

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN SIMULASI PADA MURID KELAS III  
SD INPRES MACCINI SOMBALA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**Oleh**

**MULIYANI  
10540242708**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2011**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MULIYANI  
Stambuk : 10540 2427 08  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pembimbing :  
1. Dra. Hj. Syahribulan, K.M.Pd  
2. Dra. Hj. Fatimah Tola, M.Si  
Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Simulasi Pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar**

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	29/7 2011 Jumat	-Abrak diperbaiki (lihat contoh)	
2		Ace	

Catatan :

Mahasiswa harus dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Makassar, Juli 2011  
Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
  
Sulfasyah, S.Pd., M.A



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MULIYANI  
Stambuk : 10540 2427 08  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pembimbing :  
1. Dra. Hj. Syahribulan, K.M.Pd  
2. Dra. Hj. Fatimah Tola, M.Si  
Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Simulasi Pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar**

Konsultasi Pembimbing I

No.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	Jelase / 6 - 9 - 2011	Perbaikan uraian teori penelitian teknik pengajaran kegiatan belajar	

Catatan :

Mahasiswa harus dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Makassar, Juli 2011  
Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
  
Sulfasyah, S.Pd., M.A.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : MULIYANI  
NIM : 10540 2427 08  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Simulasi pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar**

Setelah skripsi ini diperiksa dan diteliti ulang, akhirnya telah memenuhi persyaratan untuk diujikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Dra. Hj. Syahribulan, K. M.Pd

Pembimbing II

Drs. Hj. St. Fatimah Tola, M.Si

Diketahui oleh:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Dra. Sukri Syamsuri, M. Hum.  
NBM 858625

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dra. Sulfasyah, S. Pd., M.A.  
NIP-132 086 825

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mulyani  
NIM : 10540 2427 08  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

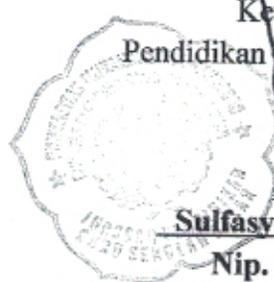
1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada seperti butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2011  
Yang membuat perjanjian

  
Mulyani

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
  
Sulfasyah S.Pd., M.A  
Nip. 132 086 826

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mulyani

NIM : 10540 2427 08

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Simulasi pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan penguji adalah hasil karya sendiri dan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2011

Yang Membuat Pernyataan,



Mulyani

Diketahui

Pembimbing I



Dra. Hj. Syahribulan, K.M.Pd

Pembimbing II



Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si

## ABSTRAK

MULIYANI. 2011. *"Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Simulasi pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar"*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh oleh Hj. Syahribulan dan Hj. Sitti Fatimah Tola.

Masalah penelitian ini, yaitu (1) Apakah metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar?, (2) Bagaimana menerapkan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar?. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui penerapan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Maccini Sombala Makassar, (2) Mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Jenis penelitian ini, yaitu deskriptif. Desain atau model penelitian ini adalah Action Research (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini, yaitu murid kelas III sebanyak 40 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil belajar IPS siklus I dikategorikan rendah. Nilai tertinggi yang dicapai murid, yaitu 70. Persentase nilai belajar pada siklus I sebesar 12,5% atau 5 orang dari 40 murid berada dalam kategori tuntas 87,5% atau 35 orang dari 40 murid berada dalam kategori tidak tuntas. (2) Hasil belajar IPS dengan metode pembelajaran simulasi murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar siklus II dikategorikan tinggi. Nilai tertinggi yang dicapai murid, yaitu 95. Persentase ketuntasan belajar murid sebesar 100% atau 40 dari 40 murid berada dalam kategori tuntas. (3) Penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Hal itu dinyatakan berdasarkan perolehan nilai murid dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi mengalami peningkatan. Indikator lain peningkatan tersebut dapat dicermati berdasarkan hasil belajar dari siklus I dan siklus II yang mengalami perubahan, terutama pada perubahan sikap, motivasi, antusias, dan nilai murid belajar murid memahami materi.

## MOTO

*Ketenangan jiwa adalah kunci  
menghadapi segala permasalahan.  
Hidup adalah petualangan.  
Menemukan bukan berarti berhenti,  
karena hasil bukan tujuan melainkan proses.*

*Kupersembahkan karya ini  
kepada kedua orang tua, suami, buah hati, serta  
seluruh keluargaku atas pengorbanan  
dan doa restunya.  
Semoga Tuhan memberikan balasan yang setimpal.*

## KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling afdal penulis ungkapkan kecuali puji dan syukur ke hadirat Allah swt. atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Simulasi pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar”** dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dalam bentuk bimbingan, saran, maupun dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, selayaknya apabila dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Terima kasih penulis ucapkan dengan segala ketulusan dan kerendahan hati kepada Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memotivasi, mengarahkan, dan memberikan saran selama penulis menempuh

pendidikan; seluruh dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Unismuh yang telah membekali penulis berbagai pengetahuan selama berkuliah sampai pada penyusunan skripsi ini; Dekan FKIP beserta stafnya yang telah memudahkan penulis dalam mengurus segala hal yang terkait dengan persoalan administrasi.

Kepada yang teristimewa Ayahanda, Ibunda, serta suami tercinta yang telah banyak berkorban demi masa depan penulis, terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, keikhlasan dan doa restunya yang telah memperlancar penyelesaian studi penulis. Buat buah hatiku tersayang yang selalu mengisi kesepian dan hari-hariku menjadi kecerahan dan keceriaan, buat teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Unismuh yang tidak dapat disebut namanya satu per satu.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa uraian yang disajikan dalam penelitian ini jauh dari kesempumaan. Semoga segala bantuan, motivasi, bimbingan dan doa dari berbagai pihak senantiasa mendapatkan berkah dan rahmat dan Ilahi rabbi.

Makassar, Juli 2011

Penulis,

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK .....	iii
MOTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Alternatif Pemecahan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
B. Kerangka Pikir .....	22

C. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
B. Fokus Penelitian.....	26
C. Setting dan Subjek Penelitian.....	26
D. Rancangan Tindakan.....	27
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	31
F. Analisis Data dan Indikator Keberhasilan.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian Siklus I.....	36
B. Hasil Penelitian Siklus II.....	42
C. Pembahasan Penelitian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59
RIWAYAT HIDUP	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut murid membenah diri dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Sementara itu, kurangnya pengetahuan dasar materi pelajaran IPS sebagai salah satu bidang ilmu yang memegang peranan penting dan memiliki andil besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada suatu jenjang pendidikan menunjukkan ketidakberhasilan murid dalam belajar pada jenjang pendidikan tersebut. Selain itu, keberhasilan murid dalam memahami materi pelajaran, tidak terlepas dari minat belajar murid itu sendiri dan hal ini dapat dipengaruhi pula oleh kemampuan guru yang mengajarkan materi tersebut.

Uraian tersebut merupakan dasar diberlakukannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, 23, dan 24 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi, Standar Isi, dan Standar Kelulusan bahwa:

Satuan pendidikan dasar dan menengah dituntut untuk mengembangkan serta memaksimalkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sesuai dengan kebijakan yang ada dan mengacu kepada ketentuan-ketentuan yang berlaku berikut panduan pengembangan silabus dan program pembelajaran dari kelas I sampai kelas VI sebagai acuan kerja bagi peserta didik di sekolah dasar pada umumnya.

Masyarakat yang akan dibentuk dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah masyarakat yang mendunia yang berpijak pada kearifan lokal. Dalam kearifan lokal tumbuh adanya kesadaran ruangan dan kesadaran waktu. Kesadaran ruang adalah menyadari di mana dia tinggal, sedangkan kesadaran waktu adalah memahami bahwa dia hidup dalam suatu masyarakat yang berubah.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seharusnya menitikberatkan kepada metode yang dapat menumbuhkembangkan inisiatif, kreatif, intelektualitas, dan watak pribadi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diberikan atas dasar pemikiran bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia lainnya. Oleh karena itu, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang pengetahuan yang sangat kompleks sehingga guru dituntut menguasai berbagai kompetensi atau berbagai keterampilan yang nantinya bisa membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik dan membuat para peserta didik mempunyai semangat atau mempunyai motivasi dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan metode ceramah yang sering diterapkan kurang efektif meningkatkan hasil belajar murid. Meskipun metode ini

tergolong ekonomis untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian, tetapi murid cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, serta cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir.

