

**PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP
KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA TEMA 9
LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V
MIN KRUENG MAK ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

LIYANI

NIM. 201325193

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
1438 H/ 2017 M**

**PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP KETUNTASAN
BELAJAR SISWA PADA TEMA 9 LINGKUNGAN SAHABAT
KITA DI KELAS V MIN KRUENG MAK ACEH BESAR**

SKRIPSI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Bahan Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam

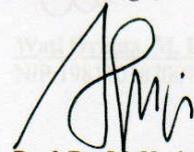
Oleh

Liyani

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM. 201325193

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. M. Nasir Budiman, M.A
NIP : 195701021986031003

Pembimbing II,



Wati Oviana, M. Pd
NIP:198110182007102003

**PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP KETUNTASAN
BELAJAR SISWA PADA TEMA 9 LINGKUNGAN SAHABAT
KITA DI KELAS V MIN KRUENG MAK ACEH BESAR**

SKRIPSI

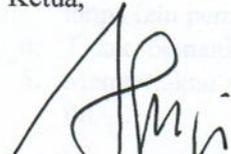
**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Pada hari/ Tanggal :

Sabtu, 5 Agustus 2017
12 Dzhul-qaidah 1438 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

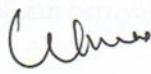
Ketua,


Prof. Dr. M. Nasir Budiman, M.A
NIP: 195701021986031003

Sekretaris,


Zulisra Vebrinia, S. Pd. I

Penguji I,

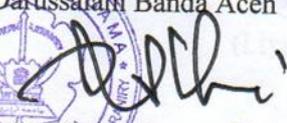

Wati Oviana, M. Pd
NIP: 198110182007102003

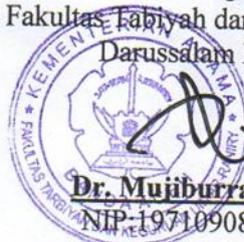
Penguji II,


Dra. Tasnim Idris, M.Ag
NIP: 195912181991032002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Mujiurrahman, M.Ag
NIP: 197109082001121001



KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita**”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S-1) pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Selanjutnya salawat beriring salam juga di sampaikan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke arah ilmu pengetahuan yang berlandaskan pada keimanan dan ketaqwaan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa petunjuk, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Chamim dan Ibunda Rom Yati, abang Sulis Setiyo serta adik Hafiz Febiyan Setiadi yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. M. Nasir Budiman, M.A. selaku dosen pembimbing I , yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Ibu Wati Oviana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, dengan sabar membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Siti Khasinah, M. Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Mujiburrahman, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini.
6. Bapak Azhar, M.Pd. selaku ketua prodi PGMI beserta staf pengajar jurusan S-1 PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan untuk penulisan skripsi ini.
7. Kepada Karyawan dan karyawan perpustakaan UIN Ar-Raniry wilayah Provinsi Aceh serta perpustakaan lainnya yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas dengan sebaik mungkin dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Kepala sekolah Masriadi, S. Pd dan wali kelas V Ibu Afridar, S. Pd beserta staf pengajar dan karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada Rahmat Hidayat Santoso serta teman-teman seperjuangan Anirisa, Siti Uznatun, Rosnaini, Meti Lestari yang telah membantu dan memberikan inspirasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

10. Dan semua pihak baik yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha seoptimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini . Namun penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik guna untuk perbaikan skripsi ini pada masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Banda Aceh, 22 Juli 2017

Penulis,

Liyani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI <i>MUNAQASYAH</i>	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Postulat dan Hipotesis.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	10
A. Metode Simulasi	10
1. Pengertian Metode Simulasi	10
2. Bentuk-bentuk Metode Simulasi.....	12
3. Langkah-langkah Penerapan Metode Simulasi.....	15
4. Kelebihan Metode Simulasi	19
5. Kelemahan Metode Simulasi	19
B. Ketuntasan Belajar	23
1. Pengertian Ketuntasan Belajar siswa	23
2. Faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Siswa.....	26
3. Hubungan Penggunaan Metode Simulasi dengan Ketuntasan Belajar Siswa.....	27
C. Subtema Manusia dan Lingkungan.....	30
D. Pelaksanaan Metode Simulasi.....	33

BAB III : METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel.....	37
D. Tehnik Pengumpulan Data.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Analisis Data.....	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
1. Penyajian Data Pretes dan Postes	46
2. Respon Belajar Siswa Pada Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi.....	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
1. Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Ketuntasan Belajar.....	56
2. Respon Siswa Setelah Menggunakan Metode Simulasi	58
BAB V : PENUTUP	61
A. Simpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
DAFTAR RIWAYAT	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: One Group <i>Pre-Test</i>	36
Tabel 3.2	: Kriteria Menghitung Respon Siswa	44
Tabel 4.1	: Data Guru dan Pegawai	45
Tabel 4.2	: Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	46
Tabel 4.3	: Uji Normalitas Data.....	48
Tabel 4.4	: Uji Homogenitas Data	49
Tabel 4.5	: Uji Hipotesis Ketuntasan Belajar	50
Tabel 4.6	: Kegiatan Belajar yang Saya Ikuti Dengan Menggunakan Metode Simulasi Dapat Membangkitkan Rasa Ingin Tahu	51
Tabel 4.7	: Metode Simulasi Pada Pembelajaran Subtema Manusia dan Lingkungan Sangat Menyenangkan Bagi Saya.....	51
Tabel 4.8	: Belajar dengan Menggunakan Metode Simulasi Membuat Saya Lebih Mudah Memahami Materi	52
Tabel 4.9	: Belajar dengan Menggunakan Metode Simulasi Dapat Mengurangi Rasa Bosan Saya dalam Proses Pembelajaran.....	52
Tabel 4.10	: Saya Berminat Untuk Belajar Materi Lain dengan Menggunakan Metode Simulasi	53
Tabel 4.11	: Metode Simulasi Dapat Menambah Informasi yang Baru Bagi Saya	53
Tabel 4.12	: Metode Simulasi Dapat Memudahkan Saya dalam Menjawab Soal yang Guru Sediakan.....	54
Tabel 4.13	: Metode Simulasi Memudahkan Saya Untuk Berinteraksi dengan Teman	54
Tabel 4.14	: Metode Simulasi Membuat Saya Percaya Diri dalam Mencari Informasi.....	55

Tabel 4.15	: Metode Simulasi Memudahkan saya dalam menarik	
	Kesimpulan.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Pengangkatan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala
Sekolah MIN Krueng Mak Aceh Besar
- Lampiran 4 : Soal-Soal *Pre-Test*
- Lampiran 5 : Kunci Jawaban *Pre-Test*
- Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 7 : Soal-Soal *Post-Test*
- Lampiran 8 : Kunci Jawaban *Post-Test*
- Lampiran 9 : Angket Respon Siswa Terhadap Metode Simulasi
- Lampiran 10 : Kisi-Kisi Soal
- Lampiran 11 : Validitas Instrumen Soal
- Lampiran 12 : Pengolahan Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan SPSS
- Lampiran 13 : Pengolahan Data Nilai *Pre-Test* dengan Cara Manual
- Lampiran 14 : Pengolahan Data Nilai *Post-Test* dengan Cara Manual
- Lampiran 15 : Pengujian Hipotesis (Uji-T) Terhadap Nilai *Pre-Test* dengan Cara
Manual
- Lampiran 16 : Pengujian Hipotesis (Uji-T) Terhadap Nilai *Post-Test* dengan Cara
Manual
- Lampiran 17 : Pengujian Hipotesis (Uji-T) Terhadap Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*
dengan Menggunakan SPSS
- Lampiran 18 : Tabel Titik Presentase Distribusi T
- Lampiran 19 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

ABSTRAK

Nama : Liyani
NIM : 201325193
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Min Krueng Mak Aceh Besar.
Tanggal Sidang : 05, Agustus 2017
Tebal Skripsi :122
Pembimbing I : Prof. Dr. M. Nasir Budiman, M.A
Pembimbing II : Wati Oviana, M.Pd.
Kata Kunci : Metode simulasi, ketuntasan belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan langsung di MIN Krueng Mak Aceh Besar. Yang menunjukkan masih lemahnya proses pembelajaran tematik di sekolah. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga kurangnya minat siswa dalam belajar, terlebih lagi jika guru menerapkan metode konvensional kebanyakan siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Sehingga tidak menutup kemungkinan ketuntasan belajar siswa tidak mencapai KKM yang telah ditentukan di sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode simulasi terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan dan respon belajar siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-experimental (*one Group Pretest-Posttest Design*), sebagai sampel dipilih kelas V yang terdiri dari 25 orang siswa. Data yang dikumpulkan melalui tes, dan angket/ kuesioner, kemudian data tersebut dianalisis melalui statistik uji-t terhadap data tes awal, dan tes akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan metode pembelajaran simulasi dalam pembelajaran subtema manusia dan lingkungan secara signifikan dapat berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa dibanding dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional, dimana hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,354 > 1,71$). Sedangkan respon belajar siswa dari 10 pertanyaan yang diajukan sebagian besar siswa berpendapat positif dimana hasil analisis rata-rata menunjukkan 88% tergolong kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa respon siswa sangat baik terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.¹ Dengan demikian proses belajar mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa sehingga terjadinya timbal balik dalam suatu pembelajaran. Tolak ukur utama adalah bagaimana proses belajar mengajar tersebut berjalan dengan efektif agar pesan atau ilmu yang ingin disampaikan dapat diterima dan diaplikasikan secara utuh oleh peserta didik. Untuk kepentingan tersebut guru perlu memperhatikan komponen-komponen dalam proses belajar mengajar.

Komponen-komponen proses belajar mengajar terdiri dari merencanakan, mempelajari masa mendatang dan menyusun rencana kerja. Mengorganisasikan, membuat organisasi usaha, manajer, tenaga kerja dan bahan. Mengkoordinasikan, menyatukan dan mengkorelasikan semua kegiatan. Kemudian, mengawasi dan memeriksa agar segala sesuatu dikerjakan sesuai dengan peraturan yang

¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), cet.2, h.4.

digariskan dan intruksi-intruksi yang diberikan.² Didalam menyusun komponen-komponen proses belajar mengajar peran guru meliputi banyak hal sebagaimana yang dikemukakan oleh Adams dan Decey yang dikutip dari buku Abu Ahmadi antara lain guru sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor.³ Jadi proses belajar-mengajar sebagian besar sangat ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menguasai bahan atau materi pelajaran, memilih media dan metode belajar yang tepat serta mengelola kelas dan menciptakan suasana kelas yang efektif sehingga ketuntasan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar adalah dengan kemampuan guru dalam menentukan metode belajar yang bervariasi, secara umum ada beberapa metode pembelajaran diantaranya yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, demonstrasi dan salah satunya adalah metode simulasi. Metode simulasi adalah metode mengajar yang dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan suatu bahan pelajaran melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.⁴

² Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia), h. 34.

³ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru...*, h.4.

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h.89.

Menurut Hasibuan dan Moedjionometode simulasi memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: (a) menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, (b) menggalakan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi, (c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, (d) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa, (e) menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi dan memvisualkan hal-hal yang abstrak.⁵

Jadi metode simulasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peneliti akan menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran Tematik Subtema Manusia dan Lingkungan pada kegiatan pembelajaran satu yang dimana siswa akan mensimulasikan seorang repoter cilik yang akan mewawancarai teman-temannya mengenai kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir dan kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan sekolah bersih dan asri.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN Krueng Mak Aceh Besar tahun 2016, Pada saat proses belajar mengajar yaitu pembelajaran tematik ketika guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Minat belajar siswa masih kurang hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam belajar, sementara kebanyakan siswa asyik bermain dengan teman sebangkunya bahkan keluar kelas ketika guru menjelaskan didepan kelas, kemudian ketika guru memberikan soal latihan sebagian siswa menyotek teman sebangkunya dikarenakan siswa belum mengerti apa yang sudah disampaikan oleh gurunya.

⁵ Tukiran Taniredja dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 40.

Diketahui bahwa metode-metode yang telah disebutkan diatas pada proses belajar mengajar kurang memotivasi siswa untuk semangat belajar dan kebanyakan siswa merasa bosan untuk belajar serta sulit memahami materi yang disampaikan. Padahal metode-metode tersebut telah diterapkan guru secara tepat dan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan aturannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru MIN Krueng Mak Aceh Besar, ketika mengajar pembelajaran tematik menggunakan metode saintifik siswa sangat antusias kemudian hampir keseluruhan siswa paham atas materi yang disampaikan oleh guru kemudian ketuntasan belajar siswa berada pada tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) optimal dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 69. Oleh karena itu peneliti tertarik akan menerapkan metode simulasi apakah metode simulasi tersebut bisa meningkatkan ketuntasan belajar siswa seperti metode saintifik yang telah diterapkan oleh guru di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar. Karena diketahui guru di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar untuk pembelajaran tematik belum pernah menerapkan metode simulasi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis bermaksud untuk menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran Tematik Tema 9 Lingkungan Sahabat Kitamelalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh metode simulasi terhadap ketuntasan belajar siswa pada tema 9 (lingkungan sahabat kita) di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan metode simulasi terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar?
2. Bagaimanakah respon belajar siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode simulasi terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar?
2. Untuk mengetahui respon belajar siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar?

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang diperoleh, kiranya dapat bermanfaat:

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang penerapan metode simulasi.

2. Sebagai masukan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas belajar siswa.
4. Dapat bermanfaat bagi lembaga yang terkait sebagai bahan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

E. Definisi operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan serta memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang terkandung dalam judul skripsi proposal ini, maka penulis akan terlebih dahulu menjelaskan istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa Indonesia “ pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.⁶ Maksud pengaruh dalam penelitian ini adalah adanya suatu peningkatan siswa menjadi tuntas belajar dengan menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan.

2. Metode Simulasi

Menurut Wina Sanjaya Simulasi berasal dari kata *simulate* artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), h.1045.

untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.⁷ Yang dimaksud metode simulasi dalam penelitian ini adalah siswa akan berbuat pura-pura dengan menirukan tingkah laku seseorang seperti dalam kehidupan nyata.

3. Ketuntasan Belajar

Menurut Suryo Subroto belajar tuntas adalah satu filsafat yang mengatakan bahwa dengan sistem pengajaran yang tepat semua siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dari hampir seluruh materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.⁸ Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, konsep ketuntasan belajar siswa adalah usaha dikuasainya bahan oleh sekelompok siswa yang sedang mempelajari bahan tertentu secara tuntas. Tingkat ketuntasan bermacam-macam dan merupakan persyaratan (kriteria) minimum yang harus dikuasai siswa.⁹ Jadi ketuntasan belajar siswa dalam penelitian ini adalah siswa bisa memahami dan menangkap pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan sehingga dapat tercapainya ketuntasan belajar siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi dasar yang telah ditentukan.

4. Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita

Tema 9 lingkungan sahabat kita terdiri dari tiga subtema dan enam kegiatan pembelajaran masing-masing tema terdapat kompetensi dasar dan

⁷ Wina sajaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h.159.

⁸ Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2002), h. 96.

⁹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi...*, h.34.

indikator. Setiap kegiatan pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran kemudian kegiatan pembelajarannya dirancang untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa melalui aktivitas yang bervariasi.¹⁰ Yang dimaksud tema 9 lingkungan sahabat kita dalam penelitian ini adalah peneliti akan meneliti subtema satu manusia dan lingkungan pada kegiatan pembelajaran satu dengan menggunakan metode simulasi. Dimana siswa akan mensimulasikan sebagai repoter cilik yang akan mewawancarai teman-temannya mengenai kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir dan kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan sekolah bersih dan asri (indah dan sedap di pandang).

F. Postulat dan Hipotesis

1. Postulat

Postulat adalah anggapan dasar dalam suatu penelitian dan merupakan landasan berbijak bagi setiap peneliti atau penulis. Postulat juga merupakan tumpuan segala pandangan aktivitas terhadap masalah yang diselidiki.¹¹ Adapun yang menjadi postulat dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik subtema manusia dan lingkungan.

¹⁰ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Lingkungan Sahabat Kita Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, dan Kemdikbud, 2014), h.4.

¹¹ Winamo Surakhmad, *Dasar-dasar dan Teknik Research*, (Bandung: Tarsito, 1997), h.37.

2. Hipotesis

Menurut sudjana, hipotesis dalam suatu penelitian berperan sebagai jawaban sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dari permasalahan yang diteliti.¹² Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah terdapat perbedaan ketuntasan belajar siswa pada subtema manusia dan lingkungan yang menggunakan metode simulasi di MIN Krueng Mak Aceh Besar. Adapun yang menjadi hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nol atau hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode simulasi pada subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode simulasi pada subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar .

¹² Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), h. 219.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Secara etimologi kata simulasi (*simulation*) diartikan Prayitno Kupul dan Zaenal abidin, Derick dan Mcaleese dikutip dari buku Abu Ahmadi berarti tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat pura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya.¹

Sedangkan secara istilah menurut Wina Sanjaya simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.²

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas tentang definisi metode simulasi maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode simulasi adalah metode mengajar dengan menggunakan situasi tiruan yang seakan-akan berada dalam situasi nyata. Tujuannya untuk memahami suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu dengan bimbingan guru sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

¹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi....*, h. 83.

² Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran....*, h.159.

Ada beberapa prinsip-prinsip metode simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono, prinsip-prinsip metode simulasi antara lain: Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda; semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing; penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru; petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu; dalam simulasi seyogianya dapat dicapai tiga domain psikis; dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap; hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.³

Berdasarkan prinsip-prinsip metode simulasi diatas dapat disimpulkan bahwa simulasi bisa dilakukan oleh sekelompok siswa atau individu siswa. Jika simulasi dilakukan dengan berkelompok, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi sehingga terjadinya interaksi antar siswa yang memberi kemungkinan timbulnya sikap gotong royong serta kekeluargaan. Meskipun dilakukan dengan berkelompok setiap individu siswa terlibat langsung menurut peranan masing-masing. Sebelum melakukan simulasi guru sudah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam simulasi dan menentukan topik yang sesuai dengan kemampuan kelas, kemudian memberikan petunjuk serta penjelasan yang jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain memiliki prinsip-prinsip, metode simulasi juga memiliki tujuan, tujuan dari kegiatan atau pelaksanaan simulasi menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya diantaranya yaitu: Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan

³ Tukiran Taniredja dkk, *Model-model Pembelajaran...*, hal.41.

melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya; untuk melatih siswa menguasai keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari; untuk pelatihan memecahkan masalah; untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa; untuk merasakan atau memahami tingkah laku manusia dan situasi-situasi masyarakat disekitarnya; untuk melatih dan membantu siswa dalam memimpin, bergaul dan memahami hubungan antara manusia, bekerja sama dalam kelompok dengan efektif, menghargai dan memahami perasaan dan pendapat orang lain, dan memupuk daya kreativitas siswa.⁴

Dengan adanya tujuan simulasi tersebut guru tidak cenderung mengajar dengan pembelajaran pasif, artinya guru bisa menciptakan suasana belajar yang bisa mengaktifkan siswa dan memotivasi siswa, mendorong siswa agar terlibat dalam situasi yang hampir serupa dengan sebenarnya, agar siswa berani, percaya diri, mampu berfikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah sehingga membantu siswa dalam bergaul, menghargai pendapat orang lain serta memahami tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-harinya.

2. Bentuk-bentuk Simulasi

Ada beberapa macam bentuk simulasi menurut beberapa ahli diantaranya yaitu: menurut Wina Sanjaya membagi simulasi menjadi 3 bentuk, Siodrama, Psikodrama dan Role Playing.

⁴Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi...*, h. 84.

- 1) *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, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkannya.
- 2) *Psikodrama*, adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik 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 dialaminya.
- 3) *Role playing* atau bermain peran, adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah. Seperti peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya kejadian seputar pemberontakan G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.⁵

⁵ Wina sajaya, *Strategi Pembelajaran...*, h. 160.

Menurut Nana Sudjana bentuk simulasi dibagi menjadi 5 jenis, yaitu:

- 1) *Peer teaching*, adalah latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru.
- 2) *Sosiodrama*, adalah bermain peranan yang ditunjukkan untuk menentukan alternatif pemecahan masalah sosial.
- 3) *Psikodrama*, adalah bermain peranan yang ditunjukkan agar siswa memperoleh (pemahaman) yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep sendiri dan dapat menyatakan reaksinya terhadap tekanan yang menimpa dirinya.
- 4) *Simulasi game*, adalah bermain peranan para siswa dalam berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan memenuhi peraturan yang ditetapkan.
- 5) *Role Playing*, adalah bermain peranan yang ditunjukkan untuk mengkreasikan kembali peristiwa masa lampau, mengkreasikan kemungkinan masa depan, mengekspose kejadian masa kini, dan sebagainya.⁶

Sama halnya menurut Trianto simulasi terdiri dari 5 jenis yaitu:

- 1) *Sosiodrama*, adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial.
- 2) *Psikodrama*, adalah metode pembelajaran bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan psikologis.

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses...*, h. 90.

- 3) *Role playing*, adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang akan muncul dimasa mendatang.
- 4) *Peer teaching*, merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Setelah itu peer teaching merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.
- 5) *Simulasi game*, merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan tertentu.⁷

Berdasarkan bentuk-bentuk simulasi diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode simulasi memiliki beberapa bentuk diantaranya yaitu menurut Wina Sanjaya terdiri dari sosiodrama, psikodrama dan role playing. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Trianto menambahkan dua bentuk simulasi yaitu peer teaching dan simulasi game. Setiap bentuk simulasi memiliki kelebihan, kelemahan dan tujuan pembelajaran masing-masing. Dengan adanya bentuk-bentuk metode simulasi, guru lebih mudah dan terarah dalam memilihnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3. Langkah-langkah Penerapan Metode Simulasi

Dalam penerapan metode simulasi terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh oleh seorang guru, agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan

⁷ Trianto, *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2010), h. 140-141.

pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Menurut Wina Sanjaya langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan simulasi yaitu:

- 1) Tahap awal yaitu, *tahap Persiapan simulasi* di dalam tahap persiapan guru harus (a) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi; (b) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan; (c) menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, penerapan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; dan (d) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
- 2) Tahap kedua yaitu, *Pelaksanaan simulasi* (a) simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; (b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; (c) kemudian guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; (d) simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- 3) Tahap terakhir yaitu, *Penutup* di akhir pembelajaran guru harus mengarahkan kepada peserta didik agar (a) melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan; (b) mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi dan ; (c) merumuskan kesimpulan.⁸

⁸ Wina sajaya, *Strategi Pembelajaran...*, h. 161-162.

Menurut Nana Sudjana langkah-langkah pelaksanaan simulasi, diantaranya yaitu:

- 1) Guru menentukan topik dan tujuan simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, alat dan hal-hal yang diperlukan.
- 4) Guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan dalam simulasi.
- 5) Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi.
- 6) Guru memberi kesempatan kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri.
- 7) Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan simulasi.
- 8) Siswa melaksanakan simulasi dan guru mengawasi, memberi saran untuk kelancaran simulasi.
- 9) Siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi kemudian diakhir pembelajaran siswa membuat kesimpulan hasil simulasi.⁹

Sedangkan menurut Hasibuan dan Moedjiono langkah-langkah simulasi sebagaimana dikutip dari buku Tukiran Taniredja diantaranya yaitu:

- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi.

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses belajar mengajar...*, h. 90-91.

- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- 4) Pemilihan pemegang peranan.
- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- 6) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan.
- 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi.
- 8) Pelaksanaan simulasi.
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan dan latihan ulang.¹⁰

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli tentang langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran simulasi diatas, maka peneliti akan menerapkan langkah-langkah pelaksanaan metode simulasi menurut Nana Sudjana, yaitu peneliti akan menentukan topik sesuai dengan subtema yang peneliti akan simulasikan. Sebelum melakukan simulasi guru menjelaskan gambaran pelaksanaan simulasi, kemudian guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dan memberikan hal-hal yang diperlukan dalam simulasi, setelah itu guru memilih pemegang peranan kepada setiap kelompok untuk mensimulasikan, kemudian guru mempertegas lagi kepada setiap kelompok hal-hal yang harus dilakukan dalam simulasi, bila ada siswa yang kurang paham diberi kesempatan untuk bertanya, sebelum melakukan simulasi guru memberikan

¹⁰ Tukiran Taniredja dkk, *Model-model Pembelajaran...*, h. 41-42.

kesempatan kelompok dan pemain untuk menyiapkan diri, setelah pemain dan kelompok bersiap-siap guru menetapkan waktu berapa lama proses simulasi, kemudian siswa melakukan simulasi sementara guru mengawasi dan memberikan saran bila ada siswa yang kesulitan dalam pelaksanaan simulasi. Setelah melakukan simulasi guru mengarahkan kepada setiap kelompok agar mendiskusikan hasil simulasinya dan diakhir pembelajaran setiap kelompok memberi kesimpulan.

4. Kelebihan Kelemahan Metode Pembelajaran Simulasi

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, demikian halnya dengan metode pembelajaran simulasi juga memiliki kelebihan dan kelemahannya diantaranya menurut beberapa ahli:

Menurut Tukiran Taniredja dkk, kelebihan menggunakan metode simulasi diantaranya yaitu: menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi; menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; memvisualkan hal-hal yang abstrak; tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik; memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa; menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi; menimbulkan semacam interaksi antar

siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong-royongan serta kekeluargaan yang sehat.¹¹

Menurut Wina Sanjaya terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan metode simulasi diantaranya yaitu: simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja; simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan; simulasi dapat memupuk keberanian dan kepercayaan diri siswa; memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis dan simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.¹²

Menurut Rostiyah N.K metode simulasi baik sekali kita gunakan karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: menyenangkan siswa; menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa; memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; mengurangi hal-hal yang abstrak; tidak memerlukan pengarahannya yang pelik dan mendalam; menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong royongan serta kekeluargaan yang sehat; menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban;

¹¹ Tukiran Taniredja dkk, *Model-model Pembelajaran...*, h. 40.

¹² Wina sajaya, *Strategi Pembelajaran...*, h. 160.

menumbuhkan cara berfikir yang kritis dan memungkinkan guru bekerja dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda.¹³

Sementara itu kelemahan metode simulasi menurut beberapa ahli diantaranya yaitu:

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya kelemahan menggunakan metode simulasi yaitu: sering terjadi kegagalan akibat kurang persiapan, penjelasan, peralatan tidak sempurna, waktu dan kondisi siswa; kadang-kadang simulasi tidak sesuai dengan tingkat kedewasaan anak atau anak dituntut terlalu banyak di dalam memegang peranan sehingga ia tidak menguasainya dan kehilangan arah. Selain itu, pembagian tugas bagi para pemegang peranan kurang jelas atau penunjukan peranan kurang tepat; simulasi seharusnya mewakili keadaan yang sebenarnya (mewakili realitas yang disederhanakan) dengan peniruan yang sangat teliti dari situasi yang sebenarnya sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dilaksanakan di sekolah-sekolah; guru sering mengalami kesulitan dalam menggabungkan beberapa simulasi yang berhubungan satu sama lain dari satu topik, misalnya: kehidupan di pasar, di kantor pos, di stasiun, di bank, dan sebagainya, sehingga kadang-kadang bersifat lepas atau saling bertentangan antara satu dengan yang lain.¹⁴

Menurut Roestiyah NK kelemahan metode simulasi yaitu: Efektivitas dalam memajukan belajar siswa belum dapat dilaporkan oleh riset; terlalu mahal biayayannya; banyak orang meragukan hasilnya karena sering tidak diikuti

¹³ Istarani, *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran...* hal. 49.

¹⁴ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi...*, h.86-87.

sertakannya elemen-elemen yang penting; menghendaki pengelompokan yang fleksibel, perlu ruang dan gedung; menghendaki banyak imajinasi dari guru maupun siswa; menimbulkan hubungan informasi antara guru dan siswa yang melebihi batas; sering mendapat kritik dari orang tua karena dianggap permainan saja.¹⁵

Menurut Wina Sanjaya kelemahan metode simulasi diantaranya yaitu: pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan; pengolahan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan; faktor psikologis seperti masa lalu dan takut sering mempengaruhi siswa simulasi.¹⁶

Berdasarkan penjelasan kelebihan kelemahan menurut beberapa para ahli maka dapat peneliti simpulkan bahwa setiap metode pembelajaran yang dipilih dalam proses pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Seperti metode simulasi siswa dapat melatih berfikir kritis dan mengembangkan kreativitasnya, dengan melakukan simulasi siswa mendapat pengalaman belajar yang dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja. Selain itu siswa dapat memupuk keberanian dan percaya diri dalam memainkan perannya, kemudian dengan terdorongnya partisipasi siswa dalam melakukan simulasi memungkinkan terjadinya interaksi yang dimana siswa bisa memperkaya pengetahuan, sikap dan

¹⁵ Roestiyah, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001), h. 22-23.

¹⁶ Wina sajaya, *Strategi Pembelajaran...*, h. 160.

keterampilan sehingga menimbulkan respon positif bagi siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang termotivasi selain itu terciptanya sikap kegotong royong dan kekeluargaan yang sehat.

Dengan adanya kelebihan tentunya terdapat kelemahan dari kelemahan metode simulasi diatas maka peneliti memberikan saran agar kelemahan metode simulasi tidak terjadi dalam proses belajar mengajar maka guru perlu memperhatikan terlebih dahulu materi atau bahan ajar agar disesuaikan dengan metode pembelajaran yang hendak digunakan. Tahap persiapan harus matang dimana guru harus jelas dalam menyampaikan tujuan pelaksanaan simulasi, peralatan, waktu, kondisi ruangan atau lingkungan yang hendak digunakan. Kemudian guru harus tegas dan teliti dalam pembagian kelompok serta pemain yang akan memerankan simulasinya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Ketuntasan Belajar Siswa

1. Pengertian ketuntasan belajar siswa

Belajar tuntas adalah satu filsafat yang mengatakan bahwa dengan sistem pengajaran yang tepat semua siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dari hampir seluruh materi pelajaran yang diajarkan disekolah.¹⁷ Menurut Juniarsih mengutip pendapat Bloom pembelajaran tuntas merupakan satu pendekatan pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan siswa dalam sesuatu hal yang dipelajari. Selanjutnya, Anderson & Block mengungkapkan bahwa pembelajaran tuntas pada dasarnya merupakan seperangkat gagasan dan tindakan

¹⁷ Suryo Subroto, *Proses Belajar...*, h. 96.

pembelajaran secara individu yang dapat membantu siswa untuk belajar secara konsisten.

Dilihat dari karakteristik pembelajaran tuntas menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditunjukkan pada sekelompok peserta didik (klasikal), tetapi mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan perorangan peserta didik sedemikian rupa, sehingga dengan penerapan pembelajaran tuntas memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing peserta didik secara optimal. Dasar pemikiran dari belajar tuntas dengan pendekatan individual ialah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing peserta didik.¹⁸

Berdasarkan teori belajar tuntas, peserta didik dipandang tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan, keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.¹⁹

¹⁸ Juniarsih, Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PAIDi Kelas IX SMP IT Amsilati Bangsri Jepara, (*Jurnal Ilmiah Skripsi*), Semarang 18 November 2011, h. 72.

¹⁹ Mulyasa, *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 130.

Menurut KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) siswa tuntas belajar, bila telah mencapai daya serap 75 % untuk menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75 .²⁰

Menurut Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) maupun kurikulum 2013 berbasis kompetensi, kriteria ketuntasan belajar untuk masing-masing indikator, idealnya 75%.²¹ Penilaian ketuntasan minimal (KKM) mempertimbangkan 3 aspek kriteria yaitu: kompleksitas, daya dukung dan kemampuan awal peserta didik (*intake*). Penetapan KKM tersebut berdasarkan musyawarah guru dengan melihat ketiga aspek tersebut. Sehingga, nilai KKM yang ditetapkan setiap sekolah berbeda dan bervariasi meskipun dalam mata pelajaran yang sama. Namun, kriteria keberhasilan belajar siswa dari segi proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).²²

Artinya ketuntasan belajar siswa dilihat dari pencapaian hasil tes belajar individu siswa pada kompetensi dasar atau mata pelajaran tertentu yang telah

²⁰ Irma Pujianti, Peningkatan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, (*Jurnal Ilmiah Kependidikan*), Vol. 1, No. 1, September 2008, h. 9.

²¹ Djemari Mardapi, dkk. Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik, (*Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*), Vol 19, No. 1, Juni 2015, h. 39

²² Mulyasa, *Pengembangan Implementasi...*, h. 131.

ditentukan KKM nya. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah acuan untuk menentukan apakah individu siswa dinyatakan tuntas atau tidak dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Siswa dinyatakan tuntas apabila telah mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh guru atau sekolah tersebut misalnya sekolah yang saya teliti untuk KKM tematik 69. Apabila siswa belum dikatakan tuntas dalam belajarnya maka guru mengadakan remedial. Remedial dilakukan agar siswa bisa mencapai ketuntasannya dan kemudian melanjutkan kompetensi selanjutnya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan belajar yang dicapai siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar itu sendiri faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya diantaranya yaitu:

- 1) Bakat seseorang yang sifatnya individual.
- 2) Kualitas pengajaran atau tingkat kejelasan pengajaran oleh guru, dan kemampuan siswa untuk mendapatkan manfaat yang optimal dari keseluruhan proses belajar mengajar yang dihadapi
- 3) Usaha yang dilakukan seseorang untuk menguasai bahan ajar tersebut.
- 4) Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan suatu bahan ajar.²³

Berdasarkan penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar siswa, dapat peneliti simpulkan bahwa setiap guru hendaknya menyadari bakat dan kemampuan setiap individu siswa yang berbeda-beda. Demikian pula

²³ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi belajar...*, h. 157.

usahanya untuk menangkap atau memahami pelajaran juga berbeda. Maka guru harus lebih menyadari hal tersebut kemudian faktor waktu adalah hal yang paling terpenting dibutuhkan siswa dalam menguasai bahan ajar yang sama. Karena siswa yang mempunyai bakat dan kemampuan baik membutuhkan waktu lebih sedikit dari pada siswa yang bakat dan kemampuannya sedang.

3. Hubungan Penggunaan Metode Simulasi dengan Ketuntasan Belajar Siswa

Metode simulasi adalah metode yang bisa dilakukan secara individu atau dengan sekelompok siswa. Apabila kegiatan pembelajaran menggunakan metode simulasi ditunjukkan oleh sekelompok siswa pembelajaran tetap mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan masing-masing individu peserta didik sedemikian rupa. Dengan adanya belajar berkelompok siswa akan membantu satu sama lain untuk menuntaskan materi yang diajarkan. Dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda siswa bisa saling bertukar pendapat sehingga memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal dan memudahkan siswa belajar serta mencapai ketuntasan belajarnya.

Untuk lebih akurat tentang hubungan metode simulasi dengan ketuntasan belajar siswa peneliti akan memberikan contoh penelitian relevan yang sudah diteliti orang lain. Maksud penelitian yang relevan adalah untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang kita buat atau membandingkan penelitian yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut untuk memudahkan penulis dalam melakukan proses penelitian.

Diantara penelitian yang relevan yang pernah menggunakan metode simulasi yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Irham Falahudin dan Melisa Agustin yang berjudul; penerapan metode simulasi tentang perkembangbiakan vegetatif buatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Pangeran Aji Kabupaten Uko Timor. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian berbentuk eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang perkembangbiakan vegetatif buatan setelah dilihat ternyata r_t lebih kecil dari r_o $0,374 < 0,832 > 0,478$ dengan faktor pendukung dalam penerapan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Pangeran Aji Uko Timur.²⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail Marzuki mengenai; pengaruh metode simulasi terhadap motivasi dan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental (eksperimen semu). dengan hasil penelitian ditunjukkan presentase motivasi siswa kelas eksperimen pada pre-test sebesar 64,35%, dengan katagori motivasi cukup tinggi, pada post-test mengalami peningkatan sebesar 77,15% dengan katagori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol pada pre-test presentase motivasi sebesar 64,11% dengan katagori cukup tinggi

²⁴ Irham Falahudin dan Melisa Agustin, Penerapan Metode Simulasi Tentang Perkembangbiakan Vegetatif Buatan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Pangeran Aji Kabupaten Uko Timor, (*Jurnal Ilmiah Skripsi*), Vol. XVIII, No. 01, Edisi Juni 2013.

dan pada post-test presentase siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya sebesar 70,11% dengan katagori tinggi.²⁵

Penelitian yang dilakukan Sunaryo mengenai; pengaruh metode simulasi dan motivasi belajar siswa terhadap presentasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN 2 Lugosobo Gebang Purworejo tahun pelajaran 2011/ 2012. penelitian yang digunakan adalah penelitian ekperimen yaitu jenis quasi experimental design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap presentasi pembelajaran IPS yang dibuktikan dengan F hitung 13,257 ($p = 0,001$) artinya siswa yang memiliki motivasi tinggi dan diberi pelajaran dengan menggunakan metode simulasi memiliki presentasi belajar IPS lebih baik dibandingkan menggunakan metode konvesional.²⁶ Dari contoh beberapa penelitian yang relevan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa metode simulasi dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa selain itu metode simulasi juga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa, ditunjukkan dengan rata-rata siswa mencapai KKM yang telah di tentukan di sekolah tersebut. Artinya dengan tercapainnya KKM seorang siswa maka tercapai pula ketuntasan belajarnya.

²⁵ Ismail Marzuki, Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa, (*Jurnal Ilmiah Tesis*), Vol. 2, No. 1, ISSN: 2355-6358.

²⁶ Sunaryo, Pengaruh Metode Simulasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 2 Lugosobo Gebang Purworejo Tahun Pelajaran 2011/ 2012, (*Jurnal Profesi Pendidik*), Vol 2, No. 1, Edisi Mei 2015.

C. Subtema Manusia dan Lingkungan

Subtema Manusia dