

**PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
MURID KELAS V SDN No. 151 INPRES KALAMPA  
KABUPATEN TAKALAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh  
**SABRIANTI**  
**10540 9055 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2018**



## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SABRIANTI**, NIM **10540 9055 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 1439 H/27 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 19 Dzulhijjah 1439 H  
31 Agustus 2018 M

#### Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si.**
  2. **Dra. Hj. Muliani Azis, M.Si.**
  3. **Dr. H. Muhammad Basri, M.Si.**
  4. **Drs. H. M. Hanis Nur, M.Si.**

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM : 860 934



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **SABRIANTI**  
NIM : 10540 9055 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Metode Simulasi terhadap Hasil Belajar  
Murid Kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten  
Takalar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

**Dra. Hj. Muliani Azis, M.Si.**

Pembimbing II

**Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

**Ertan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

**Alicia Bahri, S.Pd., M.Pd.**  
NBM: 1148913

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh urusan yang lain . hanya kepada tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S Alamnasyarah: 5-9)

*Berangkat Dari Penuh Keyakinan Berjalan Dengan Penuh Keikhlasan Dalam Menghadapi Cobaan Jadilah Seperti Karang Dilautan Yang Kuat Dihantam Ombak Dan Kerjakanlah Hal Yang Bermanfaat Untuk Diri Sendiri Dan Orang Lain, Karena Hidup Hanyalah Sekali Ingin Hanya Pada Allah Apapun Dan Dimanapun Kita Berada Kepada Dia- Lah Tempat Meminta Memohon.*

### **PERSEMBAHAN**

Karya ini ku peruntukkan Kepada kedua orang tua ku tercinta yang tak pernahh lelah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, doa serta motivasi dan pengorbanan dalam hidup ini. Teruntuk saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan mengisi hari-hariku dengan canda dan tawa juga kasih sayangnya. Terima kasih buat semua orang-orang yang telah berperan penting dalam hidup ku.

## ABSTRAK

**Sabrianti 2018** . *Pengaruh Metode Simulasi terhadap Hasil Belajar Murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj. Muliani Aziz, dan pembimbing II H. M. Arsyad.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu "Apakah metode simulasi berpengaruh terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar ?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengaruh metode simmulasi terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar. Jenis penelitian ini berdasarkan metode *ex post facto* yaitu jenis penelitian kuantitatif, karena data-data yang dikumpulkan berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan murid SDN No. 151 Inpres Kalampa dari kelas I sampai dengan kelas VI yang jumlahnya sebanyak 77 murid. Sampel penelitian ini adalah murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar yang jumlahnya sebanyak murid. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara yang tidak terstruktur kepada beberapa guru dan peserta didik, kemudian melakukan observasi baik di dalam kelas maupun di luar kelas, kemudian melalui angket pada kelas yang telah dijadikan sampel penelitian. Angket yang digunakan terdiri dari dua angket yaitu angket tentang pengaruh metode simulasi dan hasil belajar murid. Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis statistik inferensial dengan korelasi *product moment*.

Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai koefisien korelasi sebagai  $r_{hitung}$  yang ditemukan sebesar 1,061 termasuk pada kategori "cukup". Harga koefisien  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N = 15$  sebesar 0,514. Hal tersebut membuat  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode simulasi terhadap hasil belajar murid kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar". Saran penelitian ini yaitu kepada kepala sekolah hendaknya lebih memperhatikan cara mengajar gurunya dimana cara mengajar dini sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas atau hasil belajar murid untuk kedepannya memiliki penerus bangsa yang cerdas dan bermartabat

**Kata kunci:** *Metode simulasi, dan hasil belajar murid.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Metode Simulasi .....	6
a. Pengertian metode simulasi.....	6
b. Pengertian Metode Pembelajaran.....	12

2. Hasil Belajar.....	19
a. Belajar .....	19
b. Hasil Belajar.....	31
3. Penilaian Hasil Belajar.....	42
B. Kerangka Pikir .....	44
C. Hipotesis .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	48
B. Populasi dan Sampel .....	49
C. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian.....	50
D. Definisi Operasional Variabel.....	51
E. Instrumen Penelitian .....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	52
G. Teknik Analisis Data .....	54

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	57
B. Pembahasan .....	67

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71

### **DAFTAR PUSTAKA .....**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	46
Gambar.3.1 Desain Penelitian.....	51

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Populasi Penelitian .....	49
Tabel 3.2. Sampel Penelitian .....	50
Tabel 4.1. Data persentase hasil angket metode simulasi SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar.....	58
Tabel 4.2. Data persentase hasil angket hasil belajar murid didik SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar.....	61
Tabel 4.3. Data hasil perhitungan untuk memperoleh korelasi pada variabel X dengan variabel Y .....	65

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Muslihuddin Sudrajat dan Ujang Hendara (2012:63) mengemukakan bahwa “simulasi berasal dari kata “*simulate*” yang memiliki arti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Dan juga “*simulation*” yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”.

Jadi, dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.

Sedangkan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, dimana kegiatan guru sebagai pendidik harus mengajar dan murid sebagai terdidik yang belajar. Dari sisi murid sebagai pelaku belajar dan sisi guru sebagai pembelajar, dapat ditemukan adanya perbedaan dan persamaan. Hubungan guru dan murid adalah hubungan fungsional, dalam arti pelaku pendidik dan pelaku terdidik. Dari segi tujuan akan dicapai baik guru maupun murid samasama mempunyai tujuan sendiri-sendiri. Meskipun demikian, tujuan guru dan murid tersebut dapat dipersatukan dalam tujuan instruksional. Proses pembelajaran dalam pendidikan membutuhkan beberapa komponen untuk menunjang terciptanya suatu

keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut. Terutama yang menjadi permasalahan pada saat ini adalah bagaimana dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan dapat dipahami oleh para murid dengan baik. Hal ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif, tanpa ada aktifitas maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari murid tidaklah mudah. Proses pembelajaran memposisikan murid sebagai pendengar yang mengakibatkan proses pembelajaran cenderung membosankan dan menjadikan murid malas belajar. Secara tak langsung membuat hasil belajar murid kurang efektif.

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar murid. Keberhasilan murid dalam belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu faktor eksternal yaitu: metode pembelajaran, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus mampu membuat murid aktif dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran aktif guna meningkatkan hasil belajar murid. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang terarah dan efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar murid, maka diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, guna untuk dapat membangkitkan minat murid dalam belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (1986:27) mengemukakan bahwa simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah); dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja". Dalam proses pembelajaran, simulasi

juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapatnya Oemar Hamalik yang dikemukakan oleh Uni Fadhillah (2014: 6) mengemukakan, bahwa “simulasi adalah mirip dengan latihan, tetapi tidak dalam realitas sebenarnya, melainkan seolah-olah dalam bayangan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam arti terbatas, tidak meliputi semua aspek”.

Bedasarkan observasi awal dan wawancara singkat terhadap beberapa responden yaitu dari beberapa murid di Kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar pada tanggal 15 Januari 2018 yang dilakukan oleh penulis sekaligus peneliti terkait dengan metode mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik yaitu guru khususnya di kelas V, diperoleh informasi bahwa selama ini dalam proses kegiatan belajar mengajar murid sangat pasif, murid tidak menghiraukan materi yang disampaikan bahkan ada beberapa murid yang bercanda dengan temannya. Sering kali guru terjebak dengan cara-cara konvensional yaitu berpusat pada guru yang hanya berorientasi pada pencapaian aspek-aspek kognitif yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan kejenuhan, membosankan, dan murid tertekan karena harus mendengarkan guru bercerita beberapa jam tanpa memperhatikan murid terlibat dalam proses pembelajaran, ditambah lagi sarana prasarana yang kurang memadai, media pembelajaran yang tidak tepat, dan lingkungan di luar sekolah murid yang kurang mendukung sehingga menyebabkan minat dan hasil belajar murid rendah.

Untuk mengatasi hal ini, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat, menarik dan harus efektif sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, keberhasilan suatu proses pembelajaran itu tergantung kepada peran guru sebagai seorang pendidik yang berfungsi sebagai fasilitator, dinamisator dan juga motivator bagi murid dalam belajar. Namun terlepas dari peran seorang guru, guru juga memerlukan alat bantu sebagai penyampai pesan dan juga untuk memudahkannya dalam mengajar, misalnya media pengajaran, metode pengajaran dan juga strategi yang guru gunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan tujuan proses belajar mengajar.

Hal inilah yang menjadi landasan utama penulis sekaligus peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Simulasi terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar”. Diharapkan pembelajaran dengan metode simulasi diharapkan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sehingga siswa mampu berfikir, aktif, dan kreatif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas, perlu kiranya dipaparkan rumusan masalah yang menjadi target agar tidak terjadi penyimpangan dalam penelitian dan pembahasannya kelak. Adapun rumusan masalah yang diungkit oleh penulis yaitu ”Bagaimana Pengaruh metode simulasi

terhadap hasil belajar murid kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar ?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data dan mengetahui pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoretis, dapat memberikan wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.
2. Secara praktis,
  - a. Bagi murid, sebagai informasi agar dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan nasional..
  - b. Bagi guru, dapat dijadikan bahan informasi dan masukan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam kelas sebagai seorang pendidik melalui metode-metode yang bervariasi.

- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar lebih memperhatikan dan mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian. Sehubungan dengan masalah yang diteliti, kerangka teori yang diuraikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Metode Pembelajaran dan Metode Simulasi**

###### **a. Metode Pembelajaran**

###### **1) Pengertian Metode Pembelajaran**

Menurut Abimanyu (2009:2.5) menjelaskan bahwa metode mengandung arti cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan), cara kerja konsisten untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang di tentukan. Selanjutnya Abimanyu menyatakan bahwa metode sebagai secara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Anitah (2007:1.24) menjelaskan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relative umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian metode, Metode merupakan komponen pembelajaran yang penting.