Selanjutnya, proses pembelajaran IPS yang diterapkan pada umumnya bersifat konvensional dan dilihat dari standar nilai di SD Inpres Maccini Sombala nilai semester (Nilai Rapor) tahun lalu pelajaran IPS murid kelas III Tahun Pelajaran 2009-2010 adalah 65 yang termasuk rendah dan nilai yang telah ditetapkan di sekolah ini yaitu 70. Rendahnya nilai mata pelajaran IPS di kelas III ini disebabkan oleh kurangnya perhatian murid di dalam kelas karena metode yang digunakan belum sesuai dengan minat belajar murid. Di dalam proses belajar mengajar hanya guru yang lebih berperan aktif di dalam kelas. Guru hanya memberikan penjelasan-penjelasan kepada murid tanpa mengetahui apa murid yang bersangkutan sudah memahami penjelasan dari guru tersebut atau belum.

Keluhan lain dalam mempelajari IPS yakni banyak terdengar kurangnya keterkaitan antara materi yang dipelajari di sekolah dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari murid. Hal tersebut menunjukkan munculnya berbagai dampak yang kurang baik terhadap murid. Di antaranya motivasi dan keaktifan murid untuk belajar IPS berkurang yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar, sehingga dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki keterampilan-keterampilan khusus yang dapat mengantarkan murid memfokuskan dalam dunia

pendidikan harus menguasai berbagai keterampilan dan kemampuan, minimal penguasaan materi pelajaran dan keterampilan dalam mengajarkannya.

Fenomena lain berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar terungkap bahwa murid terkadang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hal tersebut disebabkan oleh cara belajar yang hanya cenderung menghafal konsep bukan memahami konsep. Di samping itu, murid kurang mampu mengkonstruksi atau mengaitkan konsep-konsep IPS yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata mereka. Akibatnya, hasil belajar IPS yang diperoleh lebih rendah dibanding dengan mata pelajaran lainnya.

Untuk mengatasi problematik tersebut, maka dalam proses pembelajaran diperlukan pembelajaran yang efektif agar dalam belajar akan terasa mudah dan menyenangkan. Untuk itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang lebih memberdayakan murid. Sebuah metode pembelajaran yang tidak mengharuskan murid menghafal fakta-fakta tanpa memahami maknanya, tetapi mendorong murid untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri, seperti metode simulasi.

Metode simulasi bertujuan untuk merangsang intelegensi kita untuk menemukan setiap jawaban dari masalah yang dimunculkan. Simulasi bisa menjadi satu metode yang baik untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna menyimpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah. Hal ini merupakan strategi yang secara aktif melibatkan semua murid di dalam kelas. Metode simulasi dapat mengubah pola pikir murid bahwa belajar itu

menyenangkan dan tidak lagi membosankan seperti dulu. Dalam proses belajar mengajar penggunaan metode simulasi dapat memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran dan sebagai salah satu alternatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi pada SD Inpres Maccini Sombala Makassar terlihat bahwa guru selalu memfokuskan pada dua metode, yaitu metode ceramah dan diskusi pada saat proses belajar mengajar. Walaupun kedua metode tersebut tergolong baik, namun perlu diperkaya metode pembelajaran IPS dengan meneliti peranan metode simulasi yang dapat lebih meningkatkan minat dan hasil belajar murid. Hal tersebut yang melatar belakangi peneliti sehingga bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Simulasi pada Murid Kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar".

#### **B. Identifikasi Masalah**

Pembelajaran IPS di kelas III SD Inpres Maccini Sombala mengalami banyak masalah. Masalah yang sering ditemukan, yaitu pembelajaran monoton, belum ada model yang tepat untuk lebih meningkatkan hasil belajar murid, belum tercipta kolaborasi antara guru dan murid di kelas, metode pembelajaran yang konvensional, hasil belajar IPS murid rendah, kualitas pembelajaran IPS rendah.

### **C. Alternatif Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan pada identifikasi masalah, maka dapat dipecahkan dengan menerapkan model pembelajaran simulasi sebagai upaya peningkatan hasil belajar Ips murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar agar aktivitas dan hasil belajar murid meningkat.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang yang dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran simulasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran simulasi pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru agar dapat memvariasikan pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga tidak terkesan monoton.
2. Hasil penelitian ini memperkaya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar murid.
3. Penggunaan metode simulasi memberikan gambaran bagi guru dan murid tentang pentingnya menciptakan kolaborasi di kelas.
4. Penggunaan metode simulasi diharapkan dapat meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran IPS.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Pengertian Belajar dan Mengajar

Belajar dan mengajar adalah kegiatan guru dan murid untuk mencapai tujuan tertentu. Di dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan murid sebagai subjek belajar. Oleh karena itu, belajar dan mengajar adalah dua konsep yang paling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2006: 52). Belajar adalah “aktivitas berproses menuju pada satu perubahan dan terjadi melalui tahapan tertentu, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan dan lain sebagainya” (Syah, 1995: 64).

Menurut Slameto (1991: 49), belajar adalah:

Suatu proses usaha yang dilakukan dalam belajar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Agar peserta didik dapat mengetahui sesuatu mereka harus diajar oleh seseorang yang ahli di bidangnya. Mengajar dilakukan oleh seseorang kepada orang lain agar dapat mengetahui sesuatu. Yang dan tidak tahu menjadi tahu akibat adanya suatu proses belajar mengajar. Mengajar merupakan “aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri atas pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga terjadi suatu proses belajar

dan tujuan pengajaran tercapai” (Adrian, 2004: 45). Mengajar adalah perbuatan yang dilakukan seseorang (dalam hal ini pendidik) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (dalam hal ini peserta didik) melakukan kegiatan belajar”.

Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan pada anak didik sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajarnya, dengan menolong, membimbing, dan memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan sesuai dengan tujuan belajarnya. Mengajar bukan hanya memberi materi kepada peserta didik, melainkan juga merupakan proses yang mengacu pada hasil belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik (Sardiman, 2006: 53).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar berarti usaha mengubah tingkah laku yang akan membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, penyesuaian diri dan tingkah laku pribadi seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang sifatnya relatif permanen. Sementara, mengajar adalah suatu kegiatan penyampaian pengetahuan dan seseorang (guru) ke orang lain (peserta didik) sehingga terjadi proses belajar yang dan tidak tahu menjadi tahu.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai murid setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Hasil belajar yang dicapai oleh murid erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya.

Untuk mencapai prestasi belajar yang baik seorang pelajar dituntut melakukan kegiatan belajar. Hasil yang dicapai murid setelah pembelajaran IPS ini dapat dilihat dari aspek kognitifnya, bagaimana kelakuan murid dalam kelas pada waktu menerima pelajaran IPS. Sedangkan pada aspek afektifnya pemahaman murid dapat bertambah setelah proses belajar dengan menggunakan metode inkuiri. Dari aspek psikomotoriknya, para murid dapat membawa kembali di lingkungan rumahnya sikap berani berbicara yang benar. Selama melakukan berbagai kegiatan belajar tersebut harus dibarengi dengan sikap rajin, tekun, dan motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Dimiyati (2000: 67), "hasil dan bukti belajar ialah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar, misalnya dan tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti". Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor sehingga tidaklah mengherankan apabila hasil belajar dari sekelompok murid bervariasi. Setiap murid dari sistem pengajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya, misalnya minat, kerajinan, ketekunan, dan motivasi yang tinggi serta kemampuan kognitif yang dimilikinya. Oleh karena itu, prestasi belajar dapat dicapai dengan perjuangan yang tidak mengenal lelah dan putus asa.

Menurut Mulyasa (2005: 210) bahwa hasil belajar murid dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan dalam jangka panjang, dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan oleh para murid di kelas.

- b. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang dan memiliki kemudahan yang tinggi.
- c. Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran
- d. Materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan memandang hal ini sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Sehingga muncul motivasi meningkatkan hasil belajar.

Lebih lanjut Uno (2007: 15) bahwa:

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar murid, yaitu (1) belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang, dan (2) hasil belajar yang muncul dalam diri murid merupakan akibat atau hasil dari interaksi murid dengan lingkungan.

### **3. Pembelajaran IPS di SD**

#### **a. Hakikat pembelajaran IPS di SD**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang yang mempelajari seluk beluk kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan kebudayaan. Pembelajaran IPS merupakan suatu proses mengajarkan peserta didik tentang ilmu-ilmu sosial agar dapat memahami dirinya yang sebenarnya dalam kehidupan masyarakat. Konsep tersebut harus ditanamkan pada anak didik untuk dipahami dan dipetik nilai dan manfaatnya dalam hubungannya dengan kehidupan masyarakat. Dengan demikian, hasil dan prestasi belajarnya dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar murid berprestasi di bidang ilmu sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (1994: 19) bahwa "Prestasi belajar IPS adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan secara individual atau kelompok

dalam kaitannya dengan ilmu-ilmu sosial". Pendapat tersebut menunjukkan bahwa prestasi itu dicapai setelah seseorang melakukan suatu aktivitas sosial kemasyarakatan.

