

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SIMULASI TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA
KELAS VII MTS NEGERI ENDE NUSA TENGGARA TIMUR**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan(S.Pd) Pada Program Studi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar*

**SRI JUNI ARTI ACHMAD
10531209814**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Sri Juni Arti Achmad**, NIM **10531209814** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 077 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 11 Mei 2019, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi **Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar** pada tanggal 11 Mei 2019.

Makassar, 06 Ramadhan 1440 H
11 Mei 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharenda, M.Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. H. Rusleny B, M.Si.** (.....)
 2. **Dr. H. Nersalam, M.Si.** (.....)
 3. **Dra. H. Mularti Santad, M.Si.** (.....)
 4. **Drs. H. M. Hanis Nur, M.Si.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur.

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : SRI JUNI ARTLACHMAD

Stambuk : 10531209644

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan dinilai, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makas

Makassar, Mei 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Ruslany B, M.Si


Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Urif Soruh, M.Pd.

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM: 360934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM: 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Telp: 0411-860837 / 86032 (Fax) Email : fkip@unismuh.ac.id Web :www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Sri Juni Arti Achmad**

Nim : 105 31 2098 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur

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

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

Makassar, 2019

Yang Membuat Pernyataan

Sri Juni Arti Achmad



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Telp: 0411-860837 / 86032 (Fax) Email : fkip@unismuh.ac.id Web :www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya Yang Bertanda Tangan di bawah ini

Nama : **Sri Juni Arti Achmad**

Nim : 105 31 2098 14

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2019

Yang Membuat Perjanjian

Sri Juni Arti Achmad

MOTTO

“Dan bila kalian telah selesai (dalam satu urusan) maka berseungguh-sungguhlah (untuk melakukan urusan lain). Dan kepada Tuhan-mulah kalian berharap.” (QS. Asy-Syarah: 7-8)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rakhmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini.

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada Orang tua ku, dan kakaku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan do'anya buat aku. “Tanpa keluarga, manusia, sendiri di dunia, gemetar dalam dingin.”

Terimakasih yang tak terhingga buat dosen-dosen ku, terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada ku.

Terimakasihku juga ku persembahkan kepada para sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hariku. “Sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia.”

Teruntuk teman-teman angkatanku yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. "Tiada hari yang indah tanpa kalian semua"

Aku belajar, aku tegar, dan aku bersabar hingga aku berhasil. Terimakasih untuk Semua...

ABSTRAK

Sri Juni Arti Achmad. *“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur”* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rosleny Babo dan Muliati Samad

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang sering dilakukan dalam setiap pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi dengan baik karena merasa bosan, Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjadi interaksi guru dengan siswa karena keduanya adalah aspek penting dalam lingkungan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat dijadikan umpan balik pada proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MTs Negeri Ende berjumlah 420 murid. Menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan tes. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas VII MTs Negeri Ende mengalami peningkatan. Hasil perhitungan statistik inferensial menunjukkan bahwa hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,90 dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,064$. Jadi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,90 > 2,064$.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Simulasi* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur. Disarankan kepada guru agar menggunakan media berbasis *Simulas* idalam pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih menarik dan bagi peneliti selanjutnya agar mengembangkan lebih lanjut dan menyempurnakan lagi penelitian ini.

Kata Kunci: IPS; Media Simulasi; Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur”. Penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan. Penyusunan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak.

Dalam kata pengantar sederhana ini, dengan kerendahan hati saya ucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda Achmad Ikhsan (Alm) dan Ibunda Hafsa Rejab selaku orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi atau selama proses penyusunan skripsi ini dan ucapan terima kasih yang tak terhingga pula kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. ketua jurusan Teknologi Pendidikan dan Nasir, S.Pd. M.Pd sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan, Dr. Hj. Rosleny B, M.Si., pembimbing 1 dan Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si., Pembimbing 2 dan dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan

meluangkan waktu untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Kepada teman-teman, sahabat yang telah memberi semangat, bantuan dan doa sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Semoga amal kebaikan dan budi mereka selalu mendapat ridho dan rahmat dari Allah SWT. Seiring do'a dan ucapan terima kasih penulis mengharapkan tegur sapa, kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang budiman. Karena penulis sadar bahwa hanya kepada Allah-lah semuanya akan kembali. Wallahu A'lam bis Showab.

Makassar, 2019

Peneliti

Sri Juni Arti Achmad

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	8
a. Pengertian Hasil Belajar.....	8
b. Tipe-tipe Hasil Belajar	8
c. Faktor-faktor Hasil Belajar	11
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
d. Penggunaan Media Pembelajaran	20

e. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran.....	22
3. Media Pembelajaran Simulasi	23
a. Pengertian Simulasi.....	23
b. Prinsip-prinsip Simulasi.....	24
c. Kelebihan dan Kekurangan Simulasi.....	26
d. Tujuan Simulasi	27
e. Bentuk-bentuk Simulasi.....	28
B. Kerangka Pikir.....	29
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
C. Definisi Operasi Variabel Penelitian.....	35
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 3.1 Jumlah Populasi.....	34
2. Tabel 4.1 Distribusi Nilai Statistik Hasil belajar Pretest.....	42
3. Tabel 4.2 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar pada Pretest	42
4. Tabel 4.3 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada Pretest	43
5. Tabel 4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil belajar posttest.....	43
6. Tabel 4.5 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Posttest	44
7. Tabel 4.6 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada Posttest.....	45
8. Tabel 4.7 : Perbandingan Distribusi Nilai Statistik Pretest dan posttest	45
9. Tabel 4.8: Perbandingan Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Pretest Dan Posttest	46
10. Tabel 4.9 Perbandingan Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	22
2. Gambar 2.2 Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran	23
3. Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	30
4. Gambar 4.2 Distribusi Perbandingan Statistik nilai belajar pretest dan posttest...49	
5. Gambar 4.3 Distribusi perbandingan kategori hasil nilai pretest dan posttest	50
6. Gambar 4.4 perbandingan tingkat ketuntasan hasil nilai pretest dan posttest	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mewujudkan cita-cita pembangunan nasional yaitu pembangunan Indonesia seutuhnya. Dalam bidang pendidikan, pembangunan diarahkan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia serta kualitas sumber daya manusia yang wujudnya adalah manusia yang beriman dan bertakwa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan sebagaimana dinyatakan dalam tujuan pendidikan nasional.

Masyarakat dunia sekarang ini telah berada pada era yang berbasis ilmu pengetahuan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang begitu cepat. Kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan ilmu pengetahuannya menjadi sangat vital. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan perlu diarahkan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan masa depan secara efektif dan efisien. Cara yang diterapkan yaitu dengan memanfaatkan aspek sumber daya yang ada termasuk pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju dan sejahtera serta bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses belajar di kelas umumnya cenderung diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu untuk dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis tetapi lemah dalam aplikasi.

Padahal pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Disamping itu, faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Proses belajar akan dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. “Komponen sistem pengajaran yaitu subjek belajar, materi berupa pelajaran, tujuan strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang (fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya)”. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri

(Mulyasa, 2009:218).

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2015:4) “media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Adanya rangsangan siswa untuk belajar maka akan menimbulkan respon terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik.

Pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi siswa akan menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal.

Berdasarkan konteks di atas, pendidik dituntut mampu mengetahui kecenderungan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswanya. Sehingga materi yang diajarkan pendidik lebih mengena dan mudah dipahami. Karena inilah media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar serta

latar belakang siswa tersebut. Sebab jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswa maka materi yang disampaikan tidak akan diterima dengan optimal.

Selama ini guru kurang dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat. Sehingga banyak siswa yang kurang jelas dengan apa yang telah disampaikan oleh guru. Dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga kurang maksimal. Sudah banyak sekali jenis media pembelajaran yang sudah ada sampai saat ini, mulai dari gambar, peraga sampai media yang berbasis komputer. Jadi guru diharapkan dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang sudah ada tersebut. Media pembelajaran berupa alat peraga dan media pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Media peraga merupakan media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Dengan adanya peraga siswa diharapkan dapat mengamati secara langsung dan dapat membandingkan antara teori dengan kenyataan dan dapat menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) salah satunya adalah *Komputer* dengan berbasis Simulasi. Simulasi pada komputer dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Simulasi dalam pembelajaran komputer merupakan suatu rekayasa terhadap alat atau media agar menyerupai objek atau kejadian yang sebenarnya di dunia nyata.

Misalnya proses perakitan komputer dapat ditunjukkan melalui rekaman gambar melalui perangkat lunak yang di gunakan.