Hal ini ditegaskan oleh Siddiq (2008:1.20) bahwa guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang tepat. Artinya metode pembelajaran yang

sesuai dengan tujuan, materi pelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan fasilitas pendukungnya, serta ketersediaan waktu. Namun pertimbangan yang paling penting adalah metode pembelajaran tersebut harus mampu mengaktifkan pihak siswa, dalam arti mengaktifkan secara fisik dan mental emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikasi keberhasilan penggunaan sebuah metode pembelajaran merupakan indikasi keberhasilan penggunaan sebuah metode pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa metode adalah kerangka pikir untuk memulai sesuatu pekerjaan. Dalam konteks pembelajaran, metode adalah cara untuk mengembangkan proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

## **2) Jenis-Jenis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Menurut Suyanto dan Asep Jihad (2013:114) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang sedang belajar. Metode ini mempunyai banyak macam. Pemilihan metodepun dipengaruhi oleh banyak aspek mulai dari materi pelajaran, lingkungan belajar, keadaan siswa, keadaan guru, dan sebagainya.

Metode mengajar yang umum dikenal dalam dunia pendidikan hingga sekarang adalah metode ceramah, metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, metode pemberian tugas, metode sosiodrama, metode drill, metode kerja kelompok, metode tanya jawab, metode proyek, metode

bersyarat, metode simulasi, metode model, metode karya wisata, dan sebagainya. Semua ini dapat di pergunakan berdasarkan kepentingan masing-masing, sesuai dengan pertimbangan bahan. Dengan kata lain, pemilihan dan penggunaan metode tergantung pada nilai efektifitasnya masing-masing. Berikut beberapa metode pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar menurut Suyanto dan Asep Jihad (2013:114-134), yaitu:

**a) Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa di kelas. Umumnya, siswa hanya mengikuti satu arah. Setidaknya ada dua alasan seorang guru memilih metode ceramah, yaitu (1) ketika guru menyampaikan materi pelajaran baru kepada siswa, dan (2) saat guru berusaha untuk menghubungkan materi yang sudah dipelajari dengan materi baru yang diajarkan tersebut. Metode ceramah ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar untuk semua mata pelajaran yang diajarkan.

**b) Metode Diskusi**

Metode diskusi pada dasarnya adalah suatu proses bertukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topik yang sedang di bahas. Penggunaan metode diskusi kelas bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan pandangan mengenai apa saja yang menarik dan

guru memperoleh pengertian tentang apa yang menarik perhatian siswa. Guru dalam proses ini dapat mengetahui kepribadian dan ciri-ciri kognitif siswa.

### **c) Metode Pemecahan Masalah**

Sebagai bagian metode mengajar, pemecahan masalah merupakan cara mengajar yang di mulai dari proses perumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, hingga penentuan alternatif pemecahan masalah. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan oleh siswa, ketika siswa di hadapkan pada persoalan yang mereka temukan sendiri atau masalah yang sengaja di berikan dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk memberikan kemampuan dasar dan teknik kepada siswa agar mereka dapat memecahkan masalah menggunakan kaidah ilmiah dengan teknik dan langkah-langkah berfikir kritis dan rasional. Bekal kemampuan tentang kaidah dasar dan teknik-teknik pemecahan masalah tersebut akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk di terapkan dalam proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

### **d) Metode Simulasi**

Menurut Ruminiati (2007:2.6) metode simulasi adalah metode yang di berikan kepada siswa, agar siswa dapat menggunakan sekumpulan fakta, konsep, dan strategi tertentu. Penggunaan metode tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi sehingga dapat mengurangi rasa takut. Metode simulasi cenderung lebih dinamis dalam menanggapi

gejala fisik dan sosial, karena melalui metode ini seolah-olah siswa melakukan hal-hal yang nyata ada. Dengan mensimulasikan sebuah kasus atau permasalahan, seseorang akan lebih menjiwai keberadaannya.

**e) Metode Permainan**

Tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis/menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajaran. Contohnya, permainan seperti catur menanamkan kesabaran dan toleransi. Beberapa permainan yang umum dimainkan di sekolah seperti permainan angka, abjad, peta dalam IPS, kata dalam bahasa Inggris, dan gambar

**f) Metode Drill**

Metode Drill merupakan metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memperoleh suatu keterampilan. Latihan (drill) ini merupakan kegiatan yang selalu diulang-ulang, seperti melatih keterampilan motorik melalui penggunaan alat-alat musik, olahraga, kesenian dan melatih kecakapan mental, melalui kegiatan menghafal, mengali, dan menjumlah.

Metode ini cocok jika di gunakan dalam pelajaran matematika, misalnya bagaimana siswa bisa melakukan perhitungan soal-soal matematika. Dalam, pelajaran olah raga, misalnya untuk dapat menendang bola dengan baik maka harus melakukan beberapa kali tendangan. Mata pelajaran lain yang cocok dengan metode ini adalah pelajaran kesenian, baik olah vocal, cara menari serta memainkan alat musik. Mata pelajaran lainnya yang bisa menggunakan metode ini adalah IPS dan Bahasa.

**g) Metode Karyawisata**

Dalam metode ini, guru mengajak siswa ke objek tertentu untuk mempelajari sesuatu. Ini berbeda dengan darma wisata yang tujuannya adalah rekreasi. Metode karyawisata berguna bagi siswa dala memahami kehidupan nyata beserta segala masalahnya. Karyawisata tidak selamanya membutuhkan biaya yang mahal. Misalnya, melakukan karyawisata ke pasar yang ada di sekitr sekolah, siswa bisa melakukan pengamatan kegiatan jual beli yang terdapat dalam mata pelajaran IPS. Para siswa bisa mewawancarai penjual atau pembeli, mereka bisa memperoleh pengalaman yang berkaitan dengan pelajaran ekonomi secara langsung di pasar. Untuk pelajaran IPA, siswa bisa di ajak ke kebun binatang tau penangkaran hewan untuk melihat berbagai jenis hewan yang aa di muka bumi ini serta masih banyak pelajaran lain yang bisa di ajarkan dengan menggunakan metode karyawisata, seperti pelajaran Agama dan lain-lain.

### **h) Metode Kerja Kelompok**

Metode ini dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa diberi tugas untuk mencapai tujuan pelajaran. Metode kerja kelompok ini digunakan untuk 1) mengatasi kekurangan alat-alat pelajaran; 2) mengatasi kesulitan karena adanya perbedaan kemampuan belajar siswa; 3) mengatasi adanya perbedaan minat siswa sehingga kelompok dibentuk atas dasar persamaan minat; 4) membagi pekerjaan siswa agar lebih efisien.

### **i) Metode Penyelidikan (*Inquiry Method*)**

Tujuan metode penyelidikan adalah membantu siswa menjadi percaya diri untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang penting melalui jawaban-jawaban yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri untuk menunjukkan ketertarikan mereka. Contohnya, ketika metode penyelidikan digunakan, para siswa tidak hanya mengenal gejala atau pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman, tetapi mereka juga mengenal bagaimana proses penyelidikan bekerja.

## **b. Metode Simulasi**

### **1) Pengertian Metode Simulasi**

Menurut Muslihuiddin Sudrajat dan Ujang Hendara (2012:63) mengemukakan bahwa “simulasi berasal dari kata “*simulate*” yang memiliki arti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Dan juga “*simulation*” yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi

tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”. Jadi, dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.

Sesuai dengan Hasibuan dan Moedjiono (1986:27) berpendapat bahwa “simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja).

Sedangkan Udi Syaefudin Sa’ud (2005:129) simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurunwaktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa di modifikasi secara nyata.

## **2) Tujuan Metode Simulasi**

Ada beberapa tujuan dari metode simulasi menurut Tukiran Taniredja dkk yang dikutip oleh Uni Fadhillah (2014: 21) yaitu: (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 siswa; (6) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama

dalam situasi kelompok; (7) Menumbuhkan daya kreatif siswa; dan (8) Melatih Peserta didik untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain.

J.J. Hasibuan dan Moedjiono (1986:27) juga mengemukakan tentang tujuan metode simulasi yaitu: (1) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat professional maupun bagi kehidupan sehari-hari; (2) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip; dan (3) Untuk latihan memecahkan masalah.

### **3) Prinsip-Prinsip Metode Simulasi**

Agar pemakaian metode simulasi dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka dalam pelaksanaannya memperhatikan prinsip-prinsip dari metode simulasi. Menurut J.J. Hasibuan dan Moedjiono (1986:27) mengemukakan tentang prinsip-prinsip metode simulasi yaitu: (1) Simulasi dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda; (2) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing; (3) Penentuan topik di sesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, di bicarakan oleh siswa dan guru; (4) Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu; (5) Dalam simulasi seyogyanya dapat dicapai tiga domain psikis; (6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap; dan (7) Hendaknya di usahakan terintegrasinya beberapa ilmu.

Prinsip-prinsip tersebut harus menjadi acuan dalam pelaksanaan simulasi agar benar-benara dapat dilakukan sesuai konsep simulasi dalam berbagai bentuknya. Prinsip ini berlaku dalam setiap mata pelajaran dan standar kompetensi yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut yang berhubungan dengan

peristiwa nyata. Oleh sebab itu untuk memilih materi atau topik mana yang akan digunakan dengan metode simulasi sangat bergantung pada karakteristik dan prinsip-prinsip simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran sebagaimana dijelaskan di atas. Oleh sebab itu tidak semua mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator, dan topik pembelajaran berbagai mata pelajaran dapat digunakan dengan simulasi. Disinilah pentingnya pemahaman dan analisa guru tentang karakteristik dan prinsip metode simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran setiap kompetensi dasarnya.

#### **4) Langkah-Langkah Metode Simulasi**

Langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam mengajar menurut Tukiran Taniredja dkk yang dikutip oleh Uni Fadhillah (2014:23-24) dengan memakai metode simulasi adalah sebagai berikut :

- a) Persiapan simulasi
  - 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi;
  - 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan;
  - 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; dan
  - 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
- b) Pelaksanaan simulasi

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran;
  - 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian;
  - 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; dan
  - 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c) Penutup
- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi; dan
  - 2) Merumuskan kesimpulan. Untuk melaksanakan metode simulasi guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang matang sehingga akan tercapai hasil yang diinginkan. Ketika simulasi sedang berjalan, siswa lain diharapkan mencatat serta menyimpulkan apa yang disampaikan oleh temannya. Guru juga bertugas membimbing siswa sebelum bermain simulasi, serta mengomentari hasil simulasi setelah siswa selesai bersimulasi.