Charisman (Haling, 2004: 12) mengemukakan bahwa:

Hasil yang dicapai murid dalam belajar IPS sebagai bukti dalam belajar berupa nilai-nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap murid sehingga menimbulkan tingkah laku yang berkembang ke arah kemajuan dan kemudahan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Abdullah (1979: 18) menjelaskan bahwa:

Hasil belajar IPS merupakan indikator kualitas pengetahuan yang dikuasai oleh anak. Tinggi rendahnya hasil belajar dapat menjadi indikator sedikit banyaknya pengetahuan yang dikuasai anak dalam bidang studi atau kurikulum tertentu."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil yang dicapai murid setelah melakukan aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang diwujudkan dalam bentuk nilai.

#### **b. Tujuan pembelajaran IPS di SD**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai materi pelajaran tidak menekankan disiplin ilmiahnya. Hal ini dikarenakan pada tingkat Sekolah Dasar, kemampuan berpikir abstrak masih sulit dikembangkan. Kemampuan berpikir pada tingkat Sekolah Dasar lebih banyak bersifat kongkret. Oleh sebab itu materi yang dikembangkan bersifat

tematis. Tema yang dikembangkan harus berangkat dari fenomena kehidupan sosial sehari-hari yang dilihat dan dialami murid.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seharusnya menitikberatkan kepada metode yang dapat menumbuhkembangkan inisiatif, kreatif, intelektualitas, dan watak pribadi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diberikan atas dasar pemikiran bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia lainnya. Oleh karena itu, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang pengetahuan yang sangat kompleks sekali sehingga guru dituntut menguasai berbagai kompetensi atau berbagai macam keterampilan yang nantinya bisa membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik dan membuat para peserta didik mempunyai semangat atau mempunyai motivasi dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### **4. Tinjauan Metode Simulasi**

##### **a. Pengertian Metode Simulasi**

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara menyajikan pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan atau untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya (Sanjaya, 2006: 9).

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya (Sudjana, 2006: 11).

Simulasi adalah suatu strategi pengajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui latihan-latihan dalam situasi tiruan. Keterampilan yang diperoleh melalui latihan-latihan dalam situasi tiruan itu nanti akan merupakan bekal bagi para murid untuk melakukan kegiatan yang sebenarnya dalam masyarakat orang dewasa (Soeparno, 1988: 97-98).

Menurut Roestiyah (1991: 23), simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasakan dan berbuat sesuatu.

Teknik simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain intruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktek yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Teknik simulasi digunakan pada empat kategori keterampilan, yakni kognitif,

psikomotor, reaktif, dan interaktif. Keterampilan-keterampilan tersebut diperlukan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan produktif yang lebih kompleks (Hamalik, 2003: 21).

#### b. Prinsip Simulasi

Proses simulasi tergantung pada peran guru/fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru sebagaimana dinyatakan oleh (Uno, 2007: 18), yaitu:

- 1) *Pertama* adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru/fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya.
- 2) *Kedua* adalah mengawasi (*refereein*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya.
- 3) *Ketiga* adalah melatih (*coaching*). Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama.
- 4) *Keempat* adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi terjadi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator/guru mendiskusikan beberapa hal, seperti (1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*), (2) kesulitan-kesulitan, (3) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi, dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi, dan lain-lain.

Sanjaya (2006: 12), menyebutkan bahwa prinsip simulasi terdiri atas:

- 1) Simulasi dilakukan oleh kelompok murid, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda.
- 2) Semua murid harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing.

- 3) Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh murid dan guru.
- 4) Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu.
- 5) Dalam simulasi seyogianya dapat dicapai tiga domain psikis.
- 6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap.
- 7) Hendaknya diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu.

Simulasi sebagai metode mengajar bertujuan untuk: a) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, b) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, c) melatih memecahkan masalah, d) meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan murid dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, e) memberikan motivasi belajar kepada murid, f) melatih murid untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, g) menumbuhkan daya kreatif murid, dan h) melatih murid untuk mengembangkan sikap toleransi (Sudjana, 2006: 33).

Menurut Sudjana (2006: 33), simulasi sebagai salah satu strategi dalam proses belajar mengajar memiliki Prinsip-Prinsip tertentu sebagai berikut:

- 1) Dalam setiap kegiatan stimulasi, tujuan yang hendak dicapai atau keterampilan yang hendak dilatihkan harus dirumuskan secara jelas;
- 2) Simulasi harus diarahkan untuk menyiapkan murid dapat menghadapi situasi yang nyata;
- 3) Simulasi harus dilakukan oleh para murid dalam suatu kelompok;
- 4) Keterampilan yang dilatihkan untuk dimiliki oleh para murid hendaknya keterampilan yang paripurna yang mencakup semua ranah dalam taksonomi Bloom, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik;
- 5) Perlu ditimbulkan kemungkinan pemecahan masalah dengan berbagai cara, seperti "trial and error", analogi, sebab-akibat, dan sebagainya;
- 6) Pemilihan topik dalam masalah harus sesuai dengan kemampuan para murid/pemain;
- 7) Pemilihan topik atau masalah dapat dilakukan oleh guru dan murid bersama-sama.

### c. Bentuk Simulasi

Sudjana (2006: 24), menyebutkan bahwa ada 5 bentuk simulasi yaitu:

- 1) *Peer teaching*, yakni latihan mengajar yang dilakukan oleh murid kepada teman-teman calon guru.
- 2) *Sosiodrama*, yakni bermain peranan yang ditujukan untuk menentukan alternatif pemecahan masalah sosial.
- 3) *Psikodrama*, yakni bermain peranan yang ditujukan agar murid memperoleh (pemahaman) yang lebih tentang dirinya, dapat menentukan konsep sendiri dan dapat menyatakan reaksinya terhadap tekanan yang menimpa dirinya.
- 4) *Simulasi game*, yakni bermain peranan; para murid berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan memenuhi peraturan yang ditetapkan.
- 5) *Role playing*, yakni bermain peranan yang ditujukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan, mengekspose kejadian masa kini, dan sebagainya.

Selanjutnya, Sudjana (2006: 18), menyebutkan bentuk simulasi yaitu:

#### 1) Main Peran

Main peran adalah suatu kegiatan yang berupa penampilan tingkah laku, sikap, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya. Peristiwa atau kegiatan tersebut dapat berupa peristiwa atau kejadian masa kini, masa lampau, atau masa yang akan datang.

#### 2) Sosiodrama

Sosiodrama adalah suatu penampilan yang mengungkapkan perilaku suatu kelompok atau perilaku seseorang dalam suatu kelompok yang fokusnya terletak pada pemecahan masalah kemasyarakatan atau masalah hubungan antarmanusia.

### 3) Psikodrama

Psikodrama adalah suatu penampilan yang mengungkapkan perilaku individu dalam menghadapi masalah yang bersifat kejiwaan. Dengan permainan itu diharapkan para murid dapat memperoleh pengalaman mengatasi masalah kejiwaan.

### 4) Permainan Simulasi

Permainan simulasi adalah suatu permainan yang dilakukan oleh individu atau pun sekelompok murid untuk mengungkapkan suatu tindakan atau kejadian yang menyerupai tindakan atau kejadian yang sebenarnya.

## d. Keunggulan dan Kelemahan

### 1) Keunggulan teknik bermain peran antara lain:

Sudjana (2006: 39), menyebutkan bahwa ada 5 keunggulan teknik bermain peran yaitu:

- a) Peran yang di tampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.
- b) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil
- c) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran
- d) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran
- e) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Selanjutnya, teknik simulasi memiliki kelebihan. Soeparno (1988: 100-101)

mengemukakan kelebihan teknik simulasi sebagai berikut:

- a) Karena suasana dalam simulasi pada umumnya menggembirakan Dan memberi keleluasaan, pada umumnya para murid tergerak

- untuk berpartisipasi secara aktif;
- b) hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dan diwujudkan dengan berbagai perbuatan atau tingkah laku;
- c) simulasi dilakukan dalam situasi yang tidak sebenarnya, sebab itu scandainya terjadi kekeliruan tidak akan menimbulkan akibat yang fatal;
- d) kreativitas guru dan murid berpeluang mengalami pengembangan;
- e) interkai antara guru dan murid dapat berlangsung secara wajar, sehat, dan intensif;
- f) dengan pengarahan sedikit saja, pada umumnya murid sudah dapat melaksanakan simulasi,
- g) simulasi dapat memberikan dorongan kepada murid yang lemah dan rendah diri;
- h) berbagai macam keterampilan dan berbagai tingkat keterampilan dapat dilatihkan sekaligus dalam waktu bersamaan.