Kelebihan dari Simulasi adalah siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya, aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran, dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial (merupakan implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual), dapat membina hubungan personal yang positif, dapat membangkitkan imajinasi, membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti berniat ingin melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis simulasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Negeri Ende.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain:

- a. Untuk memperkaya khasanah penelitian di bidang pendidikan khususnya yang berhubungan dengan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi.
- b. Memberikan sumbang pemikiran mengenai media pembelajaran khususnya untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain:

- a. Bagi siswa
Membantu siswa mengatasi kesulitan pembelajaran, memotivasi siswa untuk belajar lebih giat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru
Memberikan wawasan kepada guru mengenai model dan media pembelajaran yang tepat serta memberikan motivasi agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.
- c. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharap dapat dijadikan masukan untuk menerapkan media pembelajaran Berbasis Simulasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Mulyono Abdurrahman (2003:37) mengemukakan bahwa “hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Ahmad Susanto (2013:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Hasil belajar secara menyeluruh harus mencerminkan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai dapat digolongkan menjadi tiga bidang atau ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga bidang tersebut yaitu berikut:

1. Ranah kognitif meliputi:

a. Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Termasuk dalam pengetahuan hafalan ini adalah pengetahuan yang sifatnya faktual dan pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu di ingat kembali seperti batas peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan lain-lain.

b. Tipe hasil belajar (*comprehension*) Ada tiga pemahaman yang berlaku umum yaitu:

1) Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia, pengertian *Bhineka Tunggal Ika* dan lain-lain.

2) Pemahaman penafsiran misalnya, memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda dan lain-lain.

3) Pemahaman *ekstrapolasi* yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

c. Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstrakkan suatu konsep, ide, rumus, dan hukum dalam situasi baru, misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan, jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori hukum dan rumus.

d. Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kemampuan untuk mengurangi suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian yang lebih kecil dan mempunyai arti.

e. Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f. Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai suatu berdasar pada kemampuan yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

2. Ranah afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa tingkatan bidang afektif yaitu:

a. *Receiving* atau *attending* adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang dari siswa, baik bentuk masalah situasi atau gejala.

b. *Responding* atau jawaban adalah reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.

d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain,

pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;
- c. Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpret.

c. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ahmad Sabri (2007:45) bahwa “hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan”. Faktor yang datang dari diri-diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali

pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis. Adanya pengaruh dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Sungguhpun demikian hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungannya. Artinya ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Kedua faktor diatas (kemampuan siswa dan kualitas pengajaran) mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran makin tinggi pula hasil belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan,

sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada *visual* dan *audio*. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011:7). Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dengan siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:2) menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai”. Media dapat mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar karena dua alasan.

Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media bagi siswa, antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti

mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Alasan kedua berkaitan dengan taraf berfikir siswa, dimulai dari berfikir konkret sampai berpikir abstrak, berpikir sederhana sampai berpikir kompleks dan rumit. Berinteraksi dengan media akan membantu siswa menerima pelajaran yang diberikan. Dengan berinteraksi secara langsung dengan media, siswa akan lebih mudah menyerap konsep yang diberikan oleh guru.

Dalam proses penyaluran informasi atau komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada, yaitu: sumber informasi, informasi, penerima informasi, serta media. Jika satu dari empat komponen ini tidak ada maka proses komunikasi tidak akan terjadi. Jadi media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses komunikasi.

Sementara menurut Ahmad Sabri (2007:107) menyatakan bahwa “media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar”.

Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk alat- alat elektronik, gambar, buku teks, modul, dan sebagainya.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2015:79-100) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio-visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan

dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. (Azhar Arsyad, 2015: 25).

Sedangkan menurut Levie & Lentz (1982), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (Azhar Arsyad, 2015:20) :

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual membarikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari beberapa fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi, dan rangsangan.

Menurut Latuheru (1988: 23) manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 2) Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- 3) Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- 4) Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.

- 5) Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
- 6) Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- 7) Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
- 8) Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- 9) Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
- 10) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Sudjana & Rivai (1992:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap

jam pelajaran.

Azhar Arsyad (2015:29) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran disekolah.

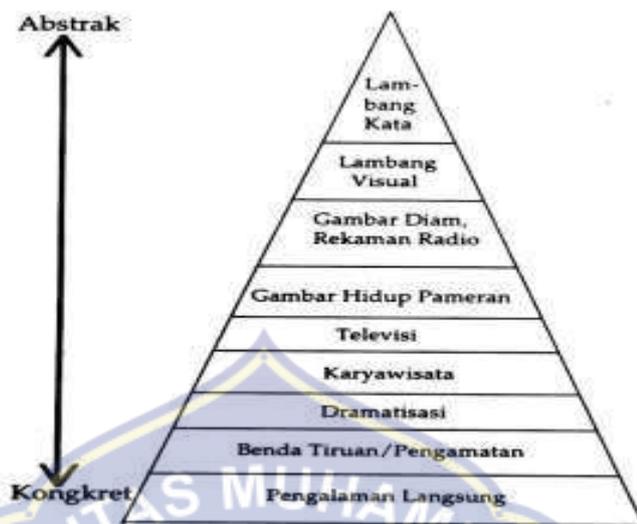
d. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengantisipasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a) Menimbulkan gairah belajar.
 - b) Kemungkinan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dari kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru akan mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru berbeda. Masalah ini dapat diantisipasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :
- a. Memberikan perangsang yang benar
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

Salah satu yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman dale). Teori klasik ini hingga sekarang masih tetap mendominasi terutama terkait dengan pembelajaran dikelas yang bertumpu pada penyajian materi oleh pengajar. Penyajian materi berada dalam rentang nyata atau konkret (kebendaan), hingga ke penyajian materi yang abstrak, yaitu dalam bentuk simbol atau kata (kalimat atau teks). (Dewi Salma Prawiradilaga, 2012:85-86).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar tersebut dapat di lihat rentangan tingkat dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pemilihan media pembelajarannya.

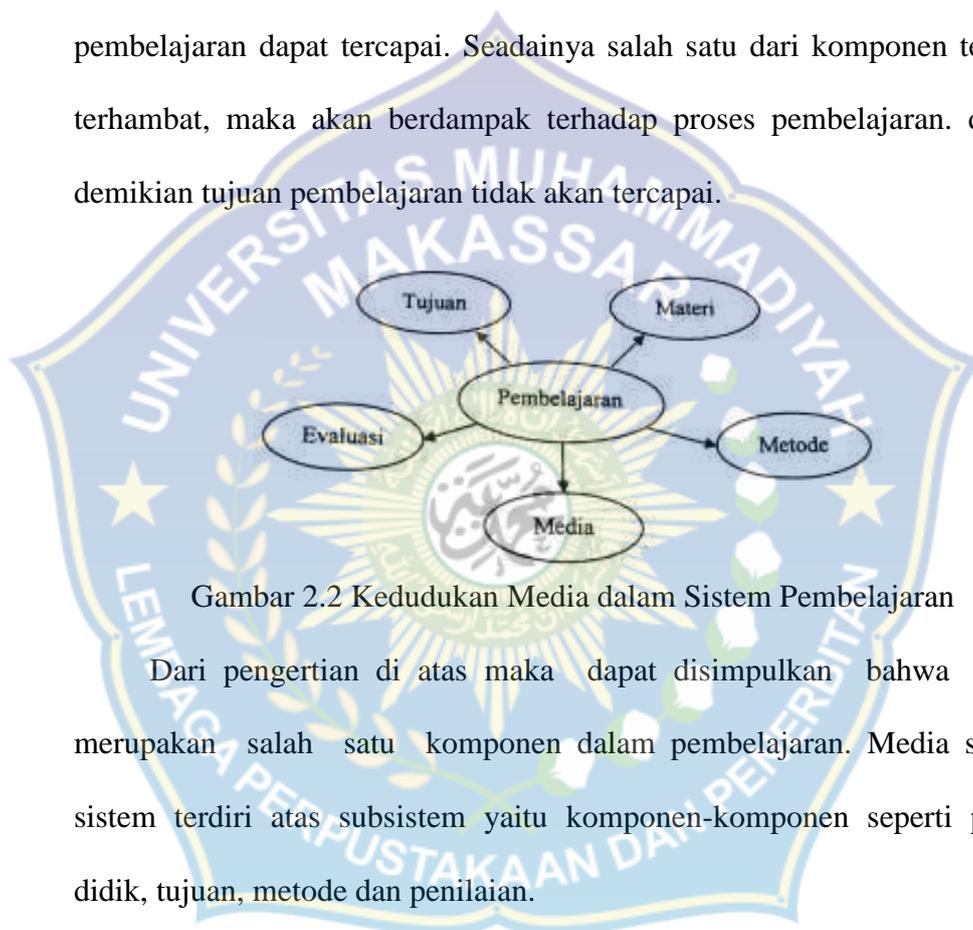
Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus bisa menggabungkan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran, sehingga kemampuan media dan materi yang diberikan bisa terserap oleh siswa akan lebih banyak.

e. Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran

Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sebuah sistem karena didalamnya

mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media sebagai sistem terdiri atas subsistem yaitu komponen-komponen seperti peserta didik, tujuan, metode dan penilaian. Masing-masing komponen secara sinergi bergerak dan bekerja sama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seandainya salah satu dari komponen tersebut terhambat, maka akan berdampak terhadap proses pembelajaran. dengan demikian tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.



Gambar 2.2 Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Media sebagai sistem terdiri atas subsistem yaitu komponen-komponen seperti peserta didik, tujuan, metode dan penilaian.