##### **5) Prosedur penggunaan metode simulasi**

Sri Anita, W. DKK (2007:5.23) mengemukakan prosedur yang harus di tempuh dalam penggunaan metode simulasi yaitu: (1) Menetapkan topik simulasi yang di arahkan oleh guru; (2) Menetapkan kelompok dan topik-topik yang akan

di bahas; (3) Simulasi diawali dengan petunjuk dari guru tentang prosedur, teknik, dan peran yang akan dimainkan; (4) Proses pengamatan pelaksanaan simulasi dapat dilakukan dengan diskusi; dan (5) Mengadakan kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan simulasi.

#### **6) Peran Guru Dalam Metode Simulasi**

Ada empat peranan yang dapat dilakukan guru dalam memimpin dan mengelola simulasi bagi peserta didik sebagai berikut:

- a) **Pertama:** Menjelaskan yakni peserta didik sebagai pemegang peran perlu memahami garis besar berbagai aturan dari kegiatan atau peralatan yang diperlukan, atau tentang implikasi dari setiap tindakan yang dilakukan. Dalam hal ini dapat menjelaskan sekedarnya kepada peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap pokok kegiatan simulasi serta implikasi-implikasinya akan menjadi lebih jelas setelah peserta didik melakukannya sendiri atau setelah dilakukan diskusi.
- b) **Kedua :** Mewasiti dimana guru harus membentuk kelompok-kelompok dan membagi peserta didik dalam kelompok atau peran sesuai dengan kemampuan dan keinginan peserta didik. Selain itu guru harus mengawasi partisipasi peserta didik dalam permainan simulasi.
- c) **Ketiga :** Melatih yaitu guru juga harus bertindak sebagai seorang pelatih yang memberikan petunjuk-petunjuk kepada peserta didik agar mereka dapat berperan dengan baik.

- d) **Keempat:** Memimpin diskusi dimana selama permainan berlangsung guru akan memimpin kelas dalam suasana diskusi misalnya membicarakan tanggapan peserta didik dan kesukaran yang di jumpai, cara-cara untuk menguji kebenaran permainan dan bagaimana permainan simulasi itu dinyatakan dengan kehidupan yang sebenarnya.

### 7) Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi

Terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan metode simulasi. Berikut kelebihan metode simulasi menurut J.J. Hasibuan dan Moedjiono (1986:28), yaitu:

- a) Menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi;
- b) Menggalakkan guru untuk mengembangkan aktifitas simulasi;
- c) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya;
- d) Memvisualkan hal-hal yang abstrak;
- e) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik;
- f) Memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa;
- g) Menimbulkan respons yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi; dan
- h) Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Selain memiliki kelebihan, metode simulasi juga memiliki kelemahan. Berikut kelemahan metode simulasi menurut J.J. Hasibuan dan Moedjiono (1986:28) yaitu:

- a) Efektifitasnya dalam memajukan belajar belum dapat di laporkan oleh riset;
- b) Validitas simulasi masih banyak di ragukan orang;

Menuntut imajinasi dari guru dan siswa

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Belajar**

#### **1) Pengertian Belajar**

Menurut Muhibbin Syah (2009:59) mengemukakan bahwa, “belajar adalah *key term*, 'istilah kunci' yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya psikologi pendidikan dan psikologi belajar”. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan proses yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang di alami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut Thursan Hakim (2000:1) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lai-lain kemampuan”. Dari defenisi tersebut yang perlu kita garis bawahi adalah bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di perhatikan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Jika di dalam suatu proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat di katakana orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Lebih lanjut, menurut Degeng yang dikutip oleh Yatim Riyanto (2010:5) menyatakan bahwa belajar merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kongnitif yang sudah dimiiki si belajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan-hubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam memorinya dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang baru. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti *skill*, persepsi, emosi, proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan informasi. Sedangkan menurut Siti Partini Suardiman (1988:54) mengemukakan bahwa, “belajar merupakan pross yang melibatkan tingkah laku, urutan kejadian, dan

hasil. Belajar adalah hasil pengalaman. Pelajar harus membuat sesuatu atau mereaksi sesuatu situasi yang mempengaruhinya”

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) menurut Muhibbin Syah (2009:68) ialah “proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa, belajar dalam penelitian ini di fokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti di hadapi siswa”

Timbulnya anekaragam pendapat para ahli tersebut di atas adalah phenomena perselisihan yang wajar karena adanya perbedaan titik pandang. Selain itu, perbedaan antar satu situasi belajar dengan situasi belajar lainnya yang diamati para ahli jug dapat menimbulkan perbedaan pandangan. Situasi belajar menulis, misalnya, tentu tidak sama dengan situasi belajar matematika. Namun demikian, dalam beberapa hal tertentu yang mendasar mereka sepakat seperti dalam penggunaan istilah “berubah” dan “tingkah laku”.

Bertolak dari berbagai defenisi yang telah di utarakan tadi, secara umum belajar dapat di pahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian ini perlu di utarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbu akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah dan jenuh tidak dapat di pandang sebagai proses belajar.

## **2) Arti Penting Belajar**

Ada dua arti pentingnya belajar menurut Muhibbin Syah (2009: 59-63) yaitu arti penting belajar bagi perkembangan manusia dan arti penting belajar bagi pertumbuhan manusia, sebagai berikut:

a) Arti Penting Belajar bagi Perkembangan Manusia

Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Disebabkan oleh kemampuan berubah karena belajarliah, maka manusia dapat berkembang lebih jauh daripada makhluk-makhluk lainnya, sehingga ia terbebas dari kemandengan fungsinya sebagai khalifah Tuhan di muka bumi. Boleh jadi, karena kemampuan berkembang melalui belajar itupula manusia secara bebas dapat mengeksplorasi, memilih, dan menetapkan keputusan-keputusan penting untuk kehidupannya.

Banyak sekali, kalau bukan seluruhnya, bentuk-bentuk perkembangan yang terdapat dalam diri manusia yang bergantung pada belajar antaralain misalnya perkembangan kecakapan berbicara. Menurut fitrahnya, setiap bayi yang normal memiliki potensi untuk cakap berbicara seperti ayah bundahnya. Namun kecakapan bayi itu takkan pernah terwujud dengan baik tanpa upaya belajar walaupun proses kematangan perkembangan organ-organ mulutnya telah selesai. Untuk lebih jelasnya, marilah kita ambil sebuah contoh lagi.

Seorang anak yang normal pasti memiliki bakat untuk bisa berdiri tegak di atas kedua kakinya. Namun, apabila anak tersebut tidak hidup di lingkungan masyarakat manusia, misalnya kalau dia di buang ke tengah

hutan belantara dan tinggal bersama hewan, maka bakat berdiri yang ia miliki secara turun-temurun dari orangtuanya itu, akan sulit diwujudkan. Jika anak tersebut di asuh oleh sekelompok serigala, tentu ia akan berjalan di atas kedua kaki dan tangannya. Dia akan merangkak seperti serigala pula. Jadi, bakat dan pembawaan dan hal ini jelas tidak banyak berpengaruh apabila pengalaman belajar tidak turut mengembangkannya.

Contoh lainnya yang lebih penting dalam uraian ini adalah perkembangan kognitif dalam hal berfikir kompleks dan dan baik. Perkembangan berfikir kompleks dan baik (*complex and good thinking*) hampir dapat di pastikan tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi tergantung pada proses belajar. Proses belajar berfikir secara baik itu sendiri pada umumnya berlangsung sebagai hasil proses mengajar dengan pendekatan-pendekatan (*approaches to teaching*) tertentu antara lain seperti pendekatan direct explanation, ‘penjelasan langsung’ dan guided participation, ‘keikutsertaan terpinpin’ (Pressley & McCormick, 1995). Dengan pendekatan direct explanation, para siswa di ajari secara langsung misalnya cara mengarang esai pendek dengan menggunakan strategi merancang-melaksanakan-merevisi. Sementara itu, dengan pendekatan guided participation, para siswa di ajari merampungkan tugas dengan menggunakan strategi *step-by-step* (selangkah demi selangkah) umpamanya dalam hal menulis surat-surat formal dan memecahkan masalah-masalah matematis.

Alhasil secara ringkas dapat dikatakan bahwa kualitas hasil proses perkembangan manusia itu banyak terpulung pada apa dan bagaimana ia belajar. Selanjutnya, tinggih rendahnya kualitas perkembangan manusia (yang pada umumnya merupakan hasil belajar) akan menentukan masa depan peradaban manusia itu sendiri. E.L. Thorndike seorang pakar teori S-R Bond meramalkan, jika kemampuan belajar umat manusiadikurangi setengahnya saja maka peradaban yang ada sekarang ini tak akan berguna bagi generasi mendatang. Bahkan, mungkin peradaban itu sendiri akan lenyap di telan zaman (Howe 1980).

#### b) Arti Penting Belajar bagi Kehidupan Manusia

Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena belajar. Akibat persaingan tersebut, kenyataan tragis bisa pula terjadi karena belajar. Contoh tidak sedikit orang pintar yang menggunakan kepintarannya untuk membuat orang lain terpuruk atau bahkan menghancurkan kehidupan orang tersebut.

Kenyataan tragis lainnya yang lebih parah juga terkadang muncul karena hasil belajar. Hasil belajar pengetahuan dan teknologi tinggi, misalnya, tak jarang digunakan untuk membuat senjata pemusnah umat manusia. Alhasil, kinerja akademik (*academic prtformance*) yang merupakan hasil belajar itu, di samping membawa manfaat, terkadang juga

membawa madarat. Akan hilangkah arti penting upaya belajar karena timbulnya tragedi-tragedi tadi?

Meskipun ada dampak negatif dari hasil belajar sekelompok manusia tertentu, kegiatan belajar tetap memiliki arti penting. Alasannya, seperti yang telah di tetapkan di atas, belajar itu berfungsi sebagai alat mempertahankan kehidupan manusia. Artinya, dengan ilmu dan teknologi jasil belajar kelompok manusia tertindas itu juga dapat di gunakan untuk membangun benteng pertahanan. Iptek juga dapat dipakai untuk membuat senjata penangkis agresi sekelompok manusia tertentu yang mungkin hanya di kendalikan oleh segelintir oknum, yakni manusia-manusia yang mungkin bernafsu serakah atau mengalami gangguan psychopathy yang berwatak merusak dan anti sosial (Rabert, 1988).