2) Kelemahan teknik bermain peran antara lain:

Sudjana (2006: 40), menyebutkan bahwa ada 5 kelemahan teknik bermain peran yaitu:

- a) Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu
- b) Lebih menekankan terhadap masalah dari pada terhadap peran
- c) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan
- d) Mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu
- e) Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar.

Selanjutnya, teknik simulasi memiliki kelebihan. Soeparno (1988: 100-101)

mengemukakan kelemahan teknik simulasi sebagai berikut:

- a) pelaksanaan simulasi menyita banyak waktu;
- b) tidak semua aspek kehidupan dapat disimulasikan;
- c) oleh karena para murid sadar bahwa yang mereka lakukan itu hanya merupakan kegiatan yang bersifat pura-pura, akan ada beberapa murid yang tidak serius dalam melakukan kegiatan tersebut;
- d) simulasi hanya akan berhasil dengan baik jika guru benar-benar dapat menjaga disiplin;
- e) simulasi yang dilakukan terlalu lama justru tidak akan

mendatangkan kegembiraan, melainkan akan menimbulkan kebosanan para murid.

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain.

#### **e. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Sudjana (2006: 24), menyebutkan bahwa ada 11 langkah-langkah pelaksanaan simulasi yaitu:

- 1) Guru menentukan topik dan tujuan simulasi. (akan lebih baik bila dipilih bersama murid).
- 2) Guru memberikan gambaran garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi dan alat yang diperlukan.
- 4) Guru memilih pemain (pemegang) peranan.
- 5) Guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan.
- 6) Guru memberi kesempatan bertanya kepada murid mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri.
- 8) Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi.
- 9) Murid melaksanakan simulasi guru mengawasi, memberi saran untuk kelancaran simulasi.
- 10) Murid secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi.
- 11) Murid membuat kesimpulan hasil simulasi.

#### **f. Tujuan Simulasi**

Tujuan simulasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni tujuan langsung dan tujuan tidak langsung.

### 1) Tujuan Langsung

Tujuan langsung simulasi dapat dibedakan atas dua, yaitu:

- a) Secara umum, tujuan langsung simulasi adalah melatih para murid memecahkan berbagai masalah dan mempelajari kehidupan masyarakat orang dewasa.
- b) Secara khusus, sebagai media pengajaran berbahasa tujuan langsung simulasi adalah melatih keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak.

### 2) Tujuan tak Langsung

Tujuan tak langsung strategi simulasi adalah:

- a) Meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar;
- b) memberikan dorongan belajar kepada para murid;
- c) membina sifat solidaritas dan kerja sama;
- d) mengembangkan daya fantasi dan imajinasi murid;
- e) mengusir kebosanan dan memberi selingan yang bersifat rekreatif.

### **g. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Metode Simulasi**

Simulasi sebagai strategi pembelajaran, sudah lama dikenal dalam dunia pendidikan. Sesuai dengan namanya, strategi ini dilaksanakan dalam bentuk peniruan perbuatan yang sesungguhnya. Murid didorong untuk melakukan perbuatan yang mempunyai realisasi nyata dalam kehidupan. Bentuk pelaksanaannya bermacam-macam, antara lain, main peran, sosiodrama, dan permainan simulasi.

Untuk keberhasilan strategi ini, guru harus berusaha:

- 1) memilih situasi yang cocok, masalah dan bentuk permainan yang cocok untuk mencapai tujuan;
- 2) mengatur aktivitas murid yang umumnya dalam bentuk peran, menunjukkan penanggung jawab, memilih bentuk simulasi, dan mengatur waktu;
- 3) mempersiapkan petunjuk yang jelas sehingga murid dapat melakukan perannya dengan baik;
- 4) menjawab pertanyaan-pertanyaan murid;
- 5) memilih murid yang akan melakukan aktifitas tertentu; membantu murid yang akan melakukan perencanaan permainan;
- 6) memberi saran perbaikan selama kegiatan berlangsung, dan
- 7) selalu mengavaluasi segenap aktivitas murid guna mencapai tujuan.

#### **B. Kerangka Pikir**

Guru adalah tenaga pendidik di sekolah yang berperan untuk membentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan murid yang bertindak sebagai peserta didik. Sebagai seorang guru yang profesional, banyak cara yang dapat ditempuh untuk memperbaiki kualitas murid, di antaranya adalah penggunaan metode dalam menjelaskan materi pada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan agar murid tidak bosan mempelajarinya, mengingat fenomena di lapangan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah walaupun di dalam metode ceramah biasa diselingi

dengan beberapa pertanyaan, tetapi pertanyaan yang diberikan itu hanya memberikan jawaban yang singkat saja sehingga murid belajar secara pasif. Untuk mengatasi hal tersebut, maka salah satu solusi untuk mengaktifkan murid dalam proses belajar mengajar adalah metode simulasi.

Melalui metode simulasi dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat memberi motivasi kepada murid untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar sehingga guru sebagai media atau fasilitator dalam metode simulasi dapat memberikan materi atau permasalahan kepada peserta didik. Pendekatan ini dimaksudkan untuk membantu menumbuhkan perhatian murid pada pelajaran yang akan mengundang murid untuk berpartisipasi sehingga mendorong mereka untuk berpikir, mencari dan menemukan jawaban yang tepat untuk menggunakan pengetahuan dan pengalamannya, sehingga pengetahuannya menjadi lebih fungsional. Jadi, penggunaan metode ini sangat membantu murid dalam belajar. Adapun alur penelitian ini sebagai berikut.

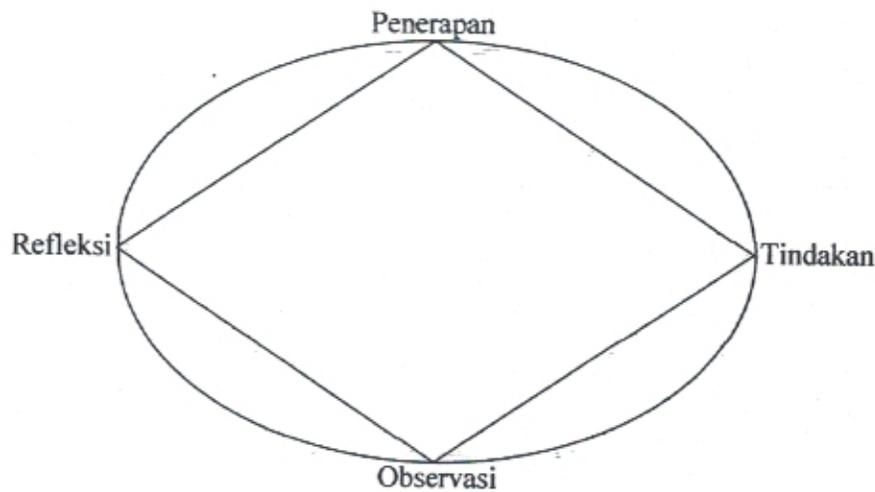
### BAB III

#### METODE PEMBELAJARAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), penelitian ini bertujuan memecahkan masalah Rofi'udin (2002), menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas memiliki ciri – ciri, yaitu: (1) Bersikap kolaboratif, (2) Berfokus pada problem praktis, (3) Penekanan pada pengembangan profesional, dan (4) Memerlukan adanya struktur proyek yang memungkinkan partisipan untuk berkomunikasi.”

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kurt Lewis. Bentuk model Kurt Lewis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewis (Umar dan Kaco, 2008 : 19)

## B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran simulasi pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Difokuskan pada hasil pengamatan berdasarkan temuan – temuan di lapangan, hasil observasi, pelaksanaan proses pembelajaran, catatan lapangan berupa pencatatan terhadap tindakan pembelajaran.

1. Metode simulasi adalah strategi pengajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui latihan – latihan dalam situasi tiruan. Keterampilan yang diperoleh melalui latihan – latihan dalam situasi tiruan itu nanti akan merupakan bekal bagi para murid untuk melakukan kegiatan yang sebenarnya dalam masyarakat orang dewasa.
2. Hasil belajar, yaitu indikator kualitas dan pengetahuan yang dikuasai oleh murid. Tinggi rendahnya hasil belajar dapat menjadi indikator untuk mengukur sedikit banyaknya pengetahuan yang dikuasai murid dalam bidang studi atau kegiatan murid kurikulum tertentu. Indikatornya, yaitu kerajinan, ketekunan, kedisiplinan, dan antusias murid dalam mengikuti proses belajar mengajar dan prestasi belajar.