3. Media Pembelajaran Simulasi

a. Pengertian Simulasi

Simulasi pada komputer dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Simulasi dalam pembelajaran komputer merupakan suatu rekayasa terhadap alat atau media agar

menyerupai objek atau kejadian yang sebenarnya di dunia nyata. Misalnya proses perakitan komputer dapat ditunjukkan melalui rekaman gambar melalui perangkat lunak yang di gunakan.

Menurut Miftahul Huda (2013:139) bahwa “simulasi pada hakikatnya didasarkan pada prinsip sibermetik yang dihubungkan dengan komputer. Fokus utama dalam teori ini adalah munculnya kesamaan antara mekanisme kontrol timbal balik dari sistem elektronik dengan sistem-sistem manusia. Dengan simulasi tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit dari pada yang tampak oada dunia nyata, sehingga siswa dengan mudah dan cpat menguasai skill yang tentu saja akan sulit ketika mereka mencoba menguasainya didunia nyata”.

b. Prinsip –Prinsip Simulasi

Tukiran Taniredja,dkk (2011:41) prinsip–prinsip metode simulasi, antara lain :

- a. Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda.
- b. Semua siswa harus terlibat langsung peranan masing–masing.
- c. Penentuan topik sesuai disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru.
- d. Penunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu.
- e. Dalam simulasi seyogyanya dapat tiga domain psikis.
- f. Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap.
- g. Hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.

Hal senada juga disampaikan Hamzah B. Uno (2007:29) ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru/fasilitator, antara lain :

- a) Penjelasan, untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu guru hendaknya memberikan penjelasan dengan se jelas jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi– konsekuensinya.
- b) Mengawasi (*refereeing*), simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya.
- c) Melatih (*coaching*), dalam simulasi pemain akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama.
- d) Diskusi, dalam refleksi mejadi sangat penting. Oleh karena itu setelah selesai simulasi selesai guru mendiskusikan bebrapa hal, seperti: (1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*); (2) kesulitan–kesulitan; (3) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi; dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi,dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa pada prinsip yang digunakan dalam metode simulasi, antara lain :(1) dilakukan oleh kelompok; (2) semua siswa terlibat langsung; (3) penentuan topik; (4) petunjuk simulasi; (5) pelaksanaan simulasi; dan (6) diskusi kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan Simulasi

Kelebihan menggunakan media pembelajaran simulasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tukiran Taniredja,dkk (2011:40–41) metode simulasi memiliki kelebihan, yaitu :

- a. Menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- b. Menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas 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 antar siswa.
- g. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi.
- h. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Kekurangan menggunakan media pembelajaran simulasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak.
- 2) Sangat bergantung pada aktivitas siswa.
- 3) Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar.

4) Banyak siswa yang kurang menyenangi sosiodrama sehingga sosiodrama tidak efektif.

d. Tujuan Simulasi

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 161) tujuan penggunaan metode simulasi, antara lain :

- a. Melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Membantu mengembangkan sikap percaya diri peserta didik.
- c. Mengembangkan persuasi dan komunikasi.
- d. Melatih peserta didik memecahkan masalah dengan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat digunakan memecahkan masalah.
- e. Meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip yang dipelajari.
- f. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode simulasi dalam penelitian ini, antara lain: 1) melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari; 2) membantu mengembangkan sikap percaya diri pada siswa; 3) mengembangkan persuasi dan komunikasi; dan 4) serta untuk melatih memecahkan masalah.

e. **Bentuk–Bentuk Simulasi**

Abdul Majid (2013:205) metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut :

a. *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

b. Psikodrama

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

c. Sosiodrama

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

d. Permainan

Permainan (*simulasi game*) merupakan bermain peran, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

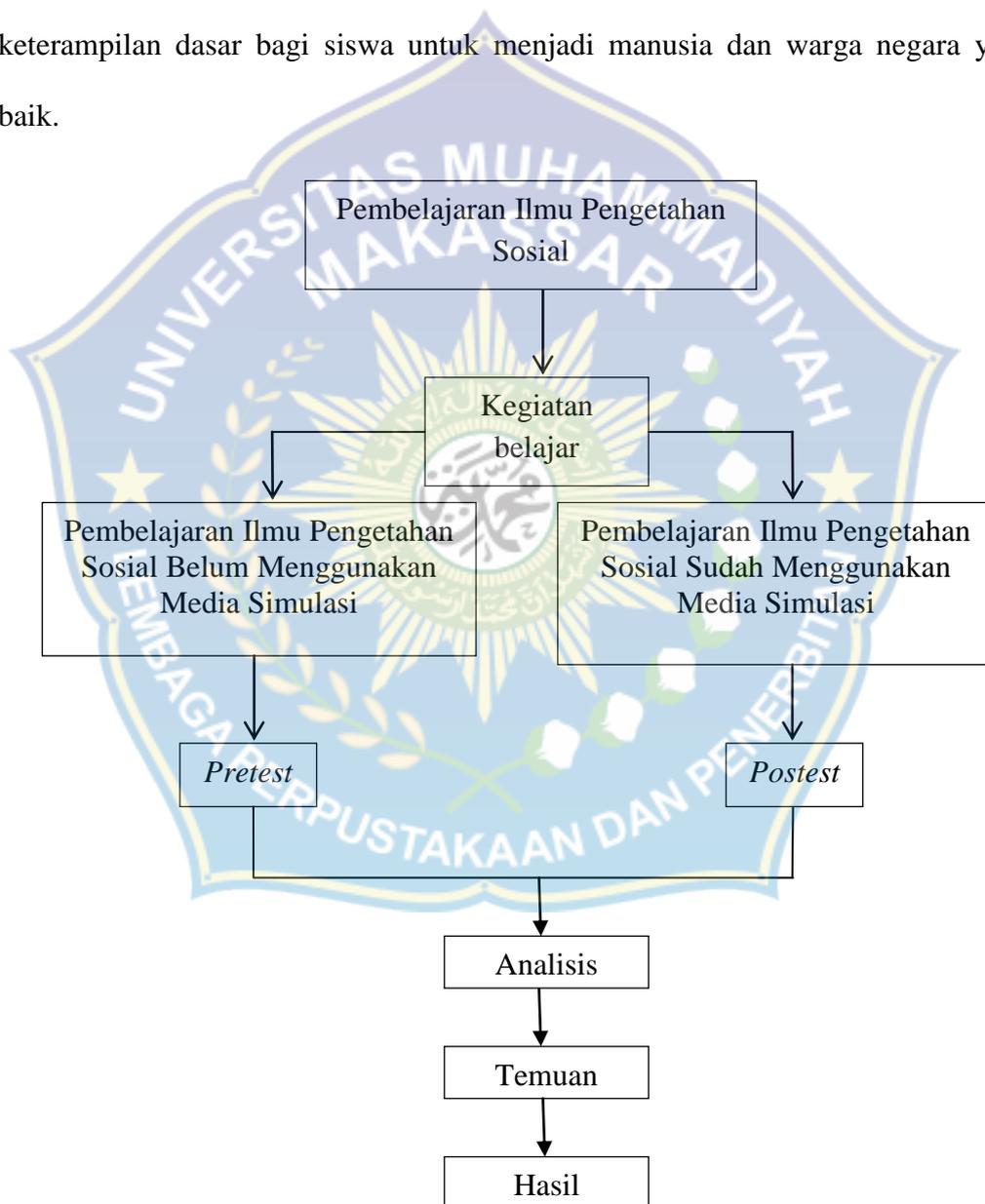
B. Kerangka Berfikir

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan memperhatikan materi, metode pembelajaran disertai pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran/kompetensi yang akan dicapai. Penyajian media pembelajaran juga penting karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk menangkap dan memahami pelajaran.

Media pembelajaran konvensional banyak sekali jenisnya, salah satunya adalah model/peraga. Model/peraga merupakan suatu alat bantu untuk mendidik atau mengajar, media itu bisa berupa benda nyata maupun benda tiruan. Sedangkan media pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) banyak sekali jenisnya, salah satunya yaitu *Komputer* dengan berbasis Simulasi. Simulasi merupakan salah satu jenis model dari pembelajaran komputer. Simulasi adalah proses perancangan model dari suatu sistem nyata (riil) dan pelaksanaan eksperimen-eksperimen, dengan model ini untuk tujuan memahami tingkah laku sistem atau untuk menyusun strategi (dalam suatu batas atau limit yang ditentukan oleh sebuah satu atau beberapa kriteria) sehubungan dengan operasi sistem tersebut. Metode simulasi dapat menjelaskan tingkah laku sebuah sistem dalam beberapa waktu dengan mengobservasi tingkah laku dari sebuah model yang dibuat sesuai dengan karakter sistem yang asli sehingga seorang analis bisa

mengambil kesimpulan tentang tingkah laku dari sistem dunia nyata.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, media dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran Pendidikan terutama dalam pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Simulasi* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Simulasi* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur.

