengan kategori cukup. Berdasarkan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang signifikan antara kelas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

namun yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal

pembelajaran dengan dua variabel dependen yaitu minat dan hasil belajar murid.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Nilai signifikan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal pembelajaran terhadap minat belajar murid, yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.
2. Pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Nilai signifikan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal pembelajaran terhadap minat belajar murid, yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

3. Pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar. Nilai signifikan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal pembelajaran terhadap minat belajar murid yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu ada pengaruh metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal terhadap minat belajar IPS murid kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

#### **B. Saran**

Sesuai dengan analisis data hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi murid**

Diharapkan bagi murid dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan baik apabila murid bisa berperan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran seperti aktif untuk bertanya, aktif untuk berdiskusi, aktif untuk menyampaikan pendapat, aktif untuk mendengarkan dan memahami penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Keaktifan murid ketika mengikuti proses pembelajaran akan berdampak pada keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti pada penerapan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal

##### **2. Bagi Guru**

Hendaknya pemilihan metode pembelajaran dan media dengan memperhatikan beberapa aspek. Ketepatan pemilihan metode dan media

pembelajaran membuat kesan menarik saat pembelajaran dan hilangnya rasa bosan maka akan munculnya semangat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung disamping itu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru harus dapat melibatkan murid secara aktif, bukan hanya secara fisik tetapi juga secara mental dan emosional.

### 3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah memberi kebijakan mengenai metode pembelajaran yang diterapkan guru agar metode ceramah dapat diminimalisir.

### 4. Bagi Peneliti

Dalam proses penelitian diharapkan mampu melakukan kajian yang lebih luas terkait penerapan metode pembelajaran Simulasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Barth, J.L. (1990). *Methodes Of Instruction In Social Studies Education*. Third Education. USA: University Press Of Americ.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Bahan Balajar Mandiri Pengelolaan Kualitas KKG/MGMP, Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Ekawati, N. (2022). Islamic Religious Education Learning Model With Simulation Approach (Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Simulasi). *EDU-MANDARA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1, Juni).
- Hamalik, Oemar. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas
- Joyce, B & Weil. (2009). *Model-model Pengajaran*. Edisi 8. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuntowijoyo. (2006). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Martorella, P.H. (1994). *Social Studies For Elementary School Children: Developing Young Citizens*. New York: Mcmillan College Publishing Company.

Muijs, D., & Reynolds, D. (2005) *Effective teaching evidence and practice*. (2nd ed.). London: SAGE Publication

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Plummer D.M (2008) *Social Akills Games For Children*. London: Jessica Kingsley Publishers

Pratikno, A. S. (2020). *Perspektif Mahasiswa INAFAS tentang Menuntut Ilmu*. 1(Juni 2020). <https://doi.org/10.31219/osf.io/4zj6e>

Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta

Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Roestiyah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sapriya. (2009) *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Skeel, D.J. (1995). *Elementary Social Studies: Challenges For Tomorrow's World* Florida: Harcourt Brce College Publishers.

Simanjuntak, L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dan Nilai Kebhinnekaan terhadap Hasil Belajar PKn Siswa. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 85-92.

Silalahi, Ulber. 2015. *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharianta, G., Syahrudin, S. P., & Renda, N. T. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal terhadap Hasil Belajar IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).

Sujatmoko, E. (2010). Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan. *Jurnal Konstitusi*, 7(1), 181–212.

Tasif, (2008). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta. Genta Press.

## 1. Data Hasil Angket Minat Belajar Murid Sebelum Perlakuan

### a. Kelas Eksperimen

No	Nama Responden	Skor Per-Item															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Asmaul Husna	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
2	Nur annisa	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
3	Zikrani cahaya azzahra	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
4	Kiandra rahim	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	50	66
5	Sitti khadija	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
6	Ismail	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
7	Sitti nur azizah	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	56	74
8	Khayla azzahrah	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
9	Annisa putri juna	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
10	Alif rahmat	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
11	Ulfiah Nur Annisa	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
12	Asifa nur Khalifah	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
13	Resa rahmatullah	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
14	Fais hilmawan	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
15	Aris muharim	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
16	Azzahra muti	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
17	Fajar suandi	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
18	Cahya oktavia	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	50	66
19	Muh. Rizki	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
20	Sultan alham	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70
21	Igung takim	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
22	Nur Rahmi Aulia	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
23	Muhammad arfan	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
24	Rauf	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70
25	Fawwaz amir	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70

**b. Kelas Kontrol**

No	Nama Responden	Skor Per-Item															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Nurul airin	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
2	Kamil Mubarak	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
3	Faizal	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
4	Afdal muti ibnu ali	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
5	Zakrani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	50	66
6	Wira	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
7	Sutrio utomo	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
8	Muh fajar	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
9	Zakaria	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
10	Riang	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	45	60
11	Fais Firmmansya	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70
12	Kelvin	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70
13	Fahri	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
14	Arfah	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
15	Dini	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	44	58
16	Aldina Lestari	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	53	70
17	Muh Naufal	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
18	Rina	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
19	Mustika	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	44	58
20	Nurul Yahya	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	45	60
21	Ifa Asmita	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
22	Aulia Asirah	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	75
23	Sakinah Mawaddah	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
24	Suci	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	52	69
25	Putri Lestari	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	45	60

## 2. Data Hasil Angket Minat Belajar Murid Setelah Perlakuan

### a. Kelas Eksperimen

No	Nama Responden	Skor Per-Item															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Asmaul Husna	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
2	Nur annisa	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
3	Zikrani cahaya azzahra	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
4	Kiandra rahim	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
5	Sitti khadija	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65	86
6	Ismail	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	70	93
7	Sitti nur azizah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	70	93
8	Khayla azzahrah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	72	96
9	Annisa putri juna	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
10	Alif rahmat	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
11	Ulfiah Nur Annisa	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
12	Asifa nur Khalifah	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
13	Resa rahmatullah	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
14	Fais hilmawan	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
15	Aris muharim	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	70	93
16	Azzahra muti	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65	86
17	Fajar suandi	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
18	Cahya oktavia	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	56	75
19	Muh. Rizki	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	70	93
20	Sultan alham	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65	86
21	Igung takim	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65	86
22	Nur Rahmi Aulia	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
23	Muhammad arfan	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
24	Rauf	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
25	Fawwaz amir	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82

## b. Kelas Kontrol

No	Nama Responden	Skor Per-Item															Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Nurul airin	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
2	Kamil Mubarak	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
3	Faizal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58	77
4	Afdal muti ibnu ali	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
5	Zakrani	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
6	Wira	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
7	Sutrio utomo	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
8	Muh fajar	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
9	Zakaria	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
10	Riang	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
11	Fais Firmmansya	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
12	Kelvin	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	62	82
13	Fahri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58	77
14	Arfah	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
15	Dini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58	77
16	Aldina Lestari	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
17	Muh Naufal	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
18	Rina	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
19	Mustika	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
20	Nurul Yahya	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59	78
21	Ifa Asmita	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	66	88
22	Aulia Asirah	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	60	80
23	Sakinah Mawaddah	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74
24	Suci	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	72
25	Putri Lestari	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56	74