## C. Setting dan Subjek Penelitian

1. Setting penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar tahun pelajaran 2010 / 2011.

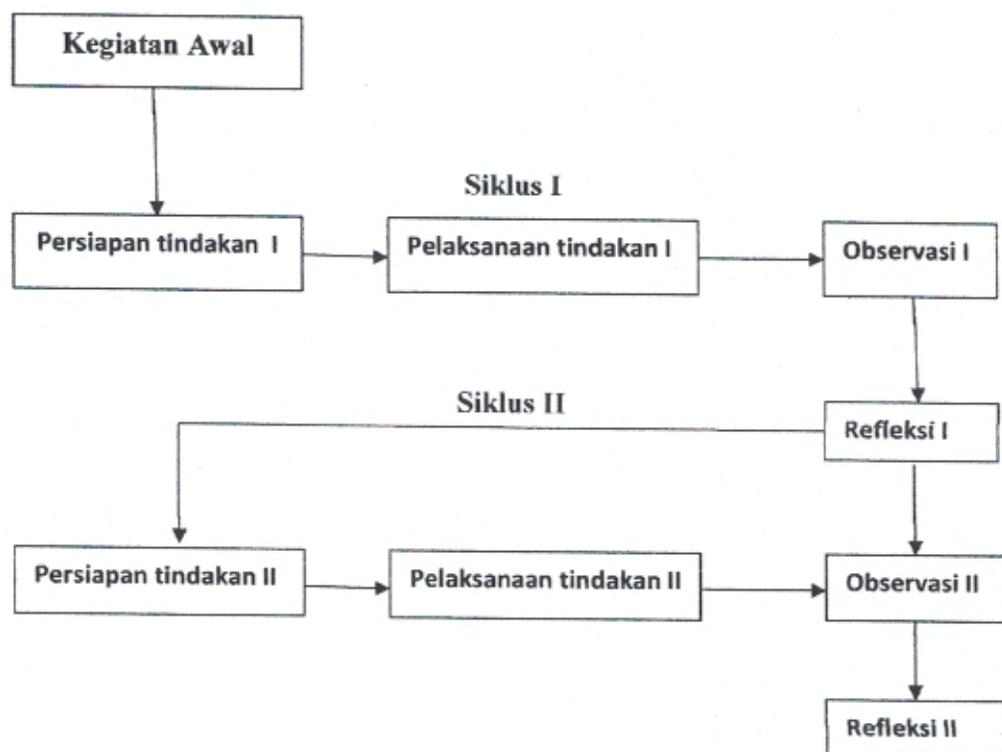
2. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Populasi murid kelas III sebanyak 40 orang terdiri dari 21 murid perempuan dan 19 murid laki – laki.

### D. Rancangan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru dan peneliti secara kolaboratif. Guru bertindak sebagai pengajar dengan menerapkan metode simulasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Sementara, peneliti bertindak sebagai pengamat dan guru bertindak sebagai pengajar untuk mendapatkan data yang lebih objektif. Adapun tahap pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut ini:

#### Skema Penelitian



Gambar Alur dalam Penelitian Tindakan Kelas (Tim Pelatih Proyek PGSM ; 1990 :27)

Berdasarkan bagan tersebut, diuraikan gambaran kegiatan yang dilakukan pada siklus I selama tiga kali pertemuan dan siklus II juga selama tiga kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran siklus I dan II diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Gambaran Umum Siklus I

##### a. Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menelaah kurikulum SD kelas III mata pelajaran IPS.
- 2) Membuat skenario mata pelajaran IPS (lampiran).
- 3) Mengembangkan alat bantu pelajaran dalam rangka optimalisasi pembelajaran.
- 4) Membuat lembar kerja murid.
- 5) Membuat lembar observasi guru dan murid.
- 6) Membuat instrumen penelitian.

##### b. Tahap Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan (4x35 menit).

Pada setiap pertemuan guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran, kemudian guru menyajikan materi pelajaran secara klasikal dan memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dimengerti.

Pertemuan akhir setiap siklus murid diberi tes hasil belajar yang digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar murid melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan sebagai bahan refleksi.

c. Tahap observasi dan Evaluasi

Tahap observasi dan evaluasi selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengisi lembar observasi yang memuat rekaman keaktifan murid pada pertemuan pertama hingga akhir yang meliputi: kehadiran murid, keaktifan murid dalam selama mengerjakan LKS, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi jawaban murid lain serta perilaku murid yang tidak relevan dengan kegiatan belajar-mengajar.

Evaluasi dilakukan setelah proses belajar mengajar dan observasi siklus I selama dua kali pertemuan, yang berupa evaluasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Data dari evaluasi ini digunakan untuk menyusun refleksi dalam rangka persiapan perencanaan tindakan siklus II.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh dan pengamatan observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil yang didapatkan peneliti dapat merefleksikan apakah tindakan yang dilakukan telah meningkatkan kemampuan murid dalam menyelesaikan masalah. Hasil analisis yang diperoleh dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus II sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya sesuai dengan apa yang diharapkan dan hendaknya lebih baik dari siklus sebelumnya.

## 2. Gambaran Umum Siklus II

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II ini relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan dilapangan. Siklus II ini merupakan kelanjutan dari siklus I yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.

Gambaran umum pelaksanaan kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut.

### a. Tahap perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan tindak lanjut dari siklus I. Hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi masalah yang timbul pada saat simulasi berlangsung.
- 2) Dari identifikasi tersebut, peneliti merancang tindakan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh murid.
- 3) Membuat skenario mata pelajaran IPS (lampiran).
- 4) Mengembangkan alat bantu pelajaran dalam rangka optimalisasi pembelajaran.
- 5) Membuat lembar kerja murid.
- 6) Membuat lembar observasi guru dan murid.
- 7) Membuat instrumen penelitian.

### 2) Tindakan

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan adalah mengulangi langkah-langkah pada siklus I tetapi ada kegiatan yang lebih ditingkatkan seperti memberi kesempatan pada murid untuk bertanya agar lebih aktif pada siklus II.

### 3) Tahap Observasi dan Evaluasi

Hal yang menjadi pusat penelitian pada siklus kedua adalah hasil belajar murid setelah memperoleh pembelajaran dengan metode simulasi.

### 4) Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh setelah pengamatan terhadap tiap murid selanjutnya dipelajari dan diteliti, baik yang bersifat kuantitatif yaitu dengan mengamati skor yang diperoleh tiap murid sebagai hasil belajarnya, maupun yang bersifat kualitatif dengan mengamati catatan penulis mengenai proses penelitian tindakan ini. Berdasarkan kedua hasil ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kualitas belajar murid apabila menerapkan model pembelajaran simulasi yang merupakan indikator kinerja yang ingin dicapai.

Dari hasil akhir penelitian melalui metode simulasi ini diharapkan agar seluruh murid kelas III dapat memperoleh nilai sesuai dengan standar nilai yang telah ditetapkan yaitu nilai 70. Jika para murid memperoleh nilai di atas 70 melalui metode simulasi ini, maka pembelajaran IPS berhasil sesuai dengan yang diharapkan oleh guru kelas III.

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

Dalam Penelitian Tindakan Kelas umumnya dikumpulkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, baik perubahan kinerja murid, kinerja guru, dan perubahan suasana kelas.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Data mengenai peningkatan penguasaan materi diambil dari tes yang diberikan pada tiap akhir siklus kemudian di bandingkan di tiap siklus. Pada tes siklus diberikan soal sebanyak 15 nomor kemudian dianalisis dengan menggunakan nilai jadi.
2. Data mengenai aktivitas belajar murid selama proses belajar mengajar di kelas diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Data aktivitas murid diamati dengan menggunakan lembar observasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Alat pengumpul data yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes. Menggunakan butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar murid.
2. Observasi, digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas murid dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Lembar observasi terlampir).

#### **F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

##### **1. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan keaktifan belajar murid yang diketahui dari hasil pengamatan aktivitas murid di kelas sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk

mendesripsikan hasil belajar IPS murid yang diketahui dari hasil penelitian setiap siklus.

a. Proses pembelajaran

Data tentang keterampilan proses yang berlangsung diperoleh melalui observasi aktivitas murid saat pembelajaran berlangsung, yang dianalisis untuk mendeskripsikan pelaksanaan indikator tiap aspek yang tercantum dalam lembar observasi aktivitas murid terlaksana atau tidak.

b. Produk pembelajaran

Data produk pembelajaran berupa tes hasil belajar murid dianalisis dengan menggunakan skor berdasarkan pada penilaian acuan patokan (PAP) yang mungkin dicapai murid yang selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Sudjana, 2004).

Analisis kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kategori tingkat penguasaan murid, sedangkan untuk analisis kuantitatif penyajian datanya dilakukan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dimana dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok. Menurut Sudjana (2004) analisis kuantitatif dapat digunakan teknik kategorisasi dengan berpedoman pada skala 0-100 sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

No	Interval Nilai	Kategori
1	86 – 100	Baik sekali
2	71– 85	Baik
3	56– 70	Cukup
4	41 – 55	Kurang
5	0 – 40	Sangat kurang
J u m l a h		

**Sumber:** Sudjana 2004 yang diadaptasi oleh penilaian di sekolah

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian ini, yaitu penerapan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas III pada SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Hipotesis diterima jika terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan murid kelas III dengan menerapkan metode simulasi.