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) : Media pembelajaran berbasis simulasi
- b. Variabel terkait (Y) : Hasil belajar IPS



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, model penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2015:107).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A.

3. Desain penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental designs* sehingga hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun design penelitian ini adalah sebagai berikut.

$O_1 \times O_2$

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = tes awal (*pretest*)

O_2 = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan media *Simulasi*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan variabel yang menyangkut masalah yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MTs Negeri Ende yang jumlah keseluruhan siswanya adalah 420 siswa.



Tabel 3.1 Populasi Siswa MTs Negeri Ende

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VII A	10 Orang	15 Orang	25 Orang
VII B	8 Orang	17 Orang	25 Orang
VII C	11 Orang	16 Orang	27 Orang
VII D	9 Orang	14 Orang	23 Orang
VII E	11 Orang	12 Orang	23 Orang
VIII A	13 Orang	17 Orang	30 Orang
VIII B	10 Orang	20 Orang	30 Orang
VIII C	15 Orang	17 Orang	32 Orang
VIII D	13 Orang	16 Orang	29 Orang
VIII E	15 Orang	15 Orang	30 Orang
IX A	10 Orang	19 Orang	29 Orang
IX B	8 Orang	20 Orang	28 Orang
IX C	14 Orang	16 Orang	30 Orang
IX D	15 Orang	14 Orang	29 Orang
IX E	13 Orang	17 Orang	30 Orang
Jumlah			420 Orang

Sumber: MTs Negeri Ende tahun ajaran 2018/2019

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81) bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pemilihan sampel dalam

penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu didasarkan atas tujuan dan kriteria tertentu. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 25 orang, laki-laki 10 orang dan perempuan 15 orang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Simulasi

Media Pembelajaran Berbasis Simulasi merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer maupun laptop dan dapat menggabungkan unsur gambar, teks, audio dan video.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini adalah:

- a. Soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi ilmu pengetahuan sosial yang berupa soal *pretest* dan *posttest*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data dan arsip dokumentasi yang berkaitan dengan variabel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap materi. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek yang akan diteliti.

a. *Pretest*

Tes awal yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi*. Tes awal ini dilakukan sebanyak 2 kali yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.

b. *Posttest*

Tes akhir yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi*. Tes akhir ini juga dilakukan sebanyak 2 kali yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi*.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tes, tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis simulasi pada mata pelajaran IPS berupa soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan mencatat atau melihat suatu laporan yang sudah tersedia. Penggunaan teknik ini adalah untuk memperoleh data tentang kegiatan yang berkaitan dengan keadaan dan operasional dari objek penelitian, misalnya jumlah siswa, nilai siswa (raport).

F. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik inferensial. Hasil penelitian berupa bahan mentah yang diperoleh dari sampel, diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik dan analisis sebagai ragam persentase. Menentukan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa dengan rumus berikut ini:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Db = Darajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1

Uji-t jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db = n - 1$ dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media berbasis *Simulasi* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $db = n - 1$ dapat disimpulkan tidak ada pengaruh media *Simulasi* terhadap hasil belajar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur, dimana penelitian ini dimulai pada hari Selasa 15 September sampai dengan 15 Oktober 2018 tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal Kondisi Alam Indonesia dengan menggunakan media berbasis *simulasi* maka hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Dengan Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif, data yang diolah yaitu data *pretest* dan *posttest* siswa kelas VII yang diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Simulasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, sehingga di peroleh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan media berbasis *Simulasi* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut :

a. Analisis T-Test

1. Hasil Rata-rata *Pre Test*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai $\Sigma x = 1230$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{1230}{25} \\ &= 49,2\end{aligned}$$

Jadi, rata-rata nilai murid yaitu 49,2

2. Hasil Rata-Rata *Post test*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai $\Sigma fx = 2020$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{2020}{25} \\ &= 80,8\end{aligned}$$

a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{810}{25} \\ &= 32,4\end{aligned}$$

b. Mencari harga " $\Sigma X^2 d$ " dengan menggunakan rumus :

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

$$= 27900 - \frac{(810)^2}{25}$$

$$= 27900 - \frac{656100}{25}$$

$$= 27900 - 26244$$

$$= 1656$$

c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{1656}{25(25-1)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{1656}{24}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{69}}$$

$$t = \frac{32,4}{8,30}$$

$$t = 3,90$$

b. *Pretest*

1) Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 4.1 : Distribusi Nilai Statistik *Pretest* Hasil Belajar Siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur

No.	Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Jumlah Siswa	25
2.	Nilai Tertinggi	60
3.	Nilai Terendah	10
4.	Nilai Rata-rata	49,2
5.	Standar deviasi	11,51

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pretest* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah adalah 10. Rata-rata skor yang diperoleh 49,2 dengan standar deviasi 11,51.

2) Kategori Hasil Belajar

Tabel 4.2 : Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar pada *Pretest*

No.	Interval Nilai	Kategori	Pretest	
			Frekuensi	Presentase (%)
1.	0 – 30	Sangat Rendah	2	8
2.	31 – 50	Rendah	15	60
3.	51 – 69	Sedang	8	32
4.	70 – 89	Tinggi	0	0
5.	90 -100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			25	100

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan terdapat 8% pada kategori sangat rendah, 60% pada kategori rendah, 32% pada kategori sedang, 0% pada kategori tinggi dan pada kategori sangat tinggi hanya terdapat 0%.

3) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 4.3 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada *Pretest*

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
0 – 50	Tidak Tuntas	17	68
51-100	Tuntas	8	32
Jumlah		25	100

Sumber: Data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* siswa pada saat setelah diberi tindakan menggunakan media berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 17 siswa dengan persentase 68% mencapai kategori tidak tuntas dan 32% siswa mencapai kategori tuntas.

c. *Posttest*

1) Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 4.4 : Distribusi Nilai Statistik Hasil belajar Siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur

No.	Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Jumlah Siswa	25
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Nilai Terendah	50
4.	Nilai Rata-rata	80,8
5.	Standar deviasi	11,51

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi* dan diberikan *posttest* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah adalah 50 Rata-rata skor yang diperoleh adalah 80,8 dengan standar deviasi 11,51

2) Kategori Hasil Belajar

Tabel 4.5 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar *Posttest*

No.	Interval Nilai	Kategori	Posttest	
			Frekuensi	Presentase (%)
1.	0 – 30	Sangat Rendah	0	0
2.	31 – 50	Rendah	1	4
3.	51 – 69	Sedang	1	4
4.	70 – 89	Tinggi	16	64
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	7	28
Jumlah			25	100

Sumber: Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat setelah adanya perlakuan pada kategori sangat rendah dan rendah terdapat 0% 4% pada kategori sedang, 64% pada kategori tinggi, dan 28% pada kategori sangat tinggi.

3) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 4.6 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar pada *Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
0 – 50	Tidak Tuntas	1	4
51-100	Tuntas	24	96
Jumlah		25	100

Sumber; Data primer 2018, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* siswa pada saat setelah diberi tindakan menggunakan media berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 1 siswa dengan persentase 4% mencapai kategori tidak tuntas dan 24 siswa mencapai kategori tuntas.

d. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest*

1) Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 4.7 : Perbandingan Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende

No.	Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Jumlah Siswa	25	25
2.	Nilai Tertinggi	60	100
3.	Nilai Terendah	10	50
4.	Nilai Rata-rata	49,2	80,8
5.	Standar deviasi	11,51	11,51

Sumber: Data Primer 2018, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pretest* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah adalah 10. Rata-rata skor yang diperoleh 49,2 dengan standar deviasi

11,51. Sedangkan nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum sebesar 50. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 80,8 dengan standar deviasi 11,51. Kesimpulan dari tabel 4.9 dapat dikatakan bahwa siswa yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hasil belajar yang menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dari hasil tes sebelumnya diberikan perlakuan.

2) Kategori Hasil Belajar

Tabel 4.8 : Perbandingan Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Pretest Dan Posttest

No.	Interval Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 30	Sangat Rendah	2	8	0	0
2.	31 – 50	Rendah	15	60	1	4
3.	51 – 69	Sedang	8	32	1	4
4.	70 – 89	Tinggi	0	0	16	64
5.	90 -100	Sangat Tinggi	0	0	7	28
Jumlah			25	100	25	100

Sumber: Data Primer 2018, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan terdapat 8% pada kategori sangat rendah, 60% pada kategori rendah, 32% pada kategori sedang, 0% pada kategori tinggi dan pada kategori sangat tinggi hanya terdapat 0%.

Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yakni penerapan media berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial 0% pada kategori sangat rendah, 4% pada kategori rendah, 4% pada kategori sedang, 64% pada kategori tinggi dan pada kategori sangat tinggi 28%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan penerapan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tergolong tinggi.

3) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 4.9 Perbandingan Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
0 – 69	Tidak Tuntas	17	1	68	4
70-100	Tuntas	8	24	32	96
Jumlah		25	25	100	100

Sumber; Data primer 2018, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa adanya perubahan signifikan yakni nilai *pretest* siswa pada saat sebelum diberi tindakan menggunakan media berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 17 siswa dengan persentase 68% siswa mencapai kategori tidak tuntas dan 8% siswa mencapai kategori tuntas. Sedangkan pada saat diberi tindakan (*posttest*) yakni menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari 25 siswa terdapat 1 siswa pada kategori tidak tuntas dengan presentase sebesar 4%, artinya ketuntasan belajar memuaskan secara klasikan karena telah mencapai nilai diatas rata-rata dan dinyatakan telah mencapai nilai KKM yang diharapkan.

2. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,90 dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,064$. Jadi, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,90 > 2,064$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti media pembelajaran berbasis *Simulasi* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende.

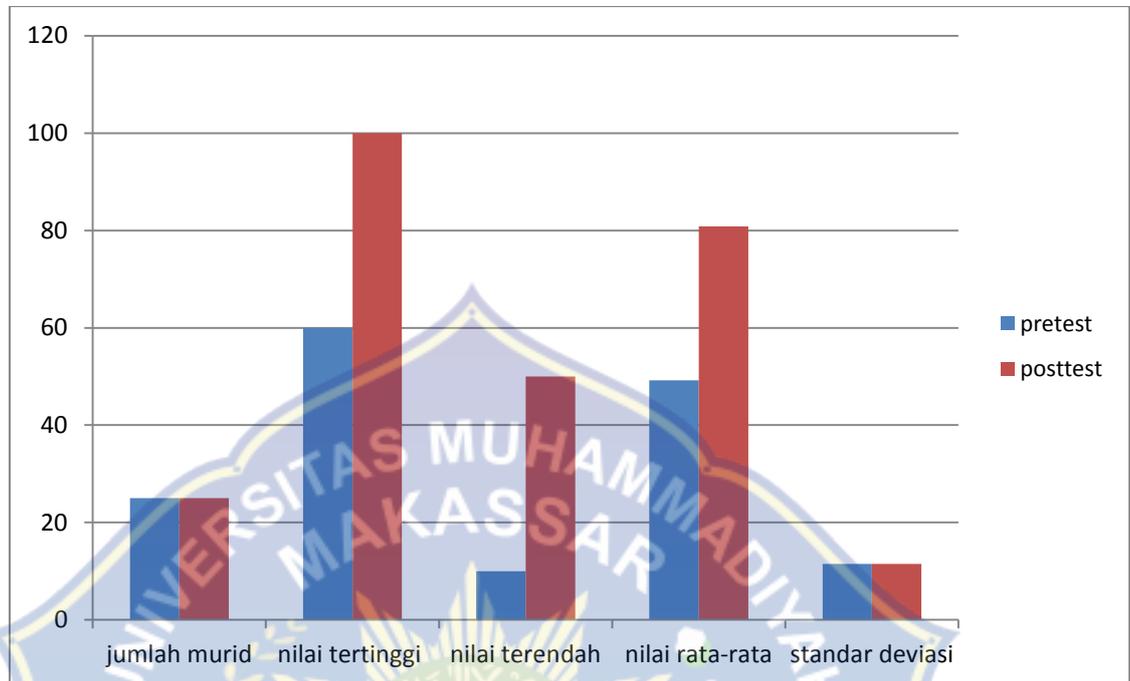
B. Pembahasan

a. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah yang diperoleh seseorang setelah melewati berbagai macam tantangan berdasarkan ruang lingkup masalah yang dihadapinya, besarnya hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung dari seberapa besar dan seberapa kuat ia untuk memperolehnya. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur dapat meningkatkan hasil belajar mereka yang diketahui dari instrumen berupa sejumlah pertanyaan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa sejumlah sampel 25 siswa, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi adalah 60. Nilai *Posttest* untuk nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 100, rata-rata *pretest* 49,2 dan *posttest* 80,8.

Dapat dilihat pada grafik berikut ini :



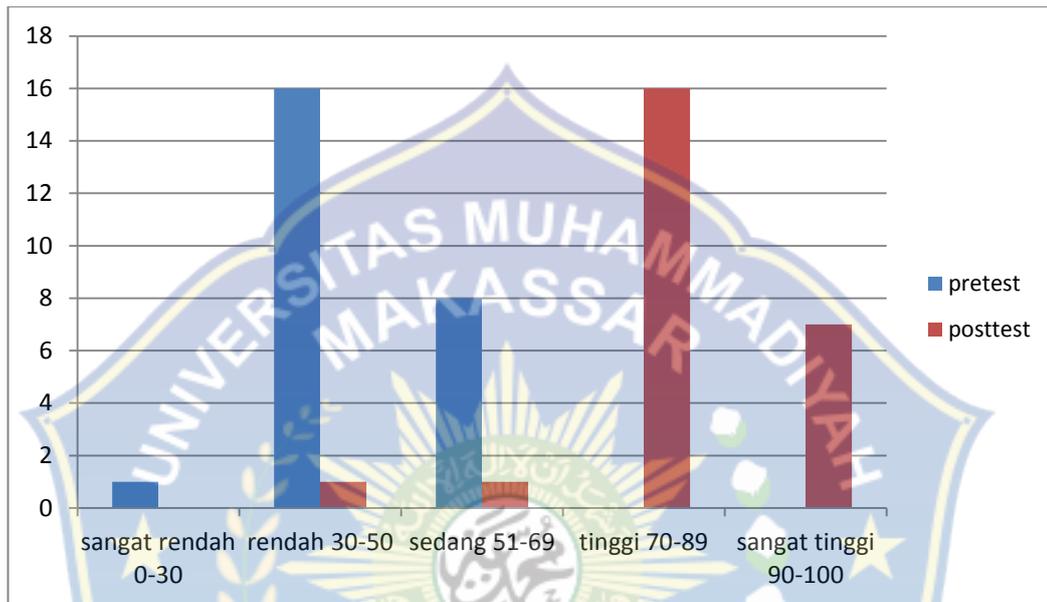
Gambar 4.2 Distribusi Perbandingan Statistik nilai belajar pretest dan posttest

Grafik diatas menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa mengalami peningkatan dan berpengaruh setelah diberikan tindakan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Strategi ini bisa meningkat dan berpengaruh karena siswa melihat dan memahami serta nyata yang dipelajari. Namun demikian diperlukan adanya kreatifitas dan jiwa inovatif dari para guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

Perbandingan kategori hasil belajar berdasarkan hasil distribusi persentase skor nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa persentase kategori nilai siswa; (1) kategori sangat rendah (0 – 30), persentase pada *Pretest* sebanyak 8% dan persentase pada *posttest* sebanyak

0%, (2) kategori rendah (31 – 50), persent sebanyak 0% dan presentase *posttest* sebanyak 64%, (5) kategori sangat tinggi (90 – 100), persentase pada *pretest* sebanyak 0% dan pada *posttest* sebanyak 28%.

Dapat dilihat pada grafik berikut ini:



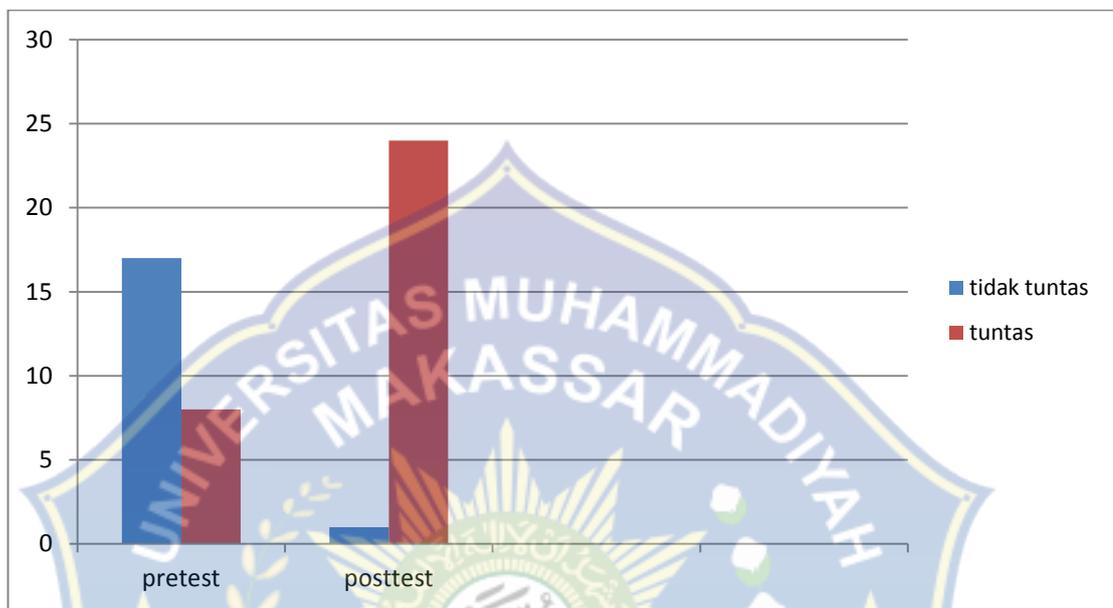
Gambar 4.3 Distribusi perbandingan kategori hasil nilai pretest dan posttest

Grafik diatas menunjukkan bahwa hasil nilai siswa setelah belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi*, dengan kata lain bahwa strategi tersebut berpengaruh terhadap proses belajar siswa yang berdampak baik pada hasil belajarnya.