### 3. Rekapitulasi Nilai Minat Awal (Pre-Minat) dan Minat Akhir (Post-Minat)

#### a. Kelas Eksperimen

No.	Kelas V Kelas Eksperimen			
	Kode Peserta Didik	Hasil Pre-Minat	Hasil Post-Minat	Kategori
1	AA.1	72	88	Baik
2	AA.2	69	82	Baik
3	AA.3	72	88	Baik
4	AA.4	66	80	Baik
5	AA.5	69	86	Baik
6	AA.6	72	93	Sangat Baik
7	AA.7	74	93	Sangat Baik
8	AA.8	75	96	Sangat Baik
9	AA.9	75	82	Baik
10	AA.10	69	78	Sedang
11	AA.11	69	88	Baik
12	AA.12	72	82	Baik
13	AA.13	75	88	Baik
14	AA.14	72	80	Baik
15	AA.15	72	93	Sangat Baik
16	AA.16	72	86	Baik
17	AA.17	69	82	Baik
18	AA.18	66	75	Sedang
19	AA.19	75	93	Sangat Baik
20	AA.20	70	86	Baik
21	AA.21	75	86	Baik
22	AA.22	75	88	Baik
23	AA.23	75	88	Baik
24	AA.24	70	82	Baik
25	AA.25	70	82	Baik
	Jumlah	1790	2145	
	Rata-rata	71,6	85,80	
	Nilai Tertinggi	75	96	
	Nilai Terendah	66	75	

**b. Kelas Kontrol**

No.	Kelas V Kelas Kontrol			
	Nama Peserta Didik	Hasil Pre-Minat	Hasil Post-Minat	Kategori
1	BB.1	72	82	Baik
2	BB.2	72	78	Sedang
3	BB.3	72	77	Sedang
4	BB.4	69	74	Sedang
5	BB.5	66	88	Baik
6	BB.6	75	80	Baik
7	BB.7	72	78	Sedang
8	BB.8	72	74	Sedang
9	BB.9	69	74	Sedang
10	BB.10	60	74	Sedang
11	BB.11	70	82	Baik
12	BB.12	70	82	Baik
13	BB.13	69	77	Sedang
14	BB.14	69	74	Sedang
15	BB.15	58	77	Sedang
16	BB.16	70	80	Baik
17	BB.17	69	80	Baik
18	BB.18	69	78	Sedang
19	BB.19	58	78	Sedang
20	BB.20	60	78	Sedang
21	BB.21	75	88	Baik
22	BB.22	75	80	Baik
23	BB.23	72	74	Sedang
24	BB.24	69	72	Sedang
25	BB.25	60	74	Sedang
	Jumlah	1712	1953	
	Rata-rata	68,48	78,12	
	Nilai Tertinggi	72	88	
	Nilai Terendah	58	72	

#### 4. Data Angket Minat *Preetest posttest* (kelas Kontrol kelas Eksperimen)

No.	Nama	kontrol		no	nama	Eksperimen	
		preetest	posttest			preetest	Posttest
1	BB.1	72	82	1	AA.1	72	88
2	BB.2	72	78	2	AA.2	69	82
3	BB.3	72	77	3	AA.3	72	88
4	BB.4	69	74	4	AA.4	66	80
5	BB.5	66	88	5	AA.5	69	86
6	BB.6	75	80	6	AA.6	72	93
7	BB.7	72	78	7	AA.7	74	93
8	BB.8	72	74	8	AA.8	75	96
9	BB.9	69	74	9	AA.9	75	82
10	BB.10	60	74	10	AA.10	69	78
11	BB.11	70	82	11	AA.11	69	88
12	BB.12	70	82	12	AA.12	72	82
13	BB.13	69	77	13	AA.13	75	88
14	BB.14	69	74	14	AA.14	72	80
15	BB.15	58	77	15	AA.15	72	93
16	BB.16	70	80	16	AA.16	72	86
17	BB.17	69	80	17	AA.17	69	82
18	BB.18	69	78	18	AA.18	66	75
19	BB.19	58	78	19	AA.19	75	93
20	BB.20	60	78	20	AA.20	70	86
21	BB.21	75	88	21	AA.21	75	86
22	BB.22	75	80	22	AA.22	75	88
23	BB.23	72	74	23	AA.23	75	88
24	BB.24	69	72	24	AA.24	70	82
25	BB.25	60	74	25	AA.25	70	82
	Jumlah	1712	1953		Jumlah	1790	2145
	Rata-rata	68,48	78,12		Rata-rata	71,6	85,80









### 3. Rekapitulasi Nilai hasil Awal (*pretest*) dan Hasil Akhir (*posttest*)

#### a. Kelas Eksperimen

No.	Kelas V Kelas Eksperimen			
	Kode Peserta Didik	Hasil <i>Preetest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	Kategori
1	AA.1	75	85	Baik
2	AA.2	55	75	Cukup
3	AA.3	65	75	Cukup
4	AA.4	75	75	Cukup
5	AA.5	80	85	Baik
6	AA.6	65	80	Baik
7	AA.7	75	90	Baik
8	AA.8	55	75	Cukup
9	AA.9	75	95	Sangat Baik
10	AA.10	65	80	Baik
11	AA.11	85	95	Sangat Baik
12	AA.12	65	80	Baik i
13	AA.13	45	75	Cukup
14	AA.14	60	80	Baik
15	AA.15	50	75	Cukup
16	AA.16	65	85	Baik
17	AA.17	50	75	Cukup
18	AA.18	75	95	Sangat Baik
19	AA.19	50	80	Baik
20	AA.20	35	75	Cukup
21	AA.21	40	75	Cukup
22	AA.22	45	75	Cukup
23	AA.23	45	75	Cukup
24	AA.24	50	75	Cukup
25	AA.25	75	90	Baik
	Jumlah	1520	2020	
	Rata-rata	60,8	80,8	
	Nilai Tertinggi	75	95	
	Nilai Terendah	35	75	

**b. Kelas Kontrol**

No.	Kelas V Kelas Kontrol			
	Nama Peserta Didik	Hasil pree	Hasil Post	Kategori
1	BB.1	70	75	Cukup
2	BB.2	60	70	Perlu Bimbingan
3	BB.3	75	85	Baik
4	BB.4	50	65	Perlu Bimbingan
5	BB.5	55	65	Perlu Bimbingan
6	BB.6	50	70	Perlu Bimbingan
7	BB.7	60	80	Cukup
8	BB.8	45	60	Perlu Bimbingan
9	BB.9	50	60	Perlu Bimbingan
10	BB.10	30	50	Perlu Bimbingan
11	BB.11	40	65	Perlu Bimbingan
12	BB.12	45	60	Perlu Bimbingan
13	BB.13	70	80	Cukup
14	BB.14	70	80	Cukup
15	BB.15	45	70	Perlu Bimbingan
16	BB.16	40	60	Perlu Bimbingan
17	BB.17	60	70	Perlu Bimbingan
18	BB.18	40	65	Perlu Bimbingan
19	BB.19	60	80	Cukup
20	BB.20	50	75	Cukup
21	BB.21	50	75	Cukup
22	BB.22	40	60	Perlu Bimbingan
23	BB.23	30	55	Perlu Bimbingan
24	BB.24	50	70	Perlu Bimbingan
25	BB.25	60	75	Cukup
	Jumlah	1295	1720	
	Rata-rata	51,8	68,8	
	Nilai Tertinggi	75	85	
	Nilai Terendah	30	50	

#### 4. Data Hasil Belajar Murid *Preeetest posttest* ( Kelas Kontrol dan Eksperimen)

No.	Nama Siswa kontrol	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	No.	Nama Siswa eksperimen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	BB.1	70	75	1.	AA.1	75	85
2.	BB.2	60	70	2.	AA.2	55	80
3.	BB.3	75	85	3.	AA.3	65	95
4.	BB.4	50	65	4.	AA.4	75	75
5.	BB.5	55	65	5.	AA.5	80	85
6.	BB.6	50	70	6.	AA.6	65	90
7.	BB.7	60	80	7.	AA.7	75	95
8.	BB.8	45	60	8.	AA.8	55	85
9.	BB.9	50	60	9.	AA.9	75	85
10.	BB.10	30	50	10.	AA.10	65	75
11.	BB.11	40	65	11.	AA.11	85	80
12.	BB.12	45	60	12.	AA.12	65	75
13.	BB.13	70	80	13.	AA.13	45	80
14.	BB.14	70	80	14.	AA.14	60	85
15.	BB.15	45	70	15.	AA.15	50	95
16.	BB.16	40	60	16.	AA.16	65	85
17.	BB.17	60	70	17.	AA.17	50	75
18.	BB.18	40	65	18.	AA.18	75	75
19.	BB.19	60	80	19.	AA.19	50	95
20.	BB.20	50	75	20.	AA.20	35	75
21.	BB.21	50	75	21.	AA.21	40	95
22.	BB.22	40	60	22.	AA.22	45	75
23.	BB.23	30	55	23.	AA.23	45	80
24.	BB.24	50	70	24.	AA.24	50	80
25.	BB.25	60	75	25.	AA.25	75	85
	Jumlah	1295	1720		Jumlah	1520	2020
	Rata-rata	51,8	68,8		Rata-rata	60,8	80,8

### Angket Minat Belajar Sebelum Perlakuan

**Nama** :

**Jenis Kelamin** :

**Kelas** :

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan pada tabel.