## 3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dan peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan metode simulasi atau ketuntasan belajar murid yang dapat dilihat dan hasil tes siklus murid yaitu untuk individu minimal 85% dan ketuntasan kelas minimal 85% dari murid yang memperoleh skor minimal 85% dari skor ideal, yaitu 65.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Macasar. Adapun yang dianalisis adalah skor hasil belajar murid secara deskriptif, data mengenai hasil belajar dan perubahan sikap murid yang diambil dari pengamatan dan tanggapan serta refleksi yang diberikan.

#### A. Hasil Penelitian Siklus I

##### 1. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut.

- a. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan pengarah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Macasar. Guru menerapkan pembelajaran kepada murid sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun secara kolaboratif, sedangkan peneliti mengamati secara totalitas.
- b. Peneliti menyiapkan lembar observasi/pengamatan.
- c. Kegiatan yang direncanakan dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membangkitkan minat murid, meliputi:
  - 1) Menyusun RPP.
  - 2) Memilih materi yang sesuai dengan minat murid.

- 3) Mendesain model simulasi.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

## **2. Pelaksanaan**

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir. Hal ini tampak berikut ini.

### **Pertemuan I**

Kegiatan awal terdiri atas (1) guru (peneliti) memberikan motivasi dan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan metode simulasi. (2) Guru (peneliti) menjelaskan skenario dan aturan-aturan pembelajaran penerapan metode pembelajaran simulasi.

Kegiatan inti terdiri atas (1) Murid dibagi dalam kelompok, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor. (2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. (3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya. (4) Guru memanggil salah satu nomor murid dengan nomor yang dipanggil mensimulasikan tugas yang diberikan yakni memperagakan/simulasi transaksi dengan menggunakan berbagai jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat. (5) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (6) Kesimpulan dilakukan oleh murid bersama-sama dengan guru.

Kegiatan akhir terdiri atas (1) Pemecahan masalah dalam LKS selesai, Selanjutnya presentase masing-masing kelompok. (2) Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja kelompok. (3) Melakukan penyimpulan dan laporan.

#### Pertemuan II

Kegiatan awal terdiri atas (1) guru (peneliti) memberikan motivasi dan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran simulasi. (2) Guru (peneliti) menjelaskan skenario dan aturan-aturan pembelajaran penerapan metode pembelajaran simulasi.

Kegiatan inti terdiri atas (1) Murid dibagi dalam kelompok, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor. (2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. Tugas yang diberikan, yaitu menjelaskan kegunaan uang. (3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya. (4) Guru memanggil salah satu nomor murid dengan nomor yang dipanggil melakukan simulasi penggunaan uang. Murid melakukan transaksi penggunaan uang dengan salah satu bertindak sebagai pembeli dan penjual. (5) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (6) Kesimpulan dilakukan oleh murid bersama-sama dengan guru.

Kegiatan akhir terdiri atas (1) Pemecahan masalah dalam LKS selesai, Selanjutnya presentase masing-masing kelompok. (2) Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja kelompok. (3) Melakukan penyimpulan dan laporan.

### 3. Observasi/Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas murid dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Observasi Aktivitas Murid pada Siklus I

No	Komponen yang Dinilai	Siklus I	
		Frekuensi	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	26	65
2.	Mengerjakan tugas simulasi	18	45
3.	Menanggapi masalah	19.5	48.75
4.	Kerja sama dalam kelompok saat melakukan simulasi	28	70
5.	Bertanggung jawab atas tugas individu dan kelompok.	23.5	58.75
6.	Kekompakan dan kerja sama dalam kelompok.	25	62.5
7.	Memberi bantuan kepada teman lain saat kerja kelompok.	26.5	66.25
8.	Menjawab pertanyaan guru	24.5	61.25
9.	Menyimpulkan materi	17.5	43.75

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan tingkat aktivitas murid yang mendukung pembelajaran siklus I, yaitu (1) aktivitas murid dalam memperhatikan penjelasan guru dikategorikan sedang. (2) Aktivitas murid dalam mengerjakan tugas simulasi dikategorikan rendah. (3) Aktivitas murid dalam menanggapi masalah dikategorikan rendah. (4) Aktivitas murid dalam kerja sama dalam kelompok dikategorikan rendah. (5) Tanggung jawab murid atas tugas individu dan kelompok dikategorikan tinggi. (6) Kekompakan dan kerja sama dalam kelompok dikategorikan sedang. (6) Kekompakan dan kerja sama dalam kelompok

dikategorikan sedang. (7) Aktivitas murid dalam memberi bantuan kepada teman lain saat kerja kelompok dikategorikan tinggi. (8) Aktivitas murid dalam menjawab pertanyaan guru dikategorikan sedang. (9) Aktivitas murid dalam menyimpulkan materi dikategorikan rendah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid yang mendukung pembelajaran siklus I dikategorikan masih kurang dengan rata-rata aktivitas murid berada pada kategori sedang dan rendah dan bahkan ada yang sangat rendah.

#### 4. Evaluasi

Pada akhir setiap siklus I, dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian berdasarkan pokok bahasan yang telah dipelajari. Dari analisis deskriptif nilai hasil belajar siklus I tampak pada tabel 4.2 berikut ini.

**Tabel 4.2 Statistik Nilai Hasil Belajar Murid**

Kategori	Nilai statistik Siklus I
Subjek	40
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	70
Nilai terendah	40
Nilai rata-rata	51,37
Modus	45

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa dari 40 jumlah murid diperoleh nilai rata-rata hasil tes akhir pada siklus I adalah sebesar 51,37. Nilai yang dicapai murid tersebar dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40 dari nilai maksimal yang mungkin dicapai, yaitu 100. Terakhir, yaitu modus, yaitu 45 yang dicapai oleh 11 orang murid.

Apabila nilai hasil belajar murid dikelompokkan ke dalam kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi nilai siklus I yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3 Klasifikasi Nilai Murid**

No.	Kemampuan (P)	Tingkat Penguasaan	Siklus I	
			Frek. (f)	Pers. (%)
1.	91-100	Sangat tinggi	0	0
2.	76-90	Tinggi	0	0
3.	61-75	Sedang	5	12,5
4.	51-60	Rendah	18	45
5.	50 ke bawah	Sangat rendah	17	42,5
	Jumlah		40	100

Tabel 4.3 tersebut menggambarkan hasil belajar siklus I. Berdasarkan kategori kemampuan tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak ada murid yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi dan tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 5 orang (12,5%); sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah sebanyak 18 orang (45%); dan sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah sebanyak 17 orang (42,5%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siklus I dikategorikan kurang memadai atau rendah dengan tidak adanya murid yang mampu memperoleh nilai pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Berdasarkan perolehan nilai murid siklus I dapat diketahui pencapaian ketuntasan belajar sebagaimana tampak berikut ini.

**Tabel 4.4 Kategori Ketercapaian Hasil Belajar pada Siklus I**

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus I	Nilai 65 ke atas	Tuntas	5	12,5
	Nilai 65 ke bawah	Tidak tuntas	35	87,5

Dari tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai belajar pada siklus I sebesar 12,5% atau 5 orang dari 40 murid berada dalam kategori tuntas dan 87,5% atau 35 orang dari 40 murid berada dalam kategori tidak tuntas. Ini berarti bahwa terdapat 35 orang dari 40 murid yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual.

### 5. Refleksi

Refleksi perencanaan penerapan metode pembelajaran simulasi pada siklus I merupakan hasil pengamatan terhadap persiapan guru terhadap bahan pembelajaran di kelas, meliputi RPP, media, alat, dan sumber pembelajaran. Adapun, refleksi perencanaan pembelajaran pada siklus I, yaitu guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih perlu memperhatikan alokasi waktu, model simulasi, dan media pembelajaran.

Refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, yaitu guru harus lebih mengoptimalkan curah pendapat untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan kelompoknya. Supaya pelaksanaannya tertib, digunakan sistem keterwakilan dari kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah. Melalui

curah pendapat guru hendaknya mengarahkan peserta didik untuk menentukan setiap anggota kelompok. Selanjutnya, guru harus memaksimalkan dalam mengarahkan murid belajar dalam kelompok. Aspek terakhir yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah pemberian motivasi dan penguatan harus ditingkatkan. Selain itu, penguatan dan pemberian hadiah bagi murid yang berprestasi harus diterapkan dengan maksimal oleh guru sehingga motivasi belajar murid masih kurang.