Perbandingan tingkat ketuntasan berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar siswa dimana mulai nilai 51 – 100 dinyatakan tuntas dan 0–50 dinyatakan tidak tuntas, menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial dengan penerapan media pembelajaran *Simulasi*; (1) siswa yang berada pada kategori tidak tuntas pada *pretest* sebanyak 68% dan siswa yang tuntas sebanyak 32%, (2) siswa yang

berada pada kategori tidak tuntas pada *posttest* sebanyak 4% dan siswa yang tuntas pada *posttest* sebanyak 96%.

Dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.4 perbandingan tingkat ketuntasan hasil nilai pretest dan posttest

Grafik 4.4 perbandingan tingkat ketuntasan pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial sebelum perlakuan dan pemberian *pretest* lebih besar ketidaktuntasannya daripada tuntasnya dan sebaliknya pada tingkat ketuntasan sesudah perlakuan dan pemberian *posttest* lebih besar yang tuntas daripada tidak tuntas.

Setelah diadakan *Pretest* dan *Posttest* pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende, dari 25 siswa terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar KKM, dan siswa tersebut diberikan bimbingan khusus setelah dibimbing siswa tersebut kembali diberikan soal *posttest* sesuai dengan soal sebelumnya untuk mencapai nilai standar.

b. Verifikasi Hipotesis atau Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel 25 siswa, nilai *Pretest* untuk nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi 60. Nilai *Posttest* untuk nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Rata-rata *pretest* 49,2 dan rata-rata *posttest* 80,8.

Perbandingan kategori hasil belajar berdasarkan hasil distribusi persentase skor nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Simulasi* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa persentase kategori nilai siswa; (1) kategori sangat rendah (0 – 30), persentase pada *pretest* sebanyak 8% dan persentase pada *posttest* sebanyak 0%; (2) Kategori rendah (31 – 50), persentase pada *pretest* sebanyak 60% dan persentase pada *posttest* sebanyak 4%; (3) Kategori sedang (51 – 69), persentase pada *pretest* sebanyak 32% dan persentase *posttest* sebanyak 4%; (4) kategori tinggi (70-89), persentase pada *pretest* sebanyak 0% dan persentase pada *posttest* sebanyak 64%; (5) kategori sangat tinggi (90 – 100), persentase pada *pretest* sebanyak 0% dan pada *posttest* sebanyak 28%.

Perbandingan tingkat ketuntasan menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Simulasi* diterapkan; (1) siswa yang berada pada kategori tidak tuntas pada *pretest* sebanyak 68% dan siswa yang tuntas sebanyak 32%, dan (2) siswa yang berada pada kategori tidak tuntas pada *posttest* sebanyak 4% dan siswa yang tuntas pada *posttest* sebanyak 96%.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,90 dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,064$. Jadi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,90 > 2,064$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *Simulasi* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur.

Menurut Sarene Bocks dan Harold Guetzkow dalam Ischak (2014:6.25) mengemukakan bahwa “metode simulasi bertujuan menolong siswa mendapatkan pengalaman dari proses yang bervariasi serta menilai reaksi siswa sendiri dan mendesak keputusan mereka”.

Selanjutnya Wina Sanjaya (2007:159) mengemukakan hal yang sama bahwa “metode simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu”. Hal ini sesuai dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek sebenarnya. Demikian juga penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar sebelum media pembelajaran berbasis *Simulasi* diterapkan pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur diperoleh persentase hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu pada kategori sangat rendah 32%, rendah 44%, sedang 24%, tinggi 0% dan sangat tinggi 0%.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Simulasi* diterapkan pada siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur diperoleh persentase hasil belajar siswa yaitu pada kategori sangat tinggi 80%, tinggi 20%, sedang 0%, rendah dan sangat rendah berada pada persentase 0,00%.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 3,90 dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{Tabel} = 2,064$. Jadi diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $3,90 > 2,064$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Simulasi* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII MTs Negeri Ende Kecamatan Ende Timur Nusa Tenggara Timur.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, diajukan beberapa saran upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain:

1. Bagi sekolah,

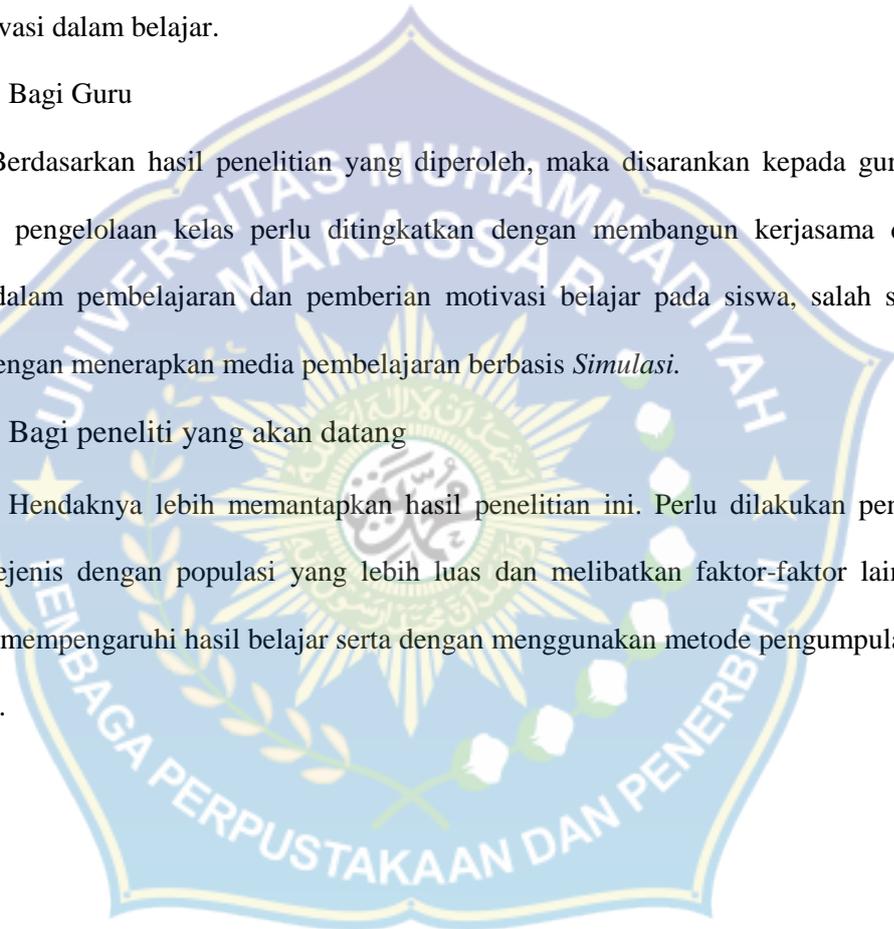
Hendaknya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan kepada guru agar strategi pengelolaan kelas perlu ditingkatkan dengan membangun kerjasama dengan siswa dalam pembelajaran dan pemberian motivasi belajar pada siswa, salah satunya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Simulasi*.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Hendaknya lebih memantapkan hasil penelitian ini. Perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan populasi yang lebih luas dan melibatkan faktor-faktor lain yang diduga mempengaruhi hasil belajar serta dengan menggunakan metode pengumpulan data lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyono Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rosda Karya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurdin 2007. Model Pembelajaran Matematika Yang Menumbuhkan Kemampuan metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar. Ringkasan *Disertasi*. Surabaya : PPs UNESA
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: PT Ciputat Pres
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1

**Tabel Analisis Statistik Inferensial Analisis Skor Pretest dan
Posttest**

Dan

Tabel Distribusi



**ANALISIS STATISTIK INFERENSIAL ANALISIS SKOR PRETEST DAN
POSTTEST**

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest (X)</i>	Nilai <i>Posttest (Y)</i>	$d = Y - X$	d^2
1	AT	60	80	20	400
2	AG	50	80	30	900
3	AZ	50	80	30	900
4	ABHB	10	50	40	1.600
5	AH	40	80	40	1.600
6	ADM	50	80	30	900
7	AF	40	80	30	900
8	FP	50	100	50	2.500
9	FAS	40	80	40	1.600
10	FK	40	60	20	400
11	FL	50	80	30	900
12	GFM	40	80	40	1.600
13	HK	60	90	30	900
14	IS	60	90	30	900
15	IM	50	70	20	400
16	JSM	60	80	20	400
17	KA	60	90	30	900
18	KARK	60	70	40	1.600
19	LF	60	80	20	400
20	MW	60	100	40	1.600
21	MQD	40	70	30	900
22	MAT	50	90	40	1.600
23	MSRS	50	80	30	900
24	MSJ	40	80	40	1.600
25	NB	60	100	40	1.600
Jumlah				810	27900

TABEL DISTRIBUSI T-TABEL

Dk	0,25	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005
1	1,000	3,078	12,706	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	4,303	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	3,182	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,776	2,766	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,571	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	2,447	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	2,365	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	2,306	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	2,262	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	2,228	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	2,201	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	2,178	2,178	2,681	3,055
13	0,694	1,350	2,160	2,160	2,650	3,012
14	0,692	1,345	2,145	2,145	2,624	2,977
15	0,691	1,341	2,132	2,132	2,623	2,947
16	0,690	1,337	2,120	2,120	2,583	2,921
17	0,689	1,333	2,110	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	2,101	2,101	2,552	2,878
19	0,688	1,328	2,093	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	2,086	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	2,080	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	2,074	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	2,069	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	2,064	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	2,060	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	2,056	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	2,052	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	2,048	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	2,045	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	2,042	042	2,457	2,750

Lampiran 2

Hasil lembar Kegiatan Murid (LKS) Pretest dan Posttest

**Dan
Hasil Penelitian**



Tabel Skor Hasil lembar Kegiatan Murid (LKS) Pada Saat *Pretest*

No.	Kode Nama	Skor/Nilai	Kategori
1.	AT	60	Sedang
2.	AG	50	Rendah
3.	AZ	50	Rendah
4.	ABHB	10	Sangat Rendah
5.	AH	40	Rendah
6.	ADM	50	Rendah
7.	AF	40	Rendah
8.	FP	50	Rendah
9.	FAS	40	Rendah
10.	FK	40	Rendah
11.	FL	50	Rendah
12.	GFM	40	Rendah
13.	HK	60	Sedang
14.	IS	60	Sedang
15.	IM	50	Rendah
16.	JSM	60	Sedang
17.	KA	60	Sedang
18.	KARK	60	Sedang
19.	LF	60	Sedang
20.	MW	60	Sedang
21.	MQD	40	Rendah
22.	MAT	50	Rendah
23.	MSRS	50	Rendah
24.	MSJ	40	Rendah
25.	NB	60	Sedang
Jumlah		1230	Sedang
Rata-Rata		49,2	
Nilai Tertinggi		60	
Nilai Terendah		10	

Sumber: Data Primer 2018, daftar skor hasil belajar pretest

Tabel Skor Hasil lembar Kegiatan Murid (LKS) Pada Saat *Posttest*

No.	Kode Nama	Skor/Nilai	Kategori
1.	AT	80	Sedang
2.	AG	80	Tinggi
3.	AZ	80	Tinggi
4.	ABHB	50	Rendah
5.	AH	80	Tinggi
6.	ADM	80	Tinggi
7.	AF	80	Tinggi
8.	FP	100	Sangat Tinggi
9.	FAS	80	Tinggi
10.	FK	60	Sedang
11.	FL	80	Tinggi
12.	GFM	80	Tinggi
13.	HK	90	Sangat Tinggi
14.	IS	90	Sangat Tinggi
15.	IM	70	Tinggi
16.	JSM	80	Tinggi
17.	KA	90	Sangat Tinggi
18.	KARK	70	Tinggi
19.	LF	80	Tinggi
20.	MW	100	Sangat Tinggi
21.	MQD	70	Tinggi
22.	MAT	90	Sangat Tinggi
23.	MSRS	80	Tinggi
24.	MSJ	80	Tinggi
25.	NB	100	Sangat Tinggi
Jumlah		2020	Tinggi
Rata-Rata		80,8	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		50	

Sumber: Data Primer 2018, daftar skor hasil belajar *posttest*

Hasil Rata-rata *Pre Test*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai $\Sigma x = 1230$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{1230}{25} \\ &= 49,2\end{aligned}$$

Jadi, rata-rata nilai murid yaitu 49,2

Hasil Rata-Rata *Post test*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai $\Sigma fx = 2020$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{2020}{25} \\ &= 80,8\end{aligned}$$

d. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{810}{25} \\ &= 32,4\end{aligned}$$

e. Mencari harga “ ΣX^2d ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\Sigma X^2d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 27900 - \frac{(810)^2}{25}\end{aligned}$$

$$=27900 - \frac{656100}{25}$$

$$=27900 - 26244$$

$$= 1656$$

f. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

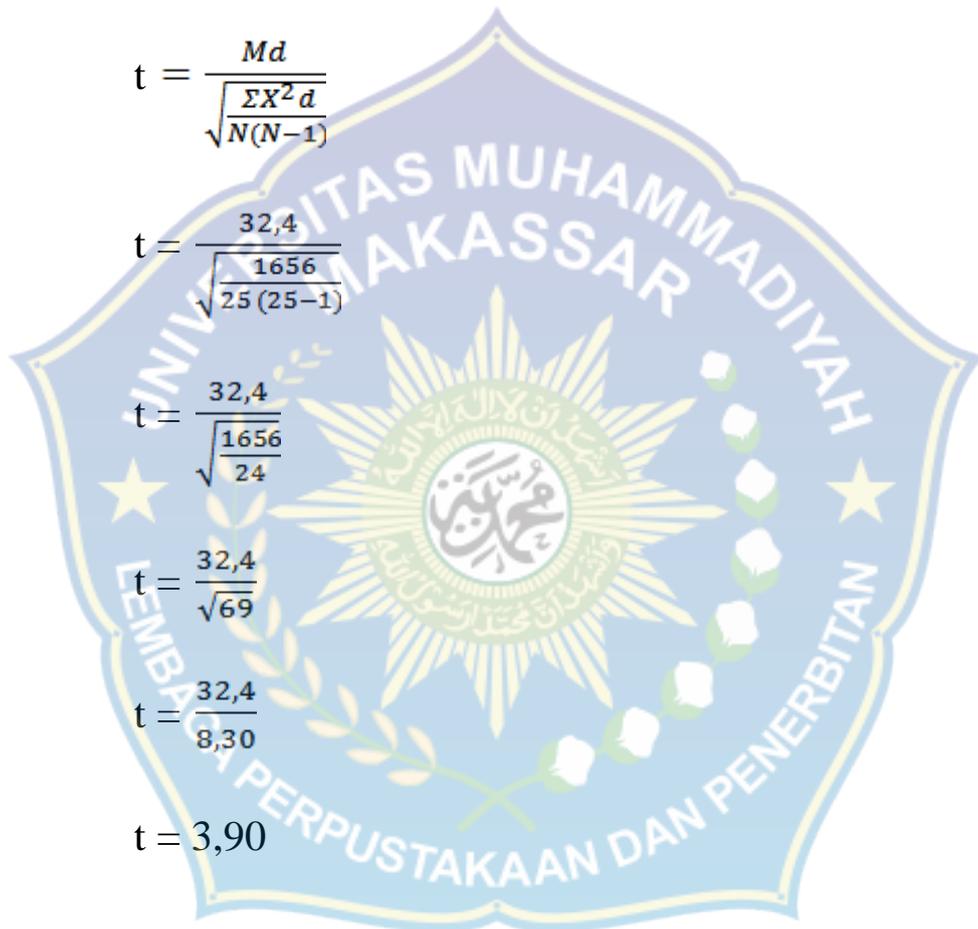
$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{1656}{25(25-1)}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{\frac{1656}{24}}}$$

$$t = \frac{32,4}{\sqrt{69}}$$

$$t = \frac{32,4}{8,30}$$

$$t = 3,90$$



Lampiran 3

Soal-soal

Dan

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)



LEMBAR SOAL

Petunjuk pengisian :

- 1) Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!
 - 2) Lembaran soal jangan dicoret-coret!
 - 3) Tulis nama lengkap dibawah ini:
Nama :
NIS :
Kelas :
-

1. Wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah yang lebih tinggi dari permukaan tanah lainnya namun dengan ketinggian yang relatif dibandingkan gunung. Penjelasan diatas merupakan pengertian dari...?
 - a. Keadaan alam
 - b. Keadaan dunia
 - c. Keadaan wilayah
 - d. Keadaan benua
2. Keadaan alam di Indonesia dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu..?
 - a. Keadaan fisik wilayah Indonesia dan Flora dan Fauna
 - b. Keadaan fisik wilayah Indonesia dan Flora
 - c. Keadaan fisik wilayah Indonesia dan fauna
 - d. Keadaan fisik wilayah Indonesia dan Ekosistem
3. Keadaan fisik wilayah Indonesia dibagi lagi menjadi 2 yaitu...?
 - a. Iklim Indonesia dan Bentuk muka bumi
 - b. Iklim Indoneisa dan Budaya Indonesia
 - c. Budaya Indonesia dan Bentuk muka bumi
 - d. Budaya Indonesia dan Iklim Indonesia
4. Di indonesia memiliki 3 macam jenis iklim. Salah satu diantaranya adalah...?
 - a. Iklim salju
 - b. Iklim kemarau
 - c. Iklim musim

- d. Iklim hujan
5. Yang tidak termasuk dari bentuk muka bumi dari keadaan alam di Indonesia adalah...?
- a. Daratan tinggi
 - b. Daratan rendah
 - c. Daratan lurus
 - d. Daerah pesisir pantai
6. Pengertian dari iklim musim adalah...?
- a. Terjadi karena Indonesia berada di daerah tropis. Suhu yang tinggi mengakibatkan penguapan yang tinggi dan berpotensi untuk terjadinya hujan
 - b. Dipengaruhi oleh angin musim yang berubah-ubah setiap periode waktu tertentu. Biasanya satu periode perubahan adalah enam bulan
 - c. terjadi karena Indonesia memiliki wilayah laut yang luas sehingga banyak menimbulkan penguapan dan akhirnya mengakibatkan terjadinya hujan
 - d. Dipengaruhi oleh suhu dan keadaan wilayah Indonesia
7. Segala macam jenis hewan yang hidup pada daerah tertentu, merupakan pengertian dari..?
- a. Flora
 - b. Fauna
 - c. Flobamora
 - d. Fermitologi
8. Bunga anggrek, bunga kamboja dan pohon mangga termasuk dalam kategori jenis...?
- a. Flora
 - b. Fauna
 - c. Flobamora
 - d. Fleksibel

9. Penyebaran flora dan fauna di Indonesia terbagi menjadi ... bagian?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
10. Di Indonesia dikenal dengan berbagai jenis fauna dan beberapa diantaranya sangat dilindungi dan dijaga kelestariannya. Komodo merupakan jenis Fauna yang berada di daerah Nusa Tenggara Timur yang penyebarannya di Indonesia berada pada bagian..?
- a. Tengah
 - b. Barat
 - c. Timur
 - d. Selatan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTS NEGERI ENDE
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII/I (Satu)
Alokasi Waktu : 4Jam Pelajaran (4X40 Menit) / 2Xpertemuan
Tema Pembelajaran : Manusia, Tempat, dan Lingkungan
Sub Tema : Kondisi Alam Indonesia

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran siswa diharapkan dapat :

1. Menjelaskan keadaan fisik Indonesia meliputi kondisi geologi, bentuk muka bumi, dan kondisi iklim Indonesia
2. Menjelaskan tentang flora dan fauna
 - a. Pembagian dan ciri-ciri flora fauna di Indonesia
 - b. Persebaran flora dan fauna di Indonesia

B. Kompetensi Inti (KI)

1. KI 3

Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

2. KI 4

Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

C. Kompetensi Inti (KI)

1. KI 3

Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan

rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

2. KI 4

Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

D. Kompetensi Inti (KI)

1. KI 3

Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

2. KI 4

Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

E. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI 3

3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, social, budaya, dan pendidikan.

2. KD pada KI 4

4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI 3

- 3.1.1 Menjelaskan kondisi alam Indonesia
- 3.1.2 Menjelaskan keadaan fisik Indonesia meliputi kondisi geologi, bentuk muka bumi, dan kondisi iklim Indonesia
- 3.1.3 Menjelaskan flora fauna dan persebarannya di Indonesia

2. Indikator KD pada KI 4

- 4.1.1 Menemukan adanya pengaruh kondisi alam baik geologi, bentuk muka bumi, dan kondisi iklim Indonesia terhadap persebaran flora dan fauna di Indonesia.

E. Deskripsi Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler : Kondisi Alam Indonesia

Keadaan fisik Indonesia, meliputi :

- Kondisi geologi Indonesia
- Bentuk muka bumi
- Kondisi iklim Indonesia

Flora dan Fauna, meliputi :

- Persebaran, pembagian dan ciri-ciri flora di Indonesia
- Persebaran, pembagian, dan ciri-ciri fauna di Indonesia

2. Materi Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Menyesuaikan dengan pembelajaran reguler.

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- 1. Pendekatan : *Scientific Approach*
- 2. Metode : Ceramah dan Tanya jawab.
- 3. Model : Konvensional.

G. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media : Komputer/laptop
- 2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD

3. Sumber Pembelajaran

- a. Suciati dkk. 2014. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas VII*. Halaman 8-13. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- b. Internet

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama (Materi Keadaan Fisik Indonesia)

1. Kegiatan pendahuluan

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi.
- c. Guru bersama siswa melakukan pengkondisian agar suasana belajar menjadi nyaman.
- d. Guru memotivasi siswa dengan mengungkapkan manfaat dan pentingnya mempelajari keadaan fisik Indonesia.
- e. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
- f. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan keadaan fisik Indonesia, misalnya mengapa disekitar kita banyak gunung berapi? Dst.
- g. Guru memberikan soal pretest.

2. Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - 1) Siswa mendengarkan penjelasan tentang media yang akan digunakan dalam penelitian yaitu media pembelajaran berbasis *Simulasi*
 - 2) Peserta didik juga membaca materi dari buku teks tentang keadaan fisik Indonesia.
 - 3) Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar tersebut, siswa diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui dengan teman satu mejanya.

- b. Menanya : Siswa diminta untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami kepada guru.
- c. Mengumpulkan informasi : Guru menunjuk siswa untuk menjawab soal yang ditampilkan dalam media berbasis *Simulasi* oleh guru.
- d. Mengasosiasi : Siswa dengan teman satu mejanya untuk membuat kesimpulan tentang materi keadaan fisik Indonesia, meliputi kondisi geologi, bentuk muka bumi, dan kondisi iklim Indonesia.

3. Kegiatan Penutup

- a. Kesimpulan : Siswa bersama dengan guru menyimpulkan hasil belajar, dengan menyimpulkan jawaban atas semua pertanyaan dari siswa.
- b. Refleksi : Siswa bersama guru melakukan refleksi, guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan beberapa hal terkait materi pembelajaran yang sudah disampaikan.
- c. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari tentang materi selanjutnya yaitu flora dan fauna.
- d. Pengkondisian siswa, doa, dan salam.

Pertemuan Kedua (Materi Flora dan Fauna)

1. Kegiatan pendahuluan

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi.
- c. Guru bersama siswa melakukan pengkondisian agar suasana belajar menjadi nyaman.
- d. Guru memotivasi siswa dengan mengungkapkan manfaat dan pentingnya mempelajari tentang flora dan fauna di Indonesia.
- e. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
- f. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan flora dan fauna, misaln binatang? Apakah binatang tersebut. berasa

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

- 1) Siswa mengamati peta pembagian wilayah flora dan fauna yang ditampilkan menggunakan proyektor.
- 2) Peserta didik juga membaca materi dari buku teks tentang flora dan fauna.
- 3) Siswa menyimak informasi yang disampaikan guru tentang materi flora dan fauna yang ditampilkan oleh guru melalui media berbasis *Simulasi*.

b. Menanya : Siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum siswa pahami.

c. Mengumpulkan informasi

- 1) Siswa ditunjuk oleh guru untuk menjawab soal yang terdapat pada media berbasis *Simulasi*.

d. Mengasosiasi :

- 1) Siswa diminta untuk mencari informasi dengan membaca terkait jenis flora dan fauna serta persebarannya.
- 2) Guru menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan menggunakan proyektor.

e. Mengkomunikasi : siswa-siswa diminta aktif dan ikut serta dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

3. Kegiatan Penutup

- a. Kesimpulan : Siswa bersama dengan guru menyimpulkan hasil belajar, dengan menyimpulkan jawaban atas semua pertanyaan dari siswa.
- b. Refleksi : Siswa bersama guru melakukan refleksi, guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan beberapa hal terkait materi pembelajaran yang sudah disampaikan.
- c. Siswa mendengarkan penguatan dari guru mengenai semua materi yang telah dipelajari.
- d. Pengkondisian siswa, doa, dan salam.

I. Penilaian

1. Teknik penilaian
 - a. Tes di dalam media pembelajaran macromedia flash.
 - b. Kuis.
 - c. Kompetensi keterampilan : dengan menggunakan soal pretest dan posttest.

Ende, 22 Oktober 2018

Mengetahui

Guru Pembimbing

Jainab Ahmad, S.Pd, S.Pd.

NIP. 19770317 200604 2 009

Mahasiswa Praktik

Sri Juni Arti Achmad

NIM. 10531209814



Lampiran 4
Foto Dokumentasi



Mengerjakan Soal Pretest



Gambar 1.

Mengerjakan Soal Posttest



Gambar 2.

Menjelaskan Materi tanpa Menggunakan Media Simulasi



Gambar 3.



Gambar 4.

Menjelaskan Materi dengan Menggunakan Media Simulasi



Gambar 5.



Gambar 6.



Gambar 7.

Siswa Menjawab Soal di Depan Kelas



Gambar 8.

RIWAYAT HIDUP



Sri Juni Arti Achmad. Dilahirkan di Ende pada tanggal 15 Juni 1996, anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan **Achmad Ichsan** dan **Hafsa Rejab**. Penulis menyelesaikan pendidikan pertamanya di TK Pembina Ende pada tahun 2002 lalu mendaftar sebagai siswa di SD Negeri Ende 14 dan lulus pada tahun 2008 melanjutkan ke sekolah tingkat pertama di MTs Negeri Ende dan lulus pada tahun 2011 dan tamat di MA Negeri Ende tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan selesai pada tahun 2019 dengan Judul Skripsi "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri Ende Nusa Tenggara Timur*".