Ket : SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan materi budaya lokal dalam kelas					
2.	Saya jadi semangat jika pelajarannya tentang ceramah					
3.	Belajar IPS dengan metode ceramah membuat saya percaya diri					
4.	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat saya senang mengikuti pelajaran					
5.	Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPS					
6.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran IPS jika dibuat dalam bentuk metode ceramah					
7.	Saya suka mengerjakan setiap tugas yang diberikan					
8.	Saya mencatat materi pelajaran dengan baik					
9.	Saya kesulitan memahami penjelasan guru					
10.	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru					
11.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan tenang					
12.	Saya mengerjakan tugas dengan mencontek hasil pekerjaan rumah milik teman					
13.	Akan bertanya kepada guru apabila ada yang tidak dimengerti					
14.	Saya aktif dalam setiap tugas individu maupun kelompok					
15.	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah					
JUMLAH						
TOTAL						

### Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan

**Nama** :  
**Jenis Kelamin** :  
**Kelas** :

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan pada tabel.

Ket : SS : Sangat Setuju                      TS : Tidak Setuju  
       S : Setuju                                    STS : Sangat Tidak Setuju  
       KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan materi budaya lokal dalam kelas					
2.	Saya jadi semangat jika pelajarannya tentang simulasi (bermain peran)					
3.	Belajar IPS dengan metode simulasi (bermain peran) membuat saya percaya diri					
4.	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat saya senang mengikuti pelajaran					
5.	Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPS					
6.	Saya lebih mudah memahami pembelajaran IPS jika dibuat dalam bentuk situasi bermain peran					
7.	Saya suka mengerjakan setiap tugas yang diberikan					
8.	Saya mencatat materi pelajaran dengan baik					
9.	Saya kesulitan memahami penjelasan guru					
10.	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru					
11.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan tenang					
12.	Saya mengerjakan tugas dengan mencontek hasil pekerjaan rumah milik teman					
13.	Akan bertanya kepada guru apabila ada yang tidak dimengerti					
14.	Saya aktif dalam setiap tugas individu maupun kelompok					
15.	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran)					
<b>JUMLAH</b>						
<b>TOTAL</b>						

## KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR

### Murid Kelas V Terhadap Metode Simulasi Berbasis Budaya Lokal

<b>Indikator Minat Belajar</b>	<b>Pertanyaan</b>
Perasaan Senang	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan materi budaya lokal dalam kelas
	Saya jadi semangat jika pelajarannya tentang simulasi (bermain peran)
	Belajar IPS dengan metode simulasi (bermain peran) membuat saya percaya diri
	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat saya senang mengikuti pelajaran
Ketertarikan Murid	Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPS
	Saya lebih mudah memahami pembelajaran IPS jika dibuat dalam bentuk situasi bermain peran
	Saya suka mengerjakan setiap tugas yang diberikan
Perhatian	Saya mencatat materi pelajaran dengan baik
	Saya kesulitan memahami penjelasan guru
	Saya fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru
	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan tenang
Keterlibatan Murid	Saya mengerjakan tugas dengan mencontoh hasil pekerjaan rumah milik teman
	Akan bertanya kepada guru apabila ada yang tidak dimengerti
	Saya aktif dalam setiap tugas individu maupun kelompok
	Saya merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

**Sekolah** : SD Negeri Kaluku Bodoa  
**Kelas** : V/2(dua)  
**Tema1** : Daerah Kebanggaanku  
**Subtema1** : Seperti Apakah Budaya Daerahku  
**Pembelajaranke-** : 1  
**FokusPembelajaran** : IPS  
**AlokasiWaktu** : 1 X 35menit

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memahami arti budaya mappatabe dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	Menjelaskan pentingnya budaya mappatabe sebagai wujud dari rasa menghormati dan menghargai orang lain di dalam kehidupan bermasyarakat.
Bekerjasama dengan teman dalam menganalisis budaya mappatabe.	Memberikan contoh sikap yang menunjukkan budaya mappatabe

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dan mendiskusikan bacaan, murid dapat menceritakan dalam bentuk tulisan tentang bagaimana budaya Mappatabe di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Setelah kegiatan mengamati gambar dan diskusi, murid dapat menceritakan dalam bentuk tulisan pengalaman pribadi tentang budaya Mappatabe di lingkungan sekitarnya dengan tepat.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks tentang budaya mappatabe
2. Gambar-gambar budaya mappatabe

### E. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran : ceramah



# LAMPIRAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 0041/C.5-II/I/1445/2024  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Jumadil Akhir 1445 H.  
9 Januari 2024 M.

Kepada Yth,

**Kepala Sekolah SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo  
Kota Makassar**

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Makassar :

Nama : Gita Ananda

NIM : 105060400519

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis  
Budaya Lokal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS  
Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan  
Tallo Kota Makassar

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin  
untuk melakukan penelitian dan diberi data yang diperlukan pada  
Sekolah yang Bapak/Ibu sedang pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya  
diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Direktur,

**Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd**  
NBM : 613 949



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT SPF SD NEGERI KALUKU BODOA  
Jl. Teuku Umar Raya No.83 Makassar



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/035/UPT.SPF.SDN.KALBOD/TL/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SPF SD Negeri Kaluku Bodoa menerangkan bahwa :

Nama : Roswida, S.Pd  
Nip : 196702281988122002  
Jabatan : Kepala UPT SPF SD Negeri Kaluku Bodoa

Dengan demikian menerangkan bahwa yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama : Gita Ananda  
NIM : 105060400519  
Fakultas : Pascasarjana  
Program Study : Magister Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Negeri Kaluku Bodoa dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul :

**“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS BUDAYA LOKAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI KALUKU BODOA KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 12 Februari 2024

Kepala Sekolah,

  
**Roswida, S.Pd**

Nip: 196702281988122002





MAJELIS DIKTI DAN LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ENREKANG**

Kampus I: Jl. Jenderal Sudirman No. 17 Enrekang, Telp. 0420-22287, Kode Pos 91712  
Kampus II: Jl. Buttu Juppandang, Kel. Juppandang - Enrekang, Telp. 0420-22287, Kode Pos 91711

**LETTER OF ACCEPTANCE**

Nomor: 36/edumaspul/II/2024

Dear,

Gita Ananda, Nursalam, Muhammad Nawir

*Greetings from Edumaspul*

Thanks for submitting your valuable research result for publication in Edumaspul: Jurnal Pendidikan.

Article Title

The influence of local culture-based simulation learning methods on the interest and learning outcomes of social studies

Submission: *Accepted letter*

We are doing our best to publish your paper for Volume 8 No. 1. 2024.

We suggest you visit <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr> for full details.