Dari murid, pada umumnya belum aktif dan memfokuskan perhatiannya pada penerapan metode pembelajaran simulasi dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, ada perubahan sikap murid dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

## **B. Hasil Penelitian Siklus II**

### **1. Perencanaan**

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu:

- a. Peneliti dan guru menelaah kembali proses dan hasil belajar siklus I.
- b. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan pengarah pelaksanaan peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode pembelajaran simulasi. Guru menerapkan metode pembelajaran simulasi kepada murid sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun secara kolaboratif, sedangkan peneliti mengamati secara totalitas.
- d. Peneliti menyiapkan lembar observasi/pengamatan.

- e. Kegiatan yang direncanakan dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membangkitkan minat murid, meliputi:
- 1) Menyusun RPP.
  - 2) Memilih materi yang sesuai dengan minat murid, yaitu uang dan kegunaannya bagi masyarakat.
  - 3) Menyiapkan media pembelajaran, yakni uang mainan dengan berbagai jenis dan nominal/jumlah.
  - 4) Menyiapkan alat evaluasi.

## **2. Pelaksanaan**

Struktur pelaksanaan pembelajaran siklus II hampir sama dengan siklus I, yakni tetap mengulangi semua kegiatan pembelajaran. Hanya saja, semua kegiatan tersebut lebih dioptimalkan sesuai dengan kekurangan siklus I.

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti kegiatan awal, inti, dan akhir. Hal ini tampak berikut ini.

### **Pertemuan I**

Kegiatan awal terdiri atas (1) berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu murid; (2) guru memberikan motivasi dan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan metode simulasi. (3) Guru menjelaskan skenario dan aturan-aturan pembelajaran penerapan metode pembelajaran simulasi. Salah satu aturan

tambahan yang ditetapkan adalah memberikan hukuman bagi murid yang kurang bersemangat dan kurang aktif selama pembelajaran.

Kegiatan inti terdiri atas (1) Murid dibagi dalam kelompok yang heterogen, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor. (2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. (3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya. (4) Guru memanggil salah satu nomor murid dengan nomor yang dipanggil mensimulasikan tugas yang diberikan yakni memperagakan/simulasi transaksi dengan menggunakan berbagai jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat. (5) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (6) Kesimpulan dilakukan oleh murid bersama-sama dengan guru.

Kegiatan akhir terdiri atas (1) Pemecahan masalah dalam LKS selesai, Selanjutnya presentase masing-masing kelompok. (2) Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja kelompok. (3) Melakukan penyimpulan dan laporan.

## Pertemuan II

Kegiatan awal terdiri atas (1) berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu murid; (2) guru memberikan motivasi dan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran simulasi. (2) Guru menjelaskan skenario dan aturan-aturan pembelajaran penerapan metode pembelajaran simulasi.

Kegiatan inti terdiri atas (1) Guru memandu murid untuk menyanyi bersama yang temanya berhubungan dengan uang; (2) Murid diorganisasikan dalam kelompoknya, setiap murid dalam setiap kelompok mendapat nomor. (2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. Tugas yang diberikan, yaitu menjelaskan kegunaan uang. (3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya. (4) Guru memanggil salah satu nomor murid dengan nomor yang dipanggil melakukan simulasi penggunaan uang. Murid melakukan transaksi penggunaan uang dengan salah satu bertindak sebagai pembeli dan penjual. (5) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (6) Kesimpulan dilakukan oleh murid bersama-sama dengan guru.

Kegiatan akhir terdiri atas (1) Pemecahan masalah dalam LKS selesai, Selanjutnya presentase masing-masing kelompok. (2) Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja kelompok. (3) Melakukan penyimpulan dan laporan.

### **3. Observasi/Pengamatan**

Pengamatan aktivitas murid digunakan pada lembar observasi untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hasil observasi aktivitas pembelajaran pada siklus II ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Murid pada Siklus II

No	Komponen yang Dinilai	Siklus II	
		Frekuensi	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan guru	38	95
2.	Mengerjakan tugas simulasi	37	92.5
3.	Menanggapi masalah	37.5	93.75
4.	Kerja sama dalam kelompok saat melakukan simulasi	37.5	93.75
5.	Bertanggung jawab atas tugas individu dan kelompok.	37	92.5
6.	Kekompakan dan kerja sama dalam kelompok.	36	90
7.	Memberi bantuan kepada teman lain saat kerja kelompok.	38	95
8.	Menjawab pertanyaan guru	39	97.5
9.	Menyimpulkan materi	34	85

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan tingkat aktivitas murid yang mendukung pembelajaran siklus II, yaitu (1) aktivitas murid dalam memperhatikan penjelasan guru dikategorikan sangat tinggi. (2) Aktivitas murid dalam mengerjakan tugas dikategorikan sangat tinggi. (3) Aktivitas murid dalam menanggapi masalah dikategorikan sangat tinggi. (4) Aktivitas murid dalam kerja sama dalam kelompok dikategorikan sangat tinggi. (5) Tanggung jawab murid atas tugas individu dan kelompok dikategorikan sangat tinggi. (6) Kekompakan dan kerja sama dalam kelompok dikategorikan sangat tinggi. (7) Aktivitas murid dalam memberi bantuan kepada teman lain saat kerja kelompok dikategorikan sangat tinggi. (8) Aktivitas murid dalam menjawab pertanyaan guru dikategorikan sangat tinggi. (9) Aktivitas murid dalam menyimpulkan materi dikategorikan sangat tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid yang mendukung pembelajaran siklus II dikategorikan sangat tinggi dengan rata-rata aktivitas murid berada pada kategori sangat tinggi dan bahkan tidak ada lagi yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi.

#### 4. Evaluasi

Pada akhir setiap siklus II, dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian berdasarkan pokok bahasan yang telah dipelajari. Dari analisis deskriptif nilai hasil belajar siklus II tampak pada tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 Statistik Nilai Hasil Belajar Murid**

Kategori	Nilai statistik Siklus II
Subjek	40
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	70
Nilai rata-rata	84,87
Modus	85

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa dari 40 jumlah murid diperoleh nilai rata-rata hasil tes akhir pada siklus II sebesar 84,87. Nilai yang dicapai murid tersebar dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70 dari nilai maksimal yang mungkin dicapai, yaitu 100 dan nilai terendah yang dicapai 0 dengan rentang nilai 0-100. Terakhir, yaitu modus, yaitu 85 yang dicapai oleh 14 orang murid.

Berdasarkan statistik tersebut, dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar murid antara siklus I dan siklus I. Siklus II memiliki nilai yang lebih bagus dibandingkan dengan nilai pada siklus I.

Apabila nilai hasil belajar murid dikelompokkan ke dalam kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi nilai siklus II yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7 Klasifikasi Nilai Murid**

No.	Kemampuan (P)	Tingkat Penguasaan	Siklus II	
			Frek. (f)	Pers. (%)
1.	91-100	Sangat tinggi	2	5
2.	76-90	Tinggi	32	80
3.	61-75	Sedang	6	15
4.	51-60	Rendah	0	0
5.	50 ke bawah	Sangat rendah	0	0
	Jumlah		40	100

Tabel 4.7 tersebut menggambarkan hasil belajar siklus II. Berdasarkan kategori kemampuan tersebut dapat dinyatakan bahwa sebanyak 2 murid yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (5%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 32 orang (80%); sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 6 orang (15%); tidak ada sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pada siklus II dikategorikan telah memadai dengan banyaknya murid yang mampu memperoleh nilai pada kategori tinggi. Selain itu, nilai murid rata-rata mengalami perubahan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan perolehan nilai murid dapat diketahui pencapaian ketuntasan belajar sebagaimana tampak berikut ini.

**Tabel 4.8 Kategori Ketercapaian Hasil Belajar pada Siklus II**

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus	Nilai 65 ke atas	Tuntas	40	100
II	Nilai 65 ke bawah	Tidak tuntas	0	0

Dari tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai belajar pada siklus II sebesar 100% atau 40 dari 40 murid berada dalam kategori tuntas. Dari siklus I sampai siklus II hasil belajar murid mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu  $\geq 70\%$ , data hasil penelitian pada siklus dua di atas dianggap tuntas kelas karena yang tuntas mencapai 100% dari 40 orang murid. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## 5. Refleksi

Refleksi dilakukan tiap akhir pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh selama pengamatan, lalu merumuskan analisis perbaikan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut dilakukan perbaikan tindakan-tindakan yang telah dilakukan.

Refleksi perencanaan pembelajaran dengan metode simulasi dalam meningkatkan hasil belajar murid pada siklus II merupakan hasil pengamatan terhadap persiapan guru terhadap bahan pembelajaran di kelas, meliputi RPP, media,

alat, dan sumber pembelajaran. Adapun, refleksi perencanaan pembelajaran pada siklus II, yaitu guru harus mempertahankan dan kalau perlu meningkatkan semua komponen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran ini. Hal ini dinyatakan karena hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan murid dalam belajar. Hal yang dilakukan guru, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan menyesuaikan alokasi waktu dalam setiap komponen pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan waktu secara efektif.

Refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, yaitu guru melakukan curah pendapat untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan kelompok yang mewakili dari setiap kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah. Selanjutnya, guru sangat memaksimalkan dalam mengarahkan murid belajar di kelompok. Selain itu, penguatan dan pemberian hadiah bagi murid yang berprestasi diterapkan dengan maksimal oleh guru sehingga motivasi belajar murid meningkat.

Dari murid, pada umumnya aktif dan memfokuskan perhatiannya pada pembelajaran dengan metode simulasi dalam meningkatkan hasil belajar murid. Dalam pembelajaran siklus II, tidak tampak lagi aktivitas murid yang tidak mendukung pembelajaran seperti (1) Murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru dikategorikan rendah. (2) Murid yang tidak menjawab pertanyaan guru dikategorikan sedang. (3) Murid yang tidak menyimpulkan materi dikategorikan rendah. (4) Murid yang bermain-main dikategorikan sangat rendah. (5) Murid yang

keluar masuk kelas dikategorikan rendah. (6) Murid yang ribut dan mengganggu teman lain dikategorikan rendah.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dari hasil analisis kuantitatif dan kualitatif tampak bahwa pada dasarnya metode pembelajaran simulasi dapat memberikan perubahan nilai dan perilaku murid dalam belajar. Hal ini dinyatakan sebab sebelum penerapan metode simulasi, yang diterapkan guru adalah pembelajaran yang berpusat pada murid seperti ceramah dan ketika murid diberi suatu masalah, mereka tidak mampu memecahkan masalah tersebut dengan usaha sendiri.

Berbeda dengan penerapan pembelajaran simulasi dalam peningkatan hasil belajar murid. Peranan metode pembelajaran simulasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Macasar tampak pada perbandingan aktivitas murid antara siklus I dan II.

Berdasarkan penyajian sebelumnya bahwa dapat dinyatakan tingkat aktivitas murid yang mendukung pembelajaran dari siklus I ke siklus II, yaitu (1) persentase aktivitas murid dalam memperhatikan penjelasan guru siklus I sebanyak 65% dan meningkat pada siklus II sebanyak 95%. (2) Persentase aktivitas murid dalam mengerjakan tugas siklus I sebanyak 45% dan meningkat pada siklus II sebanyak 92,5%. (3) Persentase aktivitas murid dalam menanggapi masalah siklus I sebanyak 48,75% dan meningkat pada siklus II sebanyak 93,75%. (4) Persentase aktivitas murid dalam kerja sama dalam kelompok dikategorikan tinggi siklus I sebanyak 70%

dan meningkat pada siklus II sebanyak 93,75%. (5) Persentase tanggung jawab murid atas tugas individu dan kelompok siklus I sebanyak 58,75% dan meningkat pada siklus II sebanyak 92,5%. (6) Persentase kekompakan dan kerja sama dalam kelompok siklus I sebanyak 62,5% dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. (7) Persentase aktivitas murid dalam memberi bantuan kepada teman lain saat kerja kelompok siklus I sebanyak 66,25% dan meningkat pada siklus II sebanyak 95%. (8) Persentase aktivitas murid dalam menjawab pertanyaan guru siklus I sebanyak 61,25% dan meningkat pada siklus II sebanyak 97,5%. (9) Persentase aktivitas murid dalam menyimpulkan materi siklus I sebanyak 43,75% dan meningkat pada siklus II sebanyak 85%.

Demikian halnya dengan tingkat aktivitas murid yang tidak mendukung pembelajaran dari siklus I ke siklus II Sangat berkurang, yaitu (1) Murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada siklus I berkurang pada siklus II. (2) murid yang tidak menjawab pertanyaan guru pada siklus I berkurang pada siklus II (3) Murid yang tidak menyimpulkan materi pada siklus I berkurang pada siklus II. (4) Murid yang bermain-main pada siklus I berkurang pada siklus II (5) Murid yang keluar masuk kelas pada siklus I berkurang pada siklus II. (6) Murid yang ribut dan mengganggu teman lain pada siklus I juga berkurang pada siklus II

Dari segi hasil belajar dapat dinyatakan bahwa dari 40 jumlah murid diperoleh nilai rata-rata hasil tes akhir pada siklus I adalah sebesar 51,37. Nilai yang dicapai murid tersebar dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40 dari nilai maksimal yang mungkin dicapai, yaitu 100. Terakhir, yaitu modus, yaitu 45 yang dicapai oleh

11 orang murid. Selanjutnya, pada siklus II menunjukkan bahwa dari 40 jumlah murid diperoleh nilai rata-rata hasil tes sebesar 84,87. Nilai yang dicapai murid tersebar dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70 dari nilai maksimal yang mungkin dicapai, yaitu 100 dan nilai terendah yang dicapai 0 dengan rentang nilai 0-100. Terakhir, yaitu modus, yaitu 85 yang dicapai oleh 14 orang murid.

Klasifikasi dan tingkat hasil belajar murid dari siklus I ke siklus I, yaitu (1) persentase tingkat dan klasifikasi hasil belajar murid pada kategori sangat tinggi siklus I sebanyak 0% dan meningkat pada siklus II sebanyak 5%. (2) Persentase tingkat dan klasifikasi hasil belajar murid pada kategori tinggi siklus I sebanyak 0% dan meningkat pada siklus II sebanyak 80%. (3) Persentase tingkat dan klasifikasi hasil belajar murid pada kategori sedang siklus I sebanyak 12,5% dan meningkat pada siklus II sebanyak 15%. (4) Persentase tingkat dan klasifikasi hasil belajar murid pada kategori rendah siklus I sebanyak 45% dan berkurang drastis pada siklus II menjadi 0%. (5) Persentase tingkat dan klasifikasi hasil belajar murid pada kategori sangat rendah siklus I sebanyak 42,5% dan menurun drastis pada siklus II menjadi 0%.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan hasil belajar murid pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sebaliknya, hasil belajar murid yang berkategori sedang, rendah, dan sangat rendah semakin menurun/berkurang. Bahkan, pada siklus II tidak ada lagi murid yang memperoleh nilai pada kategori rendah dan sangat rendah.

Pencapaian ketuntasan belajar siklus I sebesar 12,5% atau 5 orang dari 40 murid berada dalam kategori tuntas dan 87,5% atau 35 orang dari 40 murid berada

dalam kategori tidak tuntas. Ini berarti bahwa terdapat 35 orang dari 40 murid yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual. Berbeda dengan siklus II, persentase nilai belajar sebesar 100% atau 40 dari 40 murid berada dalam kategori tuntas. Dari siklus I sampai siklus II hasil belajar murid mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu  $\geq 70\%$ , data hasil penelitian pada siklus dua di atas dianggap tuntas kelas karena yang tuntas mencapai 100% dari 40 orang murid. Penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penyajian hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini tentang penerapan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar IPS siklus I dikategorikan rendah. Nilai tertinggi yang dicapai murid, yaitu 70. Persentase nilai belajar pada siklus I sebesar 12,5% atau 5 orang dari 40 murid berada dalam kategori tuntas dan 87,5% atau 35 orang dari 40 murid berada dalam kategori tidak tuntas.
2. Hasil belajar IPS dengan metode pembelajaran simulasi murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar siklus II dikategorikan tinggi. Nilai tertinggi yang dicapai murid, yaitu 95. Persentase ketuntasan belajar murid sebesar 100% atau 40 dari 40 murid berada dalam kategori tuntas.
3. Penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar. Hal ini dinyatakan berdasarkan perolehan nilai murid dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi mengalami peningkatan. Indikator lain peningkatan tersebut dapat dicermati berdasarkan hasil belajar dari siklus I dan ke siklus II yang mengalami perubahan, terutama pada perubahan sikap, motivasi, antusias, dan nilai murid belajar murid memahami materi.

**B. Saran**

Sesuai dengan kesimpulan di atas, diajukan saran, yaitu guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS karena metode ini memotivasi murid, menciptakan masyarakat belajar, serta dapat membantu murid memahami materi pelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mengkaji masalah yang relevan dengan rancangan penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna mengetahui lebih ilmiah tentang penerapan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran IPS pada murid kelas III SD Inpres Maccini Sombala Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 1979. *Pokok-pokok Pelayanan Bimbingan Belajar*. Ujung Pandang: FIP IKIP Ujung Pandang.
- Adrian. 2004. Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi Murid. WWW.Google.Com. Diakses 26 Agustus 2008
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bachri . 1994. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP UNM.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kurnia, Asep P. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas III SD*. Jakarta: CV Regina.
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, N. K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadikin. 1984. *Metodik Khusus IPS*. Bandung: Pusat Pengembangan Pendidikan Guru.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Penada Media.
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.