Selanjutnya, dalam perspektif keagamaan pun (dalam hal ini Islam), belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam Q.S.Al-Mujaddalah ayat 11 yang Artinya: “Niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang beriman dan berilmu”.

Ilmu dalam hal ini tentu saja tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tertentu jug harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak di samping bagi kehidupan diri pemilik ilmu itu sendiri.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tadi, Anda selaku calon guru atau guru yang profesional seyogyanya melihat hasil belajar siswa dari berbagai sudut kinerja psikologis yang utuh dan menyeluruh. Sehubungan dengan ini, seorang siswa yang menempuh proses belajar, idealnya di tandai oleh munculnya pengalaman –pengalaman psikologis baru yang positif. Pengalaman-pengalaman yang bersifat kejiwaan tersebut di harapkan dapat mengembangkan aneka ragam sifat, sikap dan kecakapan yang konstruktif, bukan kecakapan yang destruktif (merusak).

Untuk mencapai hasil belajar yang ideal seperti di atas, kemampuan para pendidik istimewa guru dalam membimbing belajar murid-muridnya amat di tuntutan. Jika guru dalam keadaan sikap dan memiliki profisiensi (berkemampuan tinggi) dalam menunaikan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

### **3) Ragam-Ragam Belajar**

Dalam proses belajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang di harapkan. Keanekaragaman jenis belajar ini muncul dalam dunia pendidikan sejalan dengan kebutuhan kehidupan manusia yang juga bermacam-macam. Keanekaragaman belajar menurut Muhibbin Syah (2009:125-129), sebagai berikut:

- a) **Belajar abstrak**, ialah belajar yang menggunakan cara-cara berfikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata. Dalam mempelajari hal-hal yang abstrak di perlukan peranan akal yang kuat di samping penguasaan atas prinsip, konsep, dan generalisasi. Termasuk dalam jenis ini misalnya belajar matematika, kimia, kosmografi, astronomi, dan juga sebagian materi bidang studi agama seperti tauhid.
- b) **Belajar keterampilan**, adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat – urat syaraf dan otot-otot/ neuromuscular. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmania tertentu. Dalam belajar jenis ini latihan-latihan intensif dan teratur amat di perlukan. Termasuk belajar dalam jenis ini misalnya belajar olahraga, musik, menari, melukis, memperbaiki benda-benda elektronik, dan ada juga sebagian materi pelajaran agama, seperti ibadah shalat dan juga haji.
- c) **Belajar sosial**, pada dasarnya adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah=masalah sosial seperti masalah keluarga, masalah persahabatan, masalah kelompok, dan masalah-masalah lain yang bersifat kemasyarakatan. Selain itu belajar sosial

juga bertujuan untuk mengatur dorongan nafsu pribadi demi kepentingan bersama dan memberi peluang kepada orang lain atau kelompok lain untuk memenuhi kebutuhannya secara berimbang dan proporsional. Bidang-bidang studi yang termasuk bahan pelajaran sosial antara lain pelajaran agama dan PPKn.

- d) **Belajar pemecahan masalah**, pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berfikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kongnitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi serta insight (tilikan akal) amat di perlukan. Dalam hal ini, hampir semua bidang studi dapat di jadikan sarana belajar pemecahan masalah. Untuk keperluan ini, guru (khususnya yang mengajar eksakta, seperti matematika dan IPA) sangat di anjurkan menggunakan model dan strategi mengajar yang berorientasi pada cara pemecahan masalah (Lawson, 1991).
- e) **Belajar rasional**, ialah belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir secara logis dan sistematis (Sesuai dengan akal sehat). Tujuannya ialah untuk memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Jenis belajar ini sangat erat kaitannya dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar rasional, siswa di harapkan memiliki kemampuan rasional

problem solving, yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis, dan sistematis ( Reber, 1988). Bidang-bidang studi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar rasional sama dengan bidang-bidang studi untuk belajar pemecahan masalah. Perbedaannya, belajar rasional tidak memberi tekanan khusus pada penggunaan bidang studi eksakta. Artinya bidang-bidang studi noneksakta pun dapat memberi efek yang sama dengan bidang studi eksakta dalam belajar rasional.

- f) **Belajar kebiasaan**, adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan perintah, suri teladan dan pengalaman khusus, juga menggunakan hukuman dan ganjaran. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu (kontekstual). Selain itu, arti tepat dan positif di atas ialah selaras dengan norma dan tata nilai moral yang berlaku, baik yang bersifat religius maupun tradisional dan kultural. Belajar kebiasaan akan lebih tepat di laksanakan dalam konteks pendidikan keluarga sebagaimana yang dimaksud oleh Undang-undang sistem pendidikan Nasional/2003 Bab VI Bagian Keenam Pasal 27 (1). Namun demikian, tentu tidak

tertutup kemungkinan penggunaan pelajaran agama sebagai sarana belajar kebiasaan bagi para siswa.

- g) **Belajar apresiasi**, adalah belajar mempertimbangkan (Judgment) arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (affective skills) yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu misalnya apresiasi sastra, apresiasi musik, dan sebagainya. Bidang-bidang studi yang dapat menunjang tercapainya tujuan belajar apresiasi antara lain bahasa dan sastra, kerajinan tangan (prakarya), kesenian, dan menggambar. Selain bidang-bidang studi ini, bidang studi agama juga memungkinkan untuk di gunakan sebagai alat pengembangan apresiasi siswa, misalnya dalam hal seni baca tulis AL-Qur'an.
- h) **Belajar pengetahuan (studi)**, ialah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Studi ini juga dapat di artikan sebagai sebuah program belajar terencana untuk menguasai materi pelajaran dengan melibatkan kegiatan investigasi dan eksperimen (Reber, 1988). Tujuan belajar pengetahuan ialah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya, misalnya dengan menggunakan alat-alat laboratorium dan penelitian lapangan. Contoh: kegiatan siswa

dalam bidang studi fisika mengenai “gerak” menurut hukum Newton I. Dalam hal ini siswa melakukan eksperimen untuk membuktikan bahwa setiap benda tetap diam atau bergerak secara beraturan, kecuali kalau ada gaya luar yang mempengaruhinya. Contoh lainnya, kegiatan siswa dalam bidang studi biologi mengenai protoplasma, yakni zat hidup yang ada pada tumbuh-tumbuhan dan hewan. Dalam hal ini siswa melakukan infestigasi terhadap senyawa organic yang terdapat dalam protoplasma yang meliputi: karbohidrat, lemak, protein, dan asam nukleat.(hal.129)

## **b. Hasil Belajar**

### **1) Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu kata “hasil” dan “belajar”, menurut kamus besar bahasa Indonesia kata “hasil” adalah sesuatu yang diperoleh dengan usaha. Sedangkan kata “belajar” adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Menurut Siti Partini Suardiman (1988:58) mengemukakan hasil akhir daripada belajar adalah adanya perubahan, yang berupa perubahan tingkah laku.

Sedangkan hasil belajar menurut Asep Jihad dan Abdul Haris yang dikutip oleh Uni Fadhillah (2014:28) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Dari teori yang dikemukakan para ahli tentang hasil belajar tersebut di atas, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dapat dicapai oleh siswa setelah diadakan proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dan materi penyajian yang tertentu pula sebagai akibat pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang telah disusun dalam indikator pembelajaran.

## **2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar**

Keberhasilan suatu belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Agar kita dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, tentu saja kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Thursan Hakim (2000:11-20), yaitu:

### **a) Faktor Internal**

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis

#### **1) Faktor Biologis (Jasmania)**

Faktor biologis (jasmania) meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini di antaranya sebagai berikut. **Pertama**, kondisi fisik yang normal. Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kondisi fisik yang normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca-indra, anggota tubuh seperti tangan dan kaki, dan orang-organ tubuh bagian dalam yang akan menentukan kondisi kesehatan seseorang. Disekolah-sekolah umum biasanya keadaan fisik yang tidak norma jarang sekali menjadi masalah atau hambatan utama dalam belajar. Hal ini karena penerimaan murid di sekolah umum itu telah di seleksi sedemikian rupa, sehingga murid yang di terima umumnya adalah mereka yang memiliki kondisi mental dan fisik yang normal. **Kedua**, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (*fit*) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, tentunya telah kita ketahui dengan mudah dan tidak perlu lagi kita bicarakan secara panjang lebar. Namun demikian, didalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang sangat di perlukan. Hal-hal tersebut diantaranya adalah makan dan minum harus teratur serta memenuhi persyaratan kesehatan, olahraga secukupnya, dan istirahat yang cukup. Selain itu, jika terjadi gangguan kesehatan, segeralah berobat dan jangan

membiasakan diri untuk membiarkan terjadinya gangguan kesehatan secara berlarut-larut.

## 2) Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Kondisi mental yang mantap dan stabil ini tampak dalam bentuk sikap mental yang positif dalam menghadapi segala hal, terutama hal-hal yang berkaitan dalam proses belajar. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya saja adalah kerajinan dan ketentuan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan daripada belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya, dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap mental yang positif, faktor psikologis ini meliputi pula hal-hal berikut.