Enrekang, 16<sup>th</sup> Februari 2024

Thank you,

Editorial in-Chief



Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber Belajar : Buku Tematik Kelas 5 Tema 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Media pembelajaran: Gambar

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran murid.</li><li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid (religius).</li><li>3. Menyanyikan lagu nasional guru memberikan penguatan semangat nasionalisme. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20menit.</li></ol>	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menjelaskan materi budaya lokal mappabe dengan tema daerah kebanggaanku</li><li>2. Murid memperhatikan penjelasan guru tentang budaya lokal mappatabe</li><li>3. Murid memperhatikan media gambar budaya mappatabe dan guru memberikan contoh.</li><li>4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum di beri tugas.</li><li>5. Murid di beri tugas untuk mengurutkan media gambar dan menyatakan pendapatnya tentang isi gambar kemudian mengembangkan menjadi narasi.</li><li>6. Murid di beri kesempatan membacakan hasil karangannya didepan kelas dan murid yang lain di minta memberi tanggapan kemudian guru dan peserta didik mengoreksi secara bersama.</li></ol>	25 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. muridmampu mengemukakan hasil belajar hari ini.</li><li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li><li>3. Menyanyikan salah satu lagu daerahnasionalisme.</li><li>4. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satumurid.</li></ol>	5 menit

## H. PENILAIAN

- JenisPenilaian : Tes Tertulis
- TeknikPenilaian : Percaya diri, disiplin dan tanggungjawab

- Bentuk Instrumen : Jurnal penilaian sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Makassar, Januari 2024

Mengetahui

Kepala sekolah SD

Guru Kelas VB

Roswida, S.Pd

Siti Nurcahya, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

**Sekolah** : SD Negeri Kaluku Bodoa  
**Kelas** : V/2(dua)  
**Tema1** : Daerah Kebanggaanku  
**Subtema1** : Seperti Apakah Budaya Daerahku  
**Pembelajaranke-** : 1  
**FokusPembelajaran** : IPS  
**AlokasiWaktu** : 1 X 35menit

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memahami arti budaya mappatabe dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.	Menjelaskan pentingnya budaya mappatabe sebagai wujud dari rasa menghormati dan menghargai orang lain di dalam kehidupan bermasyarakat.
Bekerjasama dengan teman dalam menganalisis budaya mappatabe.	Memberikan contoh sikap yang menunjukkan budaya mappatabe

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dan mendiskusikan bacaan, murid dapat menceritakan dalam bentuk tulisan tentang bagaimana budaya Mappatabe di lingkungan sekitar dengan tepat.
2. Setelah kegiatan mengamati gambar dan diskusi, murid dapat menceritakan dalam bentuk tulisan pengalaman pribadi tentang budaya Mappatabe di lingkungan sekitarnya dengan tepat.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks tentang budaya mappatabe
2. Gambar-gambar budaya mappatabe

### E. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran : Simulasi

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber Belajar : Buku Tematik Kelas 5 Tema 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Media pembelajaran: Gambar

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran murid.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid (religius).</li> <li>3. Menyanyikan lagu nasional guru memberikan penguatan semangat nasionalisme.</li> <li>4. Guru membuka pelajaran dengan sesuatu yang menarik perhatian murid, seperti bercerita, bertanya jawab, bernyanyi, bertepuk dinamika, melakukan permainan, mendemonstrasikan sesuatu, memberikan masalah dan sebagainya.</li> <li>5. Murid menerima informasi kompetensi, meteri, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	5 menit
Inti	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi budaya Mappatabe.</li> <li>2. Murid memperhatikan penjelasan guru tentang budaya Mappatabe.</li> <li>3. Murid memperhatikan media gambar budaya mappatabe dan guru memberikan contoh budaya mappatabe.</li> <li>4. Murid diberi penjelasan tentang permainan sederhana yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru menunjuk salah satu perwakilan murid untuk maju sebagai pemain pertama</li> <li>6. Murid dan guru melakukan permainan sederhana untuk mengumpulkan informasi tentang budaya Mappatabe di Makassar.</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid dan guru membahas budaya Mappatabe yang ada disekitar(<i>mengkomunikasikan</i>)</li> <li>2. Murid dibagi menjadi lima kelompok yang beranggotakan 5 orang.</li> <li>3. Murid diberikan gambar budaya Mappatabe.</li> <li>4. Murid diminta memperhatikan dan memahami gambar yang telah dibagikan.</li> <li>5. Murid melakukan permainan</li> <li>6. Murid diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</li> <li>7. Murid diberi lembar kerja</li> <li>8. Murid diminta menjawab pertanyaan yang telah diberikan.</li> </ol>	25 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan</li> </ol>	

Penutup	kesimpulan. 3. Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme. 4. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu murid.	5 menit
---------	---	---------

#### H. PENILAIAN

- JenisPenilaian : Tes Tertulis
- TeknikPenilaian : Percaya diri, disiplin dan tanggung jawab
- BentukInstrumen : Jurnal penilaian sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Makassar, Januari 2024

Mengetahui

Kepala sekolah SD

Guru Kelas VA

Roswida, S.Pd

Yuli Astuti, S.Pd



## MATERI AJAR

Tabe merupakan budaya yang berkembang dari kearifan lokal untuk menghormati atau menghargai orang lain. Dilansir dari laman Dinas Pariwisata Kota Makassar, kata Tabe berasal dari bahasa Sansekerta yaitu ksantavya atau ksantawya yang berarti maaf. Namun masyarakat Melayu kesulitan dalam melafalkan bunyi (v), sehingga bunyi ini kemudian berubah menjadi (b). Perlahan kata ini berubah menjadi ksantabya dan akhirnya menjadi santabe dan bahkan tabik atau tabe.

Budaya Tabe paling sering digunakan ketika hendak mengatakan permisi saat memotong atau melewati orang lain dalam bentuk ucapan dan gerakan. Praktek budaya Tabe ini dilakukan dengan gerakan membungkukan badan dan tangan kanan turun ke bawah mengarah ke tanah. Budaya Tabe berperan penting dalam pembentukan karakter santun dan hormat, baik kepada orang tua, maupun dengan sesama. Budaya menghargai ini apabila dilakukan dengan baik dapat mencegah banyak perpecahan dan akan mempererat rasa persaudaraan.

Salah satu budaya yang sangat indah di kalangan suku makassar-bugis adalah budaya mappatabe (permisi). Budaya mappatabe mewariskan budaya sopan santun yang begitu menarik, tidak hanya dengan gerakan tetapi juga dengan ucapan. Mappatabe dilakukan ketika hendak melewati orang-orang yang sedang duduk atau kepada orang yang usianya lebih tua darikita.

Gerakan mappatabe dilakukan dengan cara meluruskan tangan di samping lutut, kemudian berjalan dengan sedikit menundukkan badan. Makna dari perilaku ini sebagai upaya menghargai dan menghormati siapapun orang di hadapan kita. Sekilas budaya mappatabe memang sangat sepele tetapi mengandung nilai filosofi yang sangat mendalam dikalangan sukumakassar-bugis.

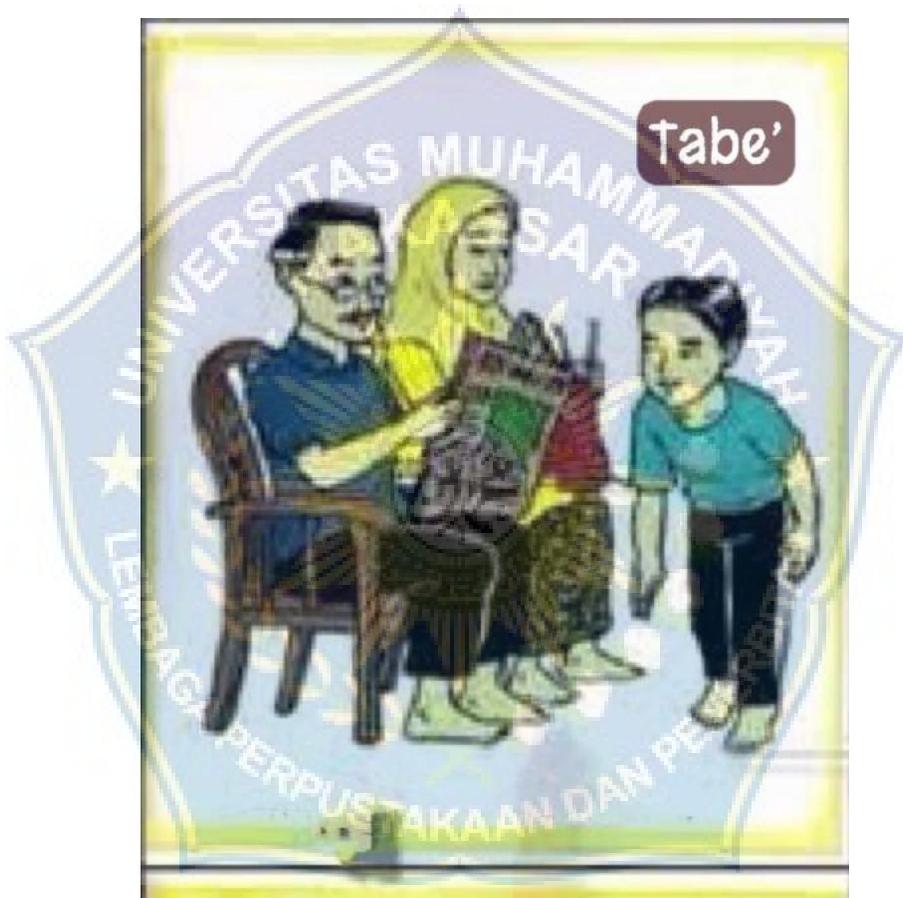
Mengimplementasikan budaya tabe dalam kehidupan sehari-hari berarti menunjukkan budi pekerti yang baik. Memungkinkan terbentuknya nilai-nilai

luhur bangsa atas generasi muda dan terjaganya kearifan lokal suku makassar-bugis. Serta dengan terpatrynya budaya tabe pada diri seorang anak akan mengkonfirmasi kepada orang banyak bahwa orang tuanya memilikipola asuhan yang sangat baik.

Apabila budaya tabe sudah mulai melekat pada pribadi seorang pemuda maka setidaknya ada tiga nilai leluhur yang terkandung didalamnya: (1) sipakatau, (2) sipakalebbi, dan (3) sipakainge. Sipakatau adalah sikap mengakui segala hak tanpa memandang status sosial atau bisa diartikan sebagai kepedulian sesama. Sipakalebbi diartikan sebagai sikap hormat terhadap sesama, dan senang tiasa memperlakukan orang dengan baik. Serta sipakainge diartikan sebagai suatu tuntunan masyarakat bugis untuk saling mengingatkan.

### Contoh Budaya Mappatabe







Tabe'



Tabe'

PERPUSTAKAAN DAN



## Lembar Soal

**Nama** :

**Kelas** :

**Mata Pelajaran** :

1. Jelaskan bagaimana budaya mappatabe dilakukan?
2. Untuk apa budaya mappatabe diterapkan?
3. Sebutkan tiga yang harus dihormati dalam kehidupan sehari-hari
4. Manfaat budaya mappatabe?
5. Tuliskan secara singkat sejarah budaya mappatabe?



**Berilah Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar**

6. Apa yang membuat Indonesia kaya akan budaya?
  - a. Jumlah penduduk yang banyak
  - b. Keindahan alam
  - c. Keragaman suku bangsa
  - d. Tingkat ekonomi yang tinggi
7. Warisan budaya dapat dikategorikan menjadi apa?
  - a. Warisan budaya alam dan buatan
  - b. Warisan budaya benda dan tak benda
  - c. Warisan budaya modern dan tradisional
  - d. Warisan budaya nasional dan internasional
8. Mengapa pelestarian budaya nasional dianggap penting?
  - a. Untuk menarik investasi asing
  - b. Untuk mengikuti tren global
  - c. Karena budaya merupakan identitas bangsa
  - d. Karena budaya hanya untuk kepentingan lokal
9. Bagaimana kita dapat membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia?
  - a. Dengan mengubah budaya Indonesia
  - b. Dengan menciptakan budaya baru
  - c. Dengan mencintai dan membanggakan budaya Indonesia, memperkenalkan budaya Indonesia ke luar negeri, serta mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya kita
  - d. Hanya dengan menjaga keberlanjutan warisan budaya benda
10. Bagaimana sikap menunjukkan kecintaan budaya sendiri?
  - a. Menjelekkan budaya
  - b. Ikut berpartisipasi melestarikannya
  - c. Dengan mengubah budaya Indonesia
  - d. Dengan membuat budaya baru
11. Arti budaya mappatabe dalam bahasa Indonesia?
  - a. Budaya Permisi (maaf)
  - b. Budaya tolong menolong
  - c. Budaya gotong royong
  - d. Budaya berbagi
12. Dari daerah manakah budaya mappatae?
  - a. Denpasar Bali
  - b. Jakarta
  - c. Bugis Makassar
  - d. Papua
13. Untuk apa budaya mappatae dilakukan?

- a. Untuk bergaya
  - b. Untuk memamerkan harta
  - c. Untuk tidak menghargai orang lain
  - d. Untuk menghormati dan menghargai orang lain terutama yang lebih tua
14. Berikut ini adalah udaya di Sulawesi Selatan, kecuali
- a. Budaya tudang sipulung
  - b. Budaya mappatae
  - c. Budaya sipatau
  - d. Upacara gulungan
15. Sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama disebut?
- a. Suku bangsa
  - b. Ahasa daerah
  - c. Rumah adat
  - d. Adat istiadat



## Kunci Jawaban

1. Gerakan mappatabe dilakukan dengan cara meluruskan tangan di samping lutut, kemudian berjalan dengan sedikit menundukkan badan
2. Untuk menghargai dan menghormati orang yang lebih tua dan siapapun yang ada dihadapan kita.
3.
  1. Orang tua
  2. Guru
  3. Kakak
4. Budaya Tabe berperan penting dalam pembentukan karakter santun dan hormat, baik kepada orang tua, maupun dengan sesama. Budaya menghargai ini apabila dilakukan dengan baik dapat mencegah banyak perpecahan dan akan mempererat rasa persaudaraan.
5. kata Tabe berasal dari bahasa Sansekerta yaitu ksantavya atau ksantawya yang berarti maaf. Namun masyarakat Melayu kesulitan dalam melafalkan bunyi (v), sehingga bunyi ini kemudian berubah menjadi (b). Perlahan kata ini berubah menjadi ksantabya dan akhirnya menjadi santabe dan bahkan tabik atau tabe.
6. c. Keragaman suku bangsa
7. b. Warisan budaya benda dan tak benda
8. c. Karena budaya merupakan identitas bangsa
9. c. Dengan mencintai dan membanggakan budaya Indonesia, memperkenalkan budaya Indonesia ke luar negeri, serta mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya kita
10. b. Ikut berpartisipasi melestarikannya
11. a. Budaya Permisi (maaf)
12. c. Bugis Makassar
13. d. Untuk menghormati dan menghargai orang lain terutama yang lebih tua
14. d. Upacara gulungan
15. a. Suku bangsa

## VALIDASI ISI

### PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS BUDAYA LOKAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI KALUKU BODOA KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR



**Kepada Yth:**

**Bapak/Ibu.....**

**Dalam rangka penyelesaian tugas akhir, saya sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran terhadap instrumen penelitian yang akan saya gunakan nantinya.**

**Hasil penilaian dari Bapak/Ibu merupakan bantuan yang tak terhingga dalam rangka penulisan tugas akhir saya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia dan rahmatNya kepada Bapak/Ibu beserta keluarga. Aamiin Allahumaa Aamiin.**

**Atas partisipasi Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Prof. Dr. H.Nursalam, M.Si  
Bidang Ilmu : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Unit Kerja : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Validator : Internal

Telah memvalidasi instrument atas nama :

N a m a : Gita Ananda  
N I M : 105060400519  
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**Perangkat instrumen ini layak di gunakan.**

*\*Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, Januari 2024

Validator

Prof. Dr. H.Nursalam, M.Si

## LEMBAR VALIDASI RPP

**Nama Validator** : Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si  
**Instansi** : Universitas Muhammadiyah Makassar

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

**Keterangan:**

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
			4	3	2	1
1	SK dan KD	Kesesuaian SK dan KD	✓			
2	Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran	a. Indikator sesuai dengan KD	✓			
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	✓			
		c. Indikator dikembangkan sesuai KD, materi ajar dan karakteristik siswa SD.	✓			
		d. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional	✓			
3	Isi yang disajikan	a. Komponen RPP memuat identitas, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media, deskripsi kegiatan belajar dan penilaian	✓			
		b. Kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran		✓		
4	Materi Ajar	Kesesuaian Karakteristik materi ajar dengan KD	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi				

		ajar dengan indikator	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan tujuan pembelajaran		✓		
5	Model, pendekatan dan metode	a. Kesesuaian dengan KD yang ingin dicapai	✓			
		b. Kesesuaian dengan karakteristik materi	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
6	Media pembelajaran	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian dengan materi ajar	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
7	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jenis kegiatan dan ketuntasan belajar.	✓			
8	Penilaian	Penilaian mencakup semua materi yang dipelajari	✓			

**Kritik dan Saran Validator :**

.....  
 .....  
 .....

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

**Kesimpulan :**

.....  
 .....

Makassar,  
 Pembimbing 1

2024



Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

## VALIDASI INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Nama Validator : Prof. Dr. H.Nursalam, M.Si

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

### Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda (√) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan tes hasil belajar soal pretest-posttest.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
1	Indikator Soal	1. Kesesuaian dengan indikator hasil belajar	✓				
		2. Kesesuaian dengan level kognitif	✓				
		3. Kesesuaian dengan butir soal	✓				
2	Penyajian	1. Tampilan gambar menarik	✓				
		2. Tampilan gambar jelas sesuai uraian soal	✓				
3	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan	✓				
		2. Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
		3. Mudah dipahami	✓				

4	Tingkat Kesulitan	1. Bervariasi sesuai dengan level kognitif		✓			
		2. Kesesuaian dengan alokasi waktu sehari-hari siswa	✓				
		3. Kesesuaian dengan pengalaman		✓			
5	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal.	✓				

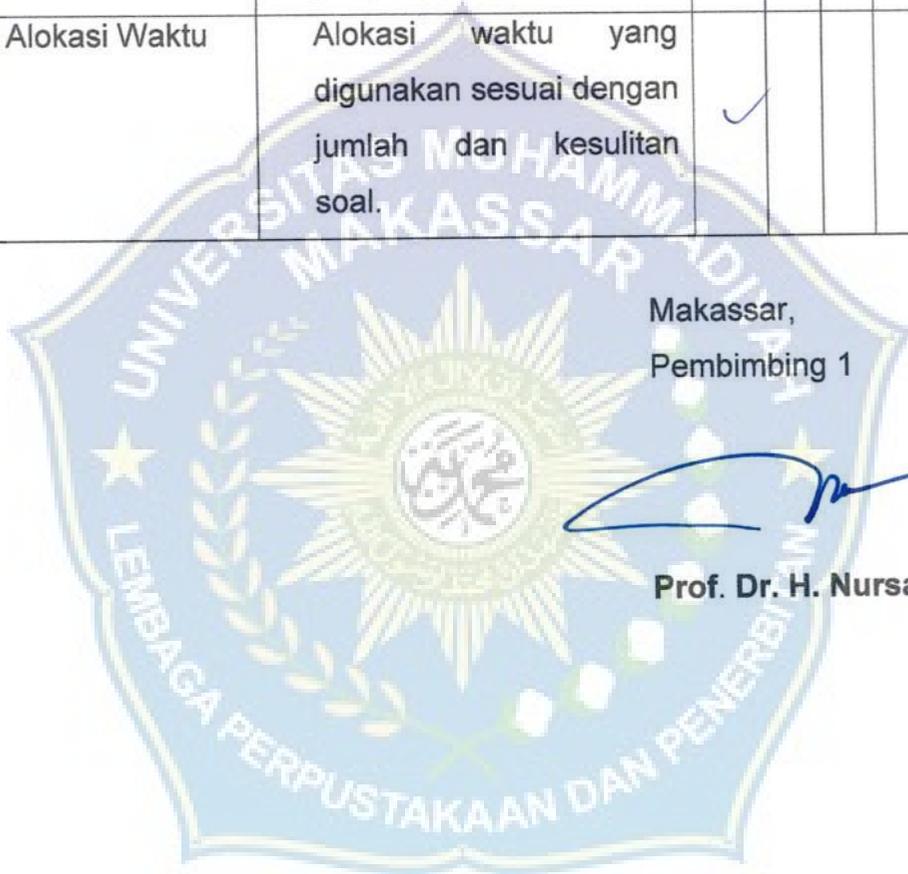
Makassar,

2024

Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
Bidang Ilmu : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Unit Kerja : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Validator : Internal

Telah memvalidasi instrument atas nama:

N a m a : Gita Ananda  
N I M : 105060400519  
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar.

**Perangkat instrumen ini layak di gunakan.**

*\*Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, Januari 2024

Validator

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

## LEMBAR VALIDASI RPP

**Nama Validator** : Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
**Instansi** : Universitas Muhammadiyah Makassar

**Petunjuk Pengisian :**

4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
5. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
6. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

**Keterangan:**

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
			4	3	2	1
1	SK dan KD	Kesesuaian SK dan KD	✓			
2	Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran	e. Indikator sesuai dengan KD	✓			
		f. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	✓			
		g. Indikator dikembangkan sesuai KD, materi ajar dan karakteristik siswa SD.	✓			
		h. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional	✓			
3	Isi yang disajikan	c. Komponen RPP memuat identitas, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media, deskripsi kegiatan belajar dan penilaian	✓			
		d. Kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran		✓		
4	Materi Ajar	Kesesuaian Karakteristik materi ajar dengan KD	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi				

		ajar dengan indikator	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan tujuan pembelajaran		✓		
5	Model, pendekatan dan metode	d. Kesesuaian dengan KD yang ingin dicapai	✓			
		e. Kesesuaian dengan karakteristik materi	✓			
		f. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
6	Media pembelajaran	d. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		e. Kesesuaian dengan materi ajar	✓			
		f. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
7	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jenis kegiatan dan ketuntasan belajar.	✓			
8	Penilaian	Penilaian mencakup semua materi yang dipelajari	✓			

**Kritik dan Saran Validator :**

.....  
 .....  
 .....

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

**Kesimpulan :**

.....  
 .....

Makassar,  
 Pembimbing 2

2024



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

## VALIDASI INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Nama Validator : Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

### Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda (√) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan tes hasil belajar soal pretest-posttest.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
1	Indikator Soal	1. Keseuaian dengan indikator hasil belajar	√				
		2. Kesesuaian dengan level kognitif	√				
		3. Kesesuaian dengan butir soal	√				
2	Penyajian	1. Tampilan gambar menarik	√				
		2. Tampilan gambar jelas sesuai uraian soal	√				
3	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan	√				
		2. Bahasa yang digunakan kmunikatif	√				
		3. Mudah dipahami	√				

4	Tingkat Kesulitan	1. Bervariasi sesuai dengan level kognitif	✓			
		2. Kesesuaian dengan alokasi waktu sehari-hari siswa	✓			
		3. Kesesuaian dengan pengalaman	✓			
5	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal.	✓			

Makassar,  
Pembimbing 2

2024



**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Gita Ananda

Nim : 105060400519

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 Februari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Gita Ananda 105060400519

# BAB I

*by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 25-Feb-2024 08:50AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2303481854

**File name:** BAB\_I\_GITA\_ANANDA-105060400519.\_1.docx (47.58K)

**Word count:** 2086

**Character count:** 13660

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

turnitin

PRIMARY SOURCES

LULUS

PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

1	<a href="http://digitallib.iainkendari.ac.id">digitallib.iainkendari.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://blog.unnes.ac.id">blog.unnes.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://digilib.unkhair.ac.id">digilib.unkhair.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Srifitrisno K. Takuwa. "Penerapan Metode Simulasi dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN No.84 Kota Tengah", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2020 Publication	1%
5	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1%
6	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%

8

Submitted to Universitas Pendidikan  
Indonesia

Student Paper

1 %

9

[eprints.unm.ac.id](http://eprints.unm.ac.id)

Internet Source

1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On



Gita Ananda 105060400519

## BAB II

*by Tahap Tutup*



**Submission date:** 25-Feb-2024 08:52AM (UTC+0700)

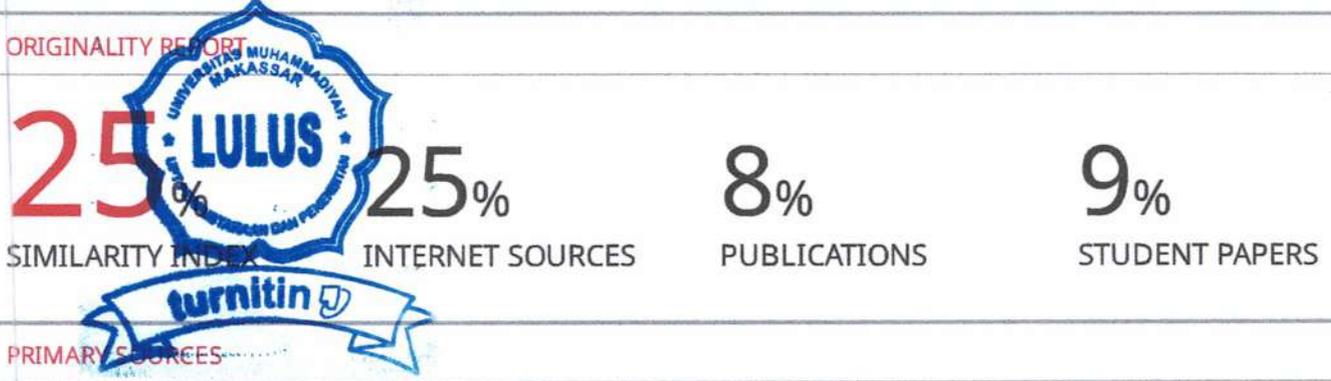
**Submission ID:** 2303482601

**File name:** BAB\_II\_GITA\_ANANDA-105060400519\_1.docx (79.14K)

**Word count:** 3532

**Character count:** 23793

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

Rank	Source	Percentage
1	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	7%
2	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	2%
4	<a href="http://www.akseleran.co.id">www.akseleran.co.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.edu-trans.org">ejournal.edu-trans.org</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1%

10	Submitted to Sir Arthur Lewis Community College Student Paper	1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
12	<a href="https://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1 %
14	Dwi Julianti, Achmad Ruslan Afendi. "Improving Student Mathematics Learning Outcomes in Algebraic Factorization Material Using the Method Team Accelerated Instruction", Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation, 2023 Publication	1 %
15	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1 %
16	<a href="https://1library.net">1library.net</a> Internet Source	1 %
17	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
18	<a href="https://jurnal.ar-raniry.ac.id">jurnal.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1 %
19	<a href="https://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1 %

1 %

20

quantumppkn.wordpress.com  
Internet Source

1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

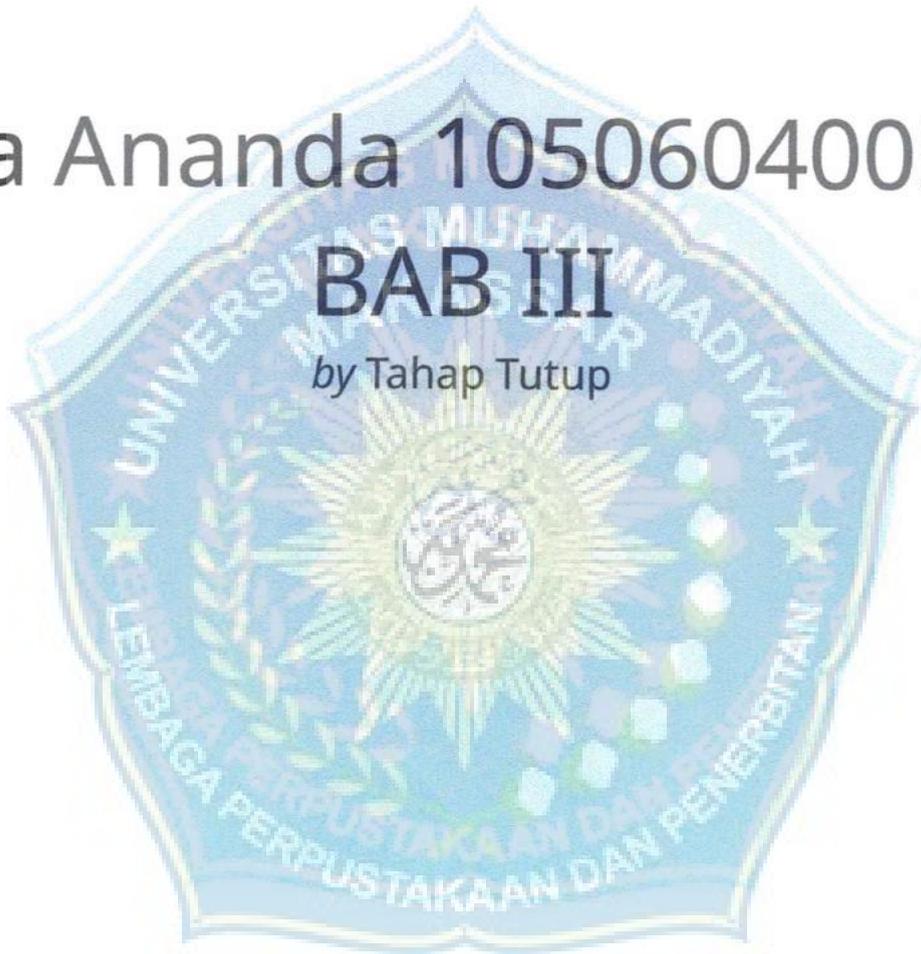
Exclude bibliography  On



Gita Ananda 105060400519

## BAB III

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Feb-2024 08:53AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2303482944

**File name:** BAB\_III\_GITA\_ANANDA-105060400519\_1.docx (47.16K)

**Word count:** 1849

**Character count:** 11403

ORIGINALITY REPORT

**10** SIMILARITY INDEX **100%** INTERNET SOURCES **4%** PUBLICATIONS **3%** STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

- | Rank | Source                                   | Percentage |
|------|--|------------|
| 1    | 123dok.com<br>Internet Source            | 3%         |
| 2    | telka.ee.uinsgd.ac.id<br>Internet Source | 2%         |
| 3    | journal.unpas.ac.id<br>Internet Source   | 2%         |
| 4    | ejournal.unib.ac.id<br>Internet Source   | 1%         |
| 5    | eprints.unm.ac.id<br>Internet Source     | 1%         |
| 6    | repository.upi.edu<br>Internet Source    | 1%         |

Exclude quotes  On

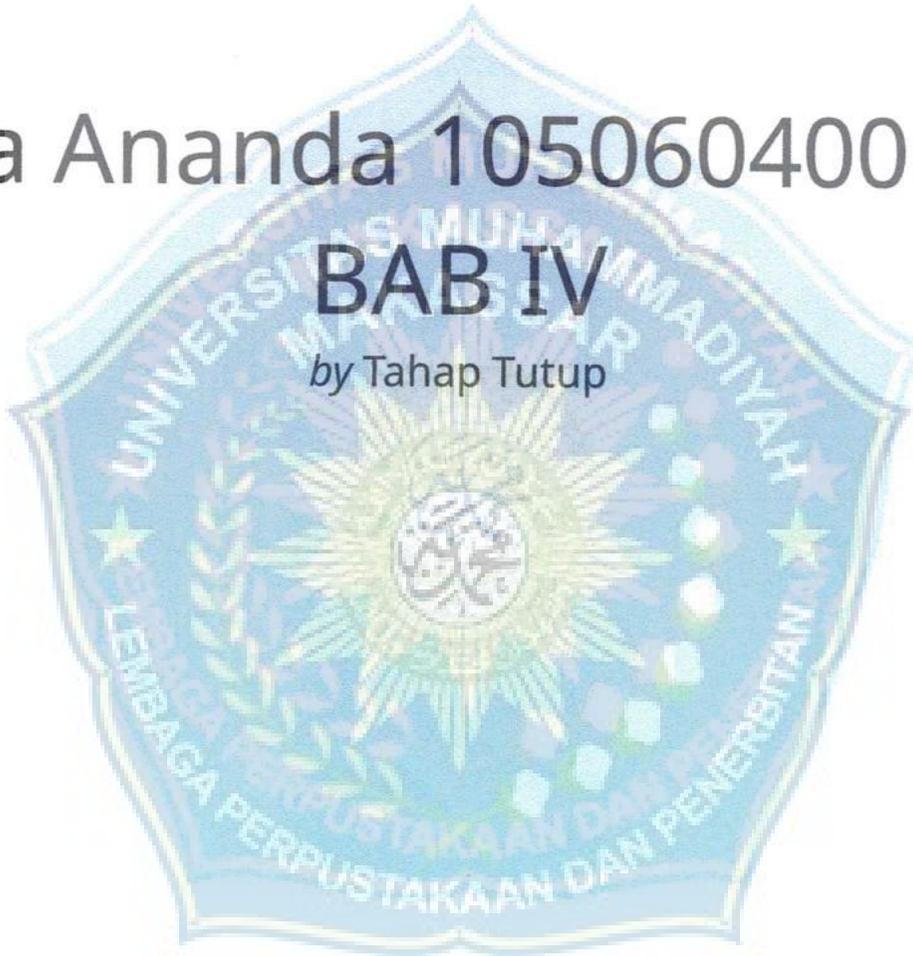
Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

Gita Ananda 105060400519

## BAB IV

by Tahap Tutup



---

**Submission date:** 25-Feb-2024 08:53AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2303483205

**File name:** BAB\_IV\_GITA\_ANANDA-105060400519.\_1.docx (73.14K)

**Word count:** 3332

**Character count:** 20292

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	Submitted to Radboud Universiteit Nijmegen Student Paper	2%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
4	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	Submitted to Clayton College & State University Student Paper	1%
8	repository.library.uksw.edu Internet Source	1%
9	lib.unnes.ac.id	

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

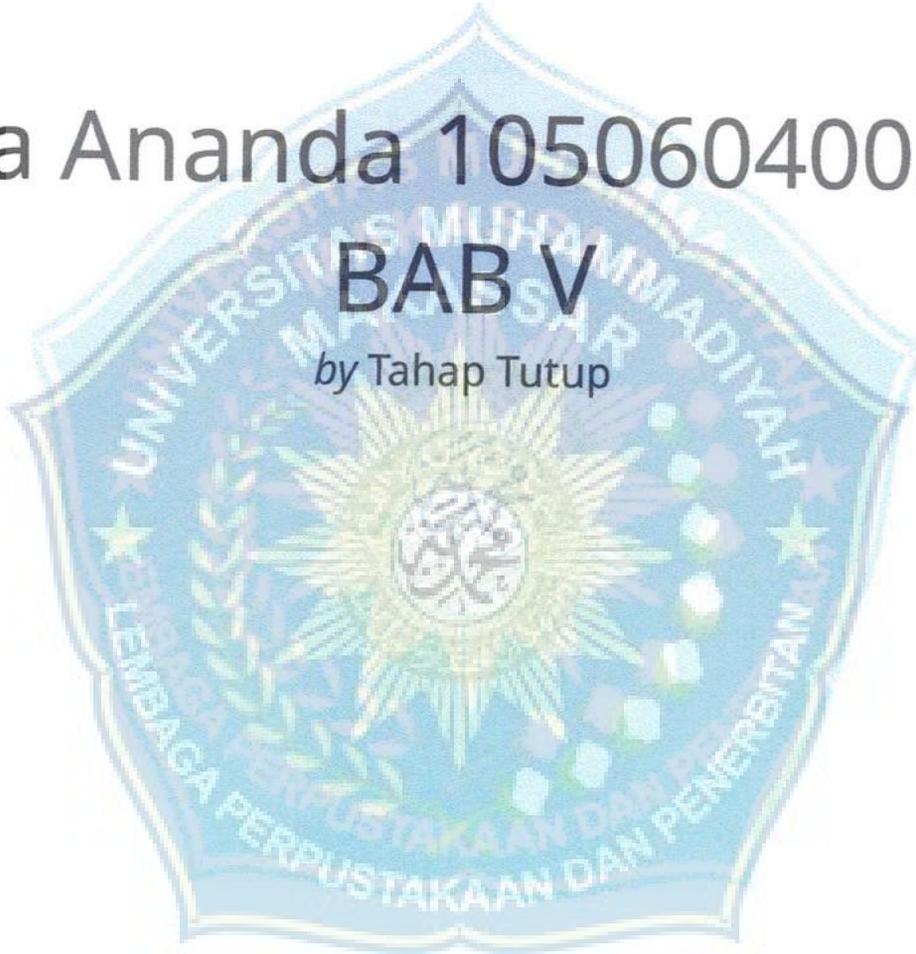
Exclude bibliography On



Gita Ananda 105060400519

## BAB V

by Tahap Tutup



**Submission date:** 25-Feb-2024 08:55AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2303483849

**File name:** BAB\_V\_GITA\_ANANDA-105060400519.\_1.docx (25.18K)

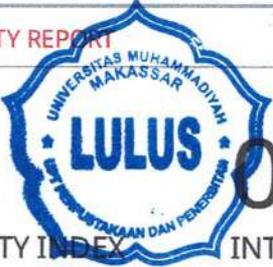
**Word count:** 131

**Character count:** 733

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On



## Dokumentasi

### 1. Penyerahan Surat Ijin Penelitian Kepada Ibu Kepala Sekolah



### 2. Berdoa Sebelum pembelajaran



### 3. Pengisian Angket Minat



### 4. Pemberian Materi



## 5. Simulasi Pembelajaran



## 6. Pemberian Pretest Postest



## RIWAYAT HIDUP



Gita Ananda, lahir di Bone pada tanggal 07 September 1996, buah hati dari ayah adam Hawa, dan ibu Parjilah, S.Pd.AUD merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Inpres 6/75 Malimongeng tahun 2002 dan selesai pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Salomekko pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2011, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Kajuara yang kini tlah menjadi SMAN 8 Bone pada tahun 2011 mengambil jurusan IPA dan selesai pada tahun 2014.

Penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi swasta pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan Magister Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2024.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai dengan doa dari kedua orang tua dan menjalani aktivitas akademik di Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan tesis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Minat dan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Negeri Kaluku Bodoa Kecamatan Tallo Kota Makassar ”.