**Pertama, intelegensi.** Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang mempunyai intelegensi jauh di bawah normal akan sulit di harapkan untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam proses belajar. Sangat perlu di pahami bahwa intelegensi itu bukan merupakan satu satunya faktor penentu keberhasilan belajar seseorang. Intelegensi itu hanya merupakan salah satu faktor dari sekian banyak faktor. Di sekolah-

sekolah umum, masalah kegagalan belajar yang di sebabkan intelegensi yang rendah, tidak banyak terjadi kecuali jika seleksi penerimaan siswa di sekolah tersebut tidak dilakukan dengan baik. Masalah belajar yang lebih sering terjadi di sekolah-sekolah umum justru sebaliknya, yaitu tidak sedikit siswa atau mahasiswa yang intelegensinya normal atau bahkan di atas rata-rata, tetapi prestasi belajarnya rendah. Jelas halini membuktikan bahwa seseorang yang Intelegensinya tinggi tidak akan bisa mencapai prestasi belajar yang baik jika tidak di tunjang faktor-faktor yang lain yang juga menentukan keberhasilan belajar seperti kemauan, kerajinan, waktu atau kesempatan, dan fasilitas belajar. Sebaliknya, seseorang yang itelegensinya tidak seberapa tinggi atau sedang, mungkin saja mencapai prestasi belajar yang tinggi jika proses belajarnya di tunjang dengan berbagai faktor lain yang memungkinkannya untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

**Kedua, kemauan.** Kemauan dapat di katakana sebagai faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Lebih dari itu, dapat dikatakan kemauan merupakan motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam setiap segi kehidupannya. Bagaimanapun baiknya proses belajar yang dilakukan seseorang, hasilnya akan kurang memuaskan jika orang tersebut tidak mempunyai kemauan yang keras. Hal ini di sebabkan kemauan itu berpengaruh langsung terhadap faktor lain, seperti daya konsentrasi, perhatian, kerajinan, penemuansuatu metode belajar yang tepat, dan ketabahan dalam menghadapi kesulitan belajar.

**Ketiga, bakat.** Bakat memang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu. Perlu di ketahui bahwa biasanya bakat itu bukan menentuka mampu atau idaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang. Kegagalan dalam belajar yang sering terjadi sehubungan dengan bakat justru disebabkan seseorang terlalu cepat merasa dirinya tidak berbakat dalam suatu bidang. Untuk dapat menentukan bakat dengan usaha sendiri, anda dapat melakukannya dengan jalan mencoba mempelajari berbagai bidang ilmu, baik di sekolah maupun di lembaga-lembaga kursus, atau di tempat lainnya. Jika seluruh faktor yang mempengaruhi proses belajar telah anda peroleh, tapi ternyata tidak berhasil juga dalam mempelajari suatu bidang ilmu, boleh dikatakan anda kurang berbakat dalam ilmu tersebut. Sebaliknya, jika anda berhasil mencapai prestasi dalam bidang ilmu tersebut berarti anda berbakat.

**Keempat, daya ingat.** Bagaimana daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, kiranya sangat mudah di mengerti. Untuk memperluas pengertian tersebut marilah kita memperdalam pengetahuan kita tentang proses mengingat yang melalui tahap-tahap mencamkan (memasukkan) kesan, menyimpan kesan, dan memproduksi (mengeluarkan kembali) kesan. Karena itu, daya ingat dapat di definisikan sebagai daya jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan kembali suatu kesan. Pengertian kesan di sini adalah

gambaran yang tertinggal di dalam jiwa atau pikiran setelah kita melakukan pengamatan. Sesuai dengan tahap-tahapannya, daya ingat mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- 1) Sifat cepat atau lambat. Sifat ini dimiliki oleh daya mencamkan kesan. Sifat ini menunjukkan lamanya waktu untuk memasukkan kesan ke dalam pikiran. Hal ini tergantung pada situasi dan kondisi lingkungan serta kondisi mental dan fisik kita.
- 2) Sifat setia. Sifat ini dimiliki oleh daya menyimpan, yang berarti kesan-kesan yang masuk dapat di simpan sama persis dengan objek yang sebenarnya. Misalnya, apa yang dibaca oleh seseorang dapat di simpan di dalam pikirannya sama persis dengan apa yang tertulis di dalam buku.
- 3) Sifat tahan lama. Sifat ini juga dimiliki oleh daya menyimpan, yang berarti kesan yang telah masuk didalam fikiran dapat di simpan dalam waktu yang lama, atau tidak mudah lupa.
- 4) Sifat luas. Sifat ini pun dimiliki oleh daya menyimpan, yang berarti dapat menyimpan kesan dalam jumlah yang banyak.
- 5) Sifat siap. Sifat ini dimiliki oleh daya produksi, yang berarti dapat mengeluarkan kembali kesan-kesan yang telah tersimpan di dalam pikiran, baik secara lisan maupun secara tertulis.

Perlu juga diketahui, kemampuan mengingat ini dipengaruhi juga oleh daya jiwa yang lain, diantaranya adalah kemampuan dan daya konsentrasi.

**Kelima, daya konsentrasi.** Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca-indra kesatu objek di dalam satu aktivitas tertentu, dengan disertai usaha untuk tidak memedulikan objek-objek lain yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas itu. Sangat perlu diketahui bahwa kemampuan untuk melakukan konsentrasi itu memerlukan kemampuan dalam menguasai diri (daya penguasaan diri). Dengan daya penguasaan diri inilah seseorang akan dapat menguasai pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca-indranya untuk di konsentrasikan (difokuskan) kepada suatu objek yang di kehendakinya. Seseorang yang tidak mempunyai pendirian, mudah terpengaruh, tidak mempunyai kestabilan mental, dan mempunyai daya penguasaan diri yang lemah, biasanya akan mengalami kesulitan dalam mengkonsentrasikan pikirannya.

#### b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu sebagai berikut:

**Pertama, faktor lingkungan rumah atau keluarga.** Faktor lingkungan rumah atau keluarga itu merupakan lingkungan pertama dan

utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kondisi lingkungan keluarga yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang di antaranya ialah adanya hubungan yang harmonis di antara sesama anggota keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

**Kedua, faktor lingkungan sekolah.** Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya. Dengan cara seperti inilah proses belajar akan dapat berjalan dengan baik. Setiap personil sekolah terutama para siswa harus memiliki kepatuhan terhadap disiplin dan tata tertib sekolah. Jadi mereka tidak hanya patuh dan senang kepada guru-guru tertentu. Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat dipengaruhi kondisi belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah yang cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi

berlangsungnya proses belajar yang baik, adanya teman yang baik, adanya keharmonisan hubungan di antara semua personil sekolah.

Semua hal yang disebut belakangan ini tidak akan berarti banyak tanpa tegaknya disiplin di sekolah. Siswa yang belajar di sekolah dengan fasilitas kurang memadai tapi mempunyai disiplin yang baik seringkali sering lebih berprestasi daripada siswa yang belajar di sekolah dengan fasilitas serba lengkap tapi mempunyai disiplin yang rendah. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah adalah adanya tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Untuk menegakkan tata tertib dan disiplin yang konsekuen dan konsisten ini tentu saja diperlukan seorang kepala sekolah yang baik. Di sekolah-sekolah yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang tidak mempunyai kepemimpinan yang baik, biasanya akan sering terjadi masalah-masalah yang menghambat jalannya proses belajar. Biasanya masalah-masalah tersebut tidak hanya menghambat atau merugikan siswa, tetapi juga merugikan guru dan personil sekolah lainnya.

**Ketiga, faktor lingkungan masyarakat.** Jika kita perhatikan dengan saksama lingkungan masyarakat di sekitar kita, kita akan dapat melihat ada lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar, adapula lingkungan atau tempat tertentu yang menghambat keberhasilan belajar. Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar di antaranya adalah lembaga-

lembaga pendidikan non formal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah, sanggar majelis taklim, sanggar organisasi keagamaan seperti remaja masjid dan gereja, sanggar karang taruna.

Lingkungn atau tempat tertentu yang dapat menghambat keberhasilan belajar antara lain adalah tempat hiburan tertentu yang banyak di kunjungi orang yang lebih mengutamakan kesenangan atau hura-hura seperti diskotik, bioskop, pusat-pusat perbelanjaan yang merangsang kecenderungan konsumerisme, dan tempat-tempat hiburan lainnya yang memungkinkan orang dapat melakukan perbuatan maksiat seperti judi, mabuk-mabukan, penyalahgunaan zat atau obat. Meskipun begitu, tidak semua tempat hiburan selalu menghambat keberhasilan belajar. Hiburan itu sebenarnya juga di perlukan untuk menyegarkan pikiran atau menghilangkan kelelahan pikiran. Selain itu, ada jenis hiburan yang bersifat positif yaitu dapat melatih ketangkasan dan daya pikir. Jeaslah jenis hiburan seperti ini secara langsung atau tidak langsung justru dapat menunjang keberhasilan belajar.

Karena itu, seorang siswa atau mahasiswa yang baik harus mampu memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar dan lingkungan masyarakat yang dapat menghambat keberhasilan belajar. Hal ini memang tidak mudah sebab, sebagai contoh, banyak siswa yang membolos sekolah hanya untuk melibatkan diri pada kegiatan

kegiatan hiburan yang bersifat negatif. Untuk mengatasi hal ini, kiranya peranan pendidikan di rumah dan di sekolah harus lebih di tingkatkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan lingkungan masyarakat itu sendiri.

**Keempat, faktor waktu.** Bahwa waktu (kesempatan) memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, tentunya telah kita ketahui bersama. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa atau mahasiswa bukan ada atau tidak adanya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu masalah yang perlu di perhatikan adalah bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar di satu sisi siswa atau mahasiswa dapat menggunakan waktunya untuk belajar dengan baik dan sisi lain mereka juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi yang sangat bermanfaat pula untuk menyegarkan pikiran (refreshing). Adanya keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi itu sangat perlu. Tujuannya agar selain dapat meraih prestasi belajar yang maksimal, siswa dan mahasiswapun tidak dihindangi kejenuhan dan kelelahan pikiran yang berlebihan serta merugikan.

### **3) Penilaian Hasil Belajar**

Terkait dengan pengembangan pembelajaran, di awal tahun 1960-an evaluasi hasil belajar mendapat perhatian penuh dari Glaser. Pada waktu itu, umpan balik yang diberikan segera kepada peserta didik berupa penjelasan

mengenai nilai keberhasilan belajar. Sayangnya keberhasilan diukur sebagai prestasi peserta didik yang ia peroleh berdasarkan perbandingan dengan teman sekelasnya. Glaser yang dikutip oleh Dewi Salma Prawiradilaga (2007:112) berpendapat bahwa jika tujuan pembelajaran telah dirumuskan dengan baik, maka tujuan pembelajaran itulah menjadi acuan keberhasilan seorang peserta didik. Konsep ini ia namai dengan *criteria-referenced measures*, atau yang dikenal dengan singkatan CRT (*Criteria-Referenced Test*). Dalam CRT, sebagai bukti seorang peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, ia harus memenuhi persyaratan tertentu yang terangkum dalam rumusan tujuan pembelajaran tersebut. Jadi, ia tidak lagi dibandingkan dengan teman sekelasnya. Istilah CRT dalam Bahasa Indonesia menjadia Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat di perhatikan. Bila kita mengajarkan bahwa EI Salvador suatu negara di Amerika Tengah, maka ia harus dapat mengingatnya dan menjawab bila ia ditanya tentang itu, walupun dalam jangka waktu yang pendek sekali setelah di ajarkan. Jadi bahwa belajar terjadi hanya dapat diketahui bila ada sesuatu di ingat dari apa yang di pelajari itu. suatu fakta yang di pelajari harus dapat di ingat dengan baik segera setelah di ajarkan. Akan tetapi dalam jangka waktu tertentu dapat terjadi perubahan, karena yang diingat itu dapat di lupakan sebagian atau seluruhnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi menurut Nasution (2003:142) antara lain: (1) jumlah hal yang di pelajari dalam waktu tertentu, (2) adanya kegiatan-kegiatan lain sesudah belajar, yang merupakan "interference", yang mengganggu apa

yang di ingat itu, (3) waktu yang lewat setelah berlangsungnya belajar itu, yang juga dapat mengandung kegiatan yang mengganggu.

Apa yang di pelajari hendaknya di ingat dan tidak di lupakan. Hasil belajar berupa rangkaian kata-kata dapat di mantapkan dengan banyak ulangan. Akan tetapi hasil belajar yang mengandung makna tidak banyak di pengaruhi oleh interferensi. Bila sesuatu sungguh-sungguh di pahami, maka ulangan dan latihan tidak seberapa memang peranan. Yang perlu ialah adanya ide-ide tempat pelajaran baru itu berakar sehingga di integrasikan dengan apa yang telah di pelajari.

Jika pada mulanya telah di beritahukan kepada murid tentang hasil belajar yang di harapkan daripadannya, maka sesudah seleyaknya pada akhir topik kepadanya diberikan tes atau ulangan. Tes ini tidak perlu mengandung rahasia atau sesuatu yang tersembunyi. Tes itu harus sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan dari murid dan arena itu harus mengenai bahan bahan pelajaran yang telah di ajarkan sebelumnya. Tujuan tes itu menyelidiki hingga mana siswa telah mencapai tujuan yang di tentukan yang di tentukan. Oleh sebab itu tes itu hanya mengenai apa yang telah di pelajari. Menanyakan hal-hal di luar pelajaran tidak memberikan feedback tentang kekurangan-kekurangan murid yang perlu mendapat perbaikan.

Pada prinsipnya, evaluasi atau penilaian hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Ada beberapa ragam penilaian hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2009:201-

203) yaitu *pre-test* dan *post-test*, evaluasi prasyarat, evaluasi diagnostic, evaluasi formatif, evaluasi sumatif, dan Ujian Akhir Nasional.

## **B. Kerangka Pikir**

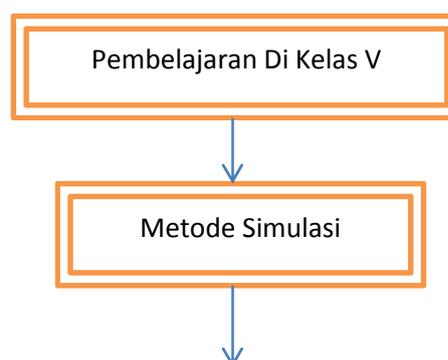
Upaya meningkatkan hasil belajar perlu diperhatikan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan harus diupayakan dan mampu menuntun siswa untuk berfikir kreatif, membentuk sikap positif, memecahkan masalah dan memungkinkan siswa untuk mengorganisasikan belajarnya sendiri, sehingga pada akhirnya siswa dapat memahami konsep konsep secara benar dan utuh serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

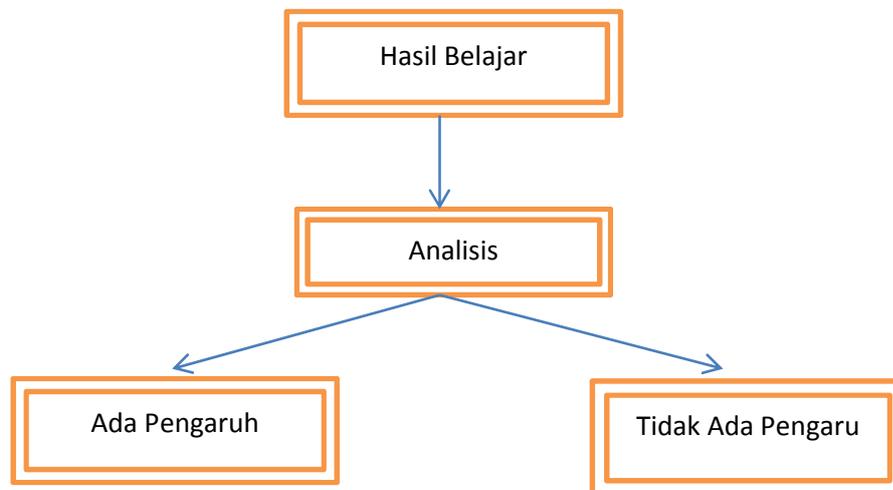
Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa. Guru berupaya membelajarkan siswa dengan berbagai cara, salah satunya dengan metode simulasi. Metode simulasi sebagai salah satu metode yang dapat menjadikan siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar, selain itu juga melatih siswa untuk mampu mensosialisasikan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat.

Simulasi adalah salah satu metode mengajar sebagai cara untuk menjelaskan suatu bahan pelajaran melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Melalui metode simulasi siswa dapat tampil sebagai pengganti dari pemeran yang sebenarnya, siswa aktif bekerja pada situasi yang realistis (nyata) dengan menirukan tugas yang asli. Metode ini melatih siswa untuk melakukan suatu perbuatan yang

bersifat pura-pura yang menggambarkan keadaan sebenarnya dan berorientasi pada tujuan tingkah laku. Ketika proses belajar mengajar terjadi, interaksi aktif yang terjadi dikelas melibatkan setiap individu yang memiliki sifat bawaan berbeda-beda. Karena perbedaan latar belakang itulah perbedaan dapat terlihat pada kecepatan menyerap pelajaran maupun penyelesaian masalah pada suatu pelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa harus berbuat dan merasakan sendiri melibatkan inderanya sebanyak mungkin. Karena dengan begitu siswa dapat lebih mengenal sebuah permasalahan dengan merasakan sendiri dan hal-hal apa saja yang terdapat didalamnya yang perlu diperhitungkan, sehingga dengan begitu jelas akan membuat pemahaman siswa akan suatu konsep pelajaran menjadi lebih baik. Salah satu metode yang dapat dapat memenuhi hal tersebut adalah metode pembelajaran simulasi, karena memperhatikan perbedaan individual siswa dalam hal kemampuan, kecepatan, dan ketepatan menerima pelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk berfikir, mengamati, menganalisis, dan mengambil kesimpulan sendiri, sehingga dapat berpengaruh terhadap mata pelajaran. Demikian diduga bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat mempengaruhi hasil belajar murid.





**Gambar 2.1.** Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, rumusan masalah maupun kerangka pikir, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis yaitu “ada pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berdasarkan metode yaitu *ex post facto*. Menurut Kerlinger (1973) berpendapat bahwa penelitian kausal komparatif (*casual comparative research*) yang disebut juga sebagai penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi. Sedangkan hubungan kausal menurut Sugiyono (2014:37) adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi, disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi).

Metode *ex post facto* dapat juga dikatakan pengambilan masalah berdasarkan fakta yang terjadi sebelumnya dan dengan pendekatan kuantitatif karena data-data yang dikumpulkan berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:13) bahwa pendekatan ini disebut pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika. Selain itu, Suharsimi Arikunto (2010:27) juga berpendapat bahwa penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka populasi dalam penelitian ini adalah murid SDN No. 151 Inpres Kalampa tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 77 orang yang terbagi dalam 6 rombongan belajar. Untuk lebih jelasnya, rincian jumlah murid tiap rombongan belajar ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.1.** Keadaan populasi penelitian (Sumber: Tata Usaha SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar Tahun Ajaran 2017-2018)

No	Kelas	Jumlah Murid
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	I	12
2	II	11
3	III	10
4	IV	14
5	V	15
6	VI	15
<b>J u m l a h</b>		<b>77</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono (2007: 215) bahwa “sampel merupakan sebagian dari populasi itu. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena batasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat

menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Pengukuran sampel merupakan suatu langkah yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.

Berdasarkan observasi awal, terpilihnya kelas V sebagai sampel penelitian karna dari segi metode simulasi yang kita jadikan sampel yaitu kelas tinggi dimana pada umuran mereka sudah bisa lebih memahami peran dengan baik maupun dari segi bahasa suda lebih baik dari kelas rendah. Oleh karena itu, sampel yang di ambil secara keseluruhan murid kelas V. Untuk lebih jelasnya sampel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 3.2.** Sampel Penelitian (Sumber: Tata Usaha SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar Tahun Ajaran 2017-2018)

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	2	3	4	5
1	V	12 orang	3 orang	15 orang
		12 orang	3 orang	15 orang

### C. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian

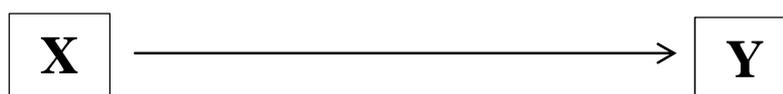
#### 1. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yang akan diamati dalam penelitian ini yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah hasil belajar

murid sebagai sebagai variabel bebas (independen) sedangkan variabel Y dalam penelitian ini adalah metode simulasi sebagai variabel terikat (dependen).

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar sehingga desain penelitian atau rencana penelitian yang dipergunakan oleh peneliti guna mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan dapat dilihat seperti model berikut ini:



Keterangan:

Variabel X: Hasil Belajar Murid

Variabel Y: Metode Simulasi

### D. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterpretasikan judul penelitian ini, maka penulis terlebih dahulu mengemukakan pengertian yang sesuai dengan variabel dalam judul penelitian ini sehingga tidak menimbulkan kesimpangsiuran dalam pembahasan selanjutnya sebagai berikut:

- 1) Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan atau hanya berpura-pura untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

- 2) Hasil belajar murid adalah hasil akhir dari proses belajar murid yang dapat berupa perubahan dari tingkah laku maupun dari pengetahuan.

#### **E. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk menyaring informasi yang dapat menggambarkan statistik variabel penelitian. Instrument penelitian dalam suatu penelitian adalah hal yang sangat penting sebab data yang dikumpulkan itu merupakan bahan pengujian hipotesis yang telah direncanakan. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket/kuisisioner untuk mengukur kompetensi kepribadian guru dan karakter peserta didik

Pernyataan angket tersebut terdiri dari pernyataan positif maupun pernyataan negatif. Bentuk pernyataan positif masing-masing pilihan diberi bobot secara berurutan 5, 4, 3, 2, dan 1 sebaliknya untuk pernyataan negatif masing-masing pilihan diberi bobot secara berurutan 1, 2, 3, 4, dan 5. Tujuan dari angket skala likert ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid di SDN No, 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar dengan respondennya peserta didik kelas V.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengumpulan data dengan menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini teknik yang akan digunakan yaitu:

### 1. Angket

Angket yaitu sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Teknik ini termasuk untuk memperoleh data mengenai pengaruh dari metode simulasi terhadap hasil 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).

### 2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna suatu topik tertentu. Wawancara dilaksanakan lisan dalam pertemuan muka secara individual. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Data yang diperoleh dalam wawancara ini yaitu gambaran tentang metode-metode yang digunakan oleh guru maupun pengaruh dari penggunaan metode tersebut terhadap hasil belajar murid.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2011:329) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan

harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Hasil penelitian dari observasi ataupun wawancara akan lebih didukung dengan adanya bukti dokumen baik dari segi tulisan maupun gambar. Dalam penelitian ini yang menjadi bukti dokumentasi yaitu berupa foto-foto dari hasil penelitian serta catatan guru tentang hasil belajar murid.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Data yang terkumpul dari hasil angket/kuisisioner dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk statistik, namun menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

#### 1) Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, dan penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram agar memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa. Sesuai dengan pengertian diatas, data akan dikelompokkan dan dikumpulkan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan kategori yang dipresentasikan. Berikut rumus presentasi distribusi frekuensi menurut Subana (2000:12):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah frekuensi

## 2) Statitik Analisis

Guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kompetensi kepribadian guru (variabel X) terhadap karakter peserta didik (variabel Y), maka dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus *product moment*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kekuatan hubungan antara korelasi kedua variabel dimana variabel lainnya yang dianggap berpengaruh dikendalikan atau dibuat tetap (sebagai variabel kontrol). Karena variabel yang diteliti adalah data interval maka teknik statistik yang digunakan adalah Pearson Correlation Product Moment (Sugiyono, 2013:216). Menurut Sugiyono (2013:248) penentuan koefisien korelasi dengan menggunakan metode analisis korelasi *Product Moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left\{ N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2 \right\} \left\{ N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \right\}}}$$

$$\sqrt{\left\{ N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2 \right\} \left\{ N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \right\}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Indeks korelasi *pearson product moment*

N = Jumlah sampel

$\sum XY$  = Nilai kompetensi kepribadian guru dan karakter peserta didik

$\sum X$  = Jumlah nilai kompetensi kepribadian guru

$\sum Y$  = Jumlah nilai karakter peserta didik

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat nilai kompetensi kepribadian guru

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai karakter peserta didik

Untuk menaksir nilai koefisien variabel X dan variabel Y digunakan interpretasi nilai sebagai berikut :

<b>Banyaknya Nilai r</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
Antara 0,81 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,61 sampai dengan 0,80	Cukup
Antara 0,41 sampai dengan 0,60	Agak rendah
Antara 0,21 sampai dengan 0,40	Rendah
Antara 0,01 sampai dengan 0,20	Sangat rendah (tak berkorelasi)

**Tabel 3.3.** Interpretasi Nilai r

Interpretasi nilai r digunakan untuk mengetahui apakah variabel X dan Y terdapat pengaruh yang sangat rendah (tak berkorelasi), rendah, agak rendah, cukup, dan korelasi tinggi.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai kompetensi kepribadian guru terhadap karakter peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, instrument angket, dan dokumentasi merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atau jawaban sementara. Hasil penelitian yang diperoleh akan disajikan dengan menggunakan analisis statistic deskriptif guna memperoleh gambaran tentang pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid kels V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar, kemudian dilakukan analisis *pearson product moment* untuk menguji hipotesis penelitian. Berikut akan disajikan dan dibahas mengenai hasil penelitian yang diperoleh:

##### 1. Hasil Penelitian metode simulasi

Penelitian metode simulasi bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar murid. Hal yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada sampel penelitian. Pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam angket dipilih dari indikator-indikator aspek metode simulasi

Indikator-indikator yang dipilih berdasarkan aspek-aspek metode simulasi yaitu: (1) Memberikan latihan atau pemanasan sebelum bermain peran dengan pemain terdapat pada pernyataan nomor 1: (2) Memberikan penjelasan masalah atau topik terdapat pada pernyataan nomor 2: (3) Menjelaskan

peranan pada pemain dan waktu yang di terdapat pada pernyataan nomor 3 (4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab terdapat pada pertanyaan no 4 (5) Membentuk kelompok secara heterogen terdapat pada pertanyaan no 5:

Berikut data-data hasil peneliitian berdasarkan angket tentang metode simulasi pada kelas V .

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Memberikan latihan ( pemanasan) sebelum bermain peran dengan pemain	SS	3	20%
		S	8	53,33%
		KK	1	6,6%
		P	3	20%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
2	Memberikan penjelasan masalah atau topik	SS	7	46,66%
		S	7	46,66%
		KK	0	0%
		P	1	6,6%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
3	Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang di sediakan	SS	6	40%
		S	2	13,33%
		KK	2	13,33%
		P	4	26,66%
		STP	1	6,6%
Jumlah			15	100%

4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab	SS	11	73,33%
		S	4	26,66%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
5	Membentuk kelompok secara heterogen	SS	10	66,66%
		S	4	26,66%
		KK	0	0%
		P	1	6,6%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
6	Menyejikan scenario bermain peran sesuai dengan materi	SS	9	40%
		S	4	26,66%
		KK	2	13,33%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
7	Membimbing siswa untuk berdiskusi kelompok	SS	11	73,33%
		S	2	13,33%
		KK	1	6,6%
		P	1	6,6%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
8	Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan atau kritik	SS	8	53,33%
		S	2	13,33%
		KK	2	13,33%
		P	3	20%
		STP	0	0%

Jumlah			15	100%
9	Memberikan kesimpulan dari siswa	SS	7	46,66%
		S	7	46,66%
		KK	0	0%
		P	1	6,6%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%

**Tabel 4.1.** Data persentase hasil angket metode simulasi SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar

Pada tabel 4.1. di atas diperoleh keterangan tentang persentase metode simulasi yang dapat disimpulkan rata-rata persentase dengan respon Sangat Sering (SS) sebanyak 72, respon Sering (S) sebanyak 46 respon Kadang-Kadang (KK) sebanyak 8, respon Pernah (P) sebanyak 14 , dan respon Sangat Tidak Pernah (STP) sebanyak 1 dari jumlah keseluruhan respon yaitu 141 respon.

## 2. Hasil Penelitian Metode simulasi hasil belajar murid

Penelitian metode simulasi bertujuan bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode simuasi disuatu sekolah. Hal yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada sampel penelitian. Pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam angket dipilih dari indikator-indikator aspek karakter peserta didik. Indikator-indikator yang dipilih yaitu: (1) Berperan aktif dalam permainan terdapat pada pernyataan nomor 1; (2) Aktif dalam menjawab pertanyaan guru terdapat pada pernyataan no2 (3) Aktif mengajukan pertanyaan terdapat pada pertanyaan nomor 3 (4) Mendengarkan penjelasan

pendahuluan yang di sampaikan guru terdapat pada pertanyaan nomor 4 (5)

Bekerjasama dalam satu kelompok terdapat pada pertanyaan nomor 5

Berikut data-data hasil peneliitian berdasarkan angket tentang karakter peserta didik pada kelas V.

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Berperan aktif dalam permainan	SS	8	53,33%
		S	5	33,33%
		KK	1	6,6%
		P	1	6,6%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
2	Aktif dalam menjawab pertanyaan guru	SS	11	73,33%
		S	3	20%
		KK	1	6,6
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
3	Aktif mengajukan pertanyaan	SS	11	73,33%
		S	3	20%
		KK	1	6,6
		P	0	0%
		STP	0	0%
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
Jumlah			15	100%
4	Mendengarkan penjelasan	SS	12	80%

	pendahuluan yang di sampaikan guru	S	3	20%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
5	Bekerja sama dalam suatu kelompok	SS	10	66,66%
		S	4	26,66%
		KK	1	6,6%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
6	Aktif dalam menyumbangkan pendapat dalam kelompok	SS	9	60%
		S	6	40%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
7	Dapat menghafal dengan naskah yang di berikan oleh guru	SS	13	86,66%
		S	2	13,33%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
8	Dapat memerankan dengan baik naskah yang di berikan oleh guru	SS	11	73,33%
		S	2	13,33%
		KK	2	13,33%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
9	Mampu mengespresikan mimik	SS	11	73,33%

	saat memerankan naskah	S	2	13,33%
		KK	2	13,33%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
10	Menyampaikan pendapat dalam kelompok	SS	11	73,33%
		S	2	13,33%
		KK	2	13,33%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
11	Berani mengemukakan pendapat dalam kelompok sendiri	SS	11	73,33%
		S	4	26,66%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
12	Aktif dalam menanggapi pertanyaan	SS	10	66,66%
		S	4	26,66%
		KK	1	6,6%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%
13	Tepat waktu dalam menyampaikan hasil presentasi	SS	11	73,33%
		S	4	26,66%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%

14	Mau membuat kesimpulan keseluruhan materi	SS	11	73,33%
		S	4	26,66%
		KK	0	0%
		P	0	0%
		STP	0	0%
Jumlah			15	100%

**Tabel 4.2.** Data persentase hasil angket hasil belajar murid didik SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar

Pada tabel 4.2. di atas diperoleh keterangan tentang persentase karakter peserta didik yang dapat disimpulkan rata-rata persentase dengan respon Sangat Sering (SS) sebanyak 150, respon Sering (S) sebanyak 48, respon Kadang-Kadang (KK) sebanyak 11, respon Pernah (P) sebanyak, dan respon Sangat Tidak Pernah (STP) sebanyak 0 dari jumlah keseluruhan respon yaitu 210 respon.

Tabel 4.1 dan tabel 4.2 di atas menunjukkan hasil dari angket metode simulasi sebagai variabel X dan hasil belajar murid sebagai variabel Y dari penelitian pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar. Sehingga tabel perhitungan untuk memperoleh koefisien korelasi antara variabel X (metode simulasi) dengan variabel Y (hasil belajar murid) dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	2	3	4	5	6
1	38	64	2432	1444	4096
2	42	66	2772	1764	4356
3	38	66	2508	1444	4356

4	34	65	2201	1156	4225
5	37	64	2368	1369	4096
6	38	67	2546	1444	4489
7	37	64	2368	1369	4096
8	36	66	2378	1296	4356
9	42	65	2730	1764	4225
10	40	66	2640	1600	4356
11	35	59	2065	1225	3481
12	33	66	2178	1089	4356
13	42	65	2730	1764	4225
14	43	63	2709	1849	3969
15	39	70	2730	1521	4900
	574	976	37355	22098	63591

**Tabel 4.3.** Data hasil perhitungan untuk memperoleh korelasi pada variabel X dengan variabel Y

Berdasarkan data-data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah dari sampel ( N ) sebanyak 15 orang, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X ( $\sum X$ ) sebanyak 574, jumlah keseluruhan nilai dari variabel Y ( $\sum Y$ ) sebanyak 976, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X dikalikan dengan variabel Y ( $\sum XY$ ) sebanyak 37355, jumlah keseluruhan nilai kuadrat variabel X ( $\sum X^2$ ) sebanyak 22098, dan jumlah keseluruhan nilai kuadrat variabel Y ( $\sum Y^2$ ) sebanyak 63591. Selanjutnya hasil perhitungan diatas akan diuji keabsahannya dengan menggunakan *pearson product moment* untuk mengetahui tingkat korelasi antara variabel X dan variabel Y yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left\{ N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2 \right\} \left\{ N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \right\}}}$$

$$\begin{aligned}
 & 15 \cdot 37355 - (574)(976) \\
 r_{xy} = & \sqrt{\frac{\{15 \cdot 22098 - 574^2\} \{15 \cdot 63591 - (976)^2\}}{560325 - 506224}} \\
 r_{xy} = & \sqrt{\frac{\{331470 - 329476\} \{953865 - 952576\}}{54101}} \\
 r_{xy} = & \sqrt{\frac{\{1994\} \{1289\}}{54101}} \\
 r_{xy} = & \sqrt{\frac{2570266}{54101}} \\
 r_{xy} = & \frac{54101}{50696} \\
 r_{xy} = & 1,061
 \end{aligned}$$

Setelah data penelitian dianalisis dan di uji “r” diperoleh harga r hitung sebesar 1,061. Sedangkan harga koefisien r tabel dengan taraf signifikan 5% dan N = 15 sebesar 0,514. Hal tersebut membuat harga r hitung lebih besar daripada harga r tabel. Jadi, dapat dikatakan “ada pengaruh antara variabel x (metode simulasi) dan variabel y (hasil belajar murid)”. Dengan demikian terbukti bahwa pengaruh metode simulasi dan hasil belajar murid khususnya di SDN No. 151

Inpres Kalampa Kabupaten Takalar adalah linear (positif) dan mempunyai pengaruh satu sama lain. Berikut pedoman interpretasi koefisien korelasi yaitu:

Banyaknya Nilai r	Interprestasi
1	2
Antara 0,81 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,61 sampai dengan 0,80	Cukup
Antara 0,41 sampai dengan 0,60	Agak rendah
Antara 0,21 sampai dengan 0,40	Rendah
Antara 0,01 sampai dengan 0,20	Sangat rendah (tak berkorelasi)

**Tabel 4.4.** Pedoman untuk memberikan interprestasi koefisien korelasi

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 1,061 termasuk pada kategori tinggi. Jadi, terdapat pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar.

## B. Pembahasan

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui antara metode simulasi dengan hasil belajar murid khususnya di kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar. Pada bagian ini, dibahas mengenai hasil penelitian yang dilakukan mengenai metode simulasi sebagai variabel X dan hasil belajar murid sebagai variabel Y secara keseluruhan maupun hasil dari setiap murid. Berdasarkan tabel mengenai skor angket terendah yang diperoleh yaitu 68 dan skor tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dengan jumlah dari sampel ( N) sebanyak 15 orang, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X ( $\sum X$ ) sebanyak 574, jumlah keseluruhan nilai dari variabel Y ( $\sum Y$ ) sebanyak 976, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X dikalikan dengan variabel Y ( $\sum XY$ ) sebanyak 37355, jumlah

keseluruhan nilai kuadrat variabel X ( $\sum X^2$ ) sebanyak 22098, dan jumlah keseluruhan nilai kuadrat variabel Y ( $\sum Y^2$ ) sebanyak 63591.

Kemudian dikaji dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial yaitu menghitung nilai koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *pearson product moment* sebagai nilai dari penunjukan adanya pengaruh dari variabel X (metode simulasi) dan variabel Y (hasil belajar murid) sehingga di dapat  $r_{hitung}$  sebesar 1,061 dan dikategorikan “tinggi”. Sedangkan harga koefisien  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N = 15$  sebesar 0,514. Hal tersebut membuat  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode simulasi dengan hasil belajar murid di SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar. Hal ini menunjukkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan “ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode simulasi terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar”, dinyatakan diterima dengan kategori cukup.

Menurut Muslihuddin Sudrajat dan Ujang Hendara (2012:63) mengemukakan bahwa “simulasi berasal dari kata “*simulate*” yang memiliki arti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Dan juga “*simulation*” yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”. Jadi, dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya.

Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.

Sependapat dengan Hasibuan dan Moedjiono (1986:27) berpendapat bahwa “simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja).

Alhasil secara ringkas dapat di katakana bahwa kualitas hasil proses perkembangan manusia itu banyak terpulung pada apa dan bagaimana ia belajar. Selanjutnya, tinggih rendahnya kualitas perkembangan manusia (yang pada umumnya merupakan hasil belajar) akan menentukan masa depan peradaban manusia itu sendiri. E.L. Thorndike seorang pakar teori S-R Bond meramalkan, jika kemampuan belajar umat manusiadikurangi setengahnya saja maka peradaban yang ada sekarang ini tak akan berguna bagi generasi mendatang. Bahkan, mungkin peradaban itu sendiri akan lenyap di telan zaman (Howe 1980).

Meskipun ada dampak negatif dari hasil belajar sekelompok manusia tertentu, kegiatan belajar tetap memiliki arti penting. Alasannya, , belajar itu berfungsi sebagai alat mempertahankan kehidupan manusia. Artinya, dengan ilmu dan teknologi jasil belajar kelompok manusia tertindas itu juga dapat di gunakan untuk membangun benteng pertahanan. Iptek juga dapat dipakai untuk membuat senjata penangkis agresi sekelompok manusia tertentu yang mungkin hanya di kendalikan oleh segelintir oknum, yakni manusia-manusia yang mungkin bernafsu serakah atau mengalami gangguan psychopathy yang berwatak merusak dan anti sosial (Rabert, 1988).



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar yang mengkaji tentang pengaruh metode simulasi dan hasil belajar murid yang diketahui melalui data-data yang diperoleh yaitu jumlah dari sampel ( $N$ ) sebanyak 15 orang, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X ( $\sum X$ ) sebanyak 574, jumlah keseluruhan nilai dari variabel Y ( $\sum Y$ ) sebanyak 976, jumlah keseluruhan nilai dari variabel X dikalikan dengan variabel Y ( $\sum XY$ ) sebanyak 37355, jumlah keseluruhan nilai kuadrat variabel X ( $\sum X^2$ ) sebanyak 22098, dan jumlah keseluruhan nilai kuadrat variabel Y ( $\sum Y^2$ ) sebanyak 63591. Kemudian dikaji dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial yaitu menghitung nilai koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *pearson product moment* sebagai nilai dari penunjukan adanya pengaruh dari variabel X (pengaruh metode simulasi) dan variabel Y (hasil belajar murid) sehingga di dapat  $r_{hitung}$  sebesar 1,061 dan dikategorikan “tinggi”. Sedangkan harga koefisien  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N = 15$  sebesar 0,514. Hal tersebut membuat  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh metode simulasi dengan hasil belajar murid di SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar. Hal ini dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu “ada pengaruh metode simulasi

terhadap hasil belajar murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar” dinyatakan diterima.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian yang telah diperoleh di atas, maka dapat diajukan saran kepada kepala sekolah hendaknya lebih memperhatikan cara mengajar gurunya dimana cara mengajar ini sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas atau hasil belajar murid untuk kedepannya memiliki penerus bangsa yang cerdas dan bermartabat

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri, W. dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fadhillah, Uni. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hasibuan, J.J dan Moedjiono. 1986. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya CV Bandung.
- Nasution. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Suardiman, Siti Partini. 1988. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Studing Yogyakarta.
- Sudrajat, Muslihuddin dan Ujang Hendara. 2012. *Revolusi Mengajar*. Bandung: HPD Press.
- Sugiyono, 2007. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga Group.

Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Syaefudin, Udin., *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005

Snmiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima

Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rieneka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia. 1945 Pasal 31 ayat (1), *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia. No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta.

## DOKUMENTASI PENELITIAN









## RIWAYAT HIDUP



**SABRIANTI**, lahir di Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 23 Desember 1995. Anak ke-1 dari tiga bersaudara dari pasangan Yusuf. Dg Gassing dan Hadaya. Dg Rannu Penulis menyelesaikan pendidikan di sekolah dasar SDN Gagrang II Jawa Kabupaten Gowa Pada tahun 2007. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pada tahun 2014 menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 3 Kabupaten Takalar, kemudian pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018 dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Murid SDN No. 151 Inpres Kalampa Kabupaten Takalar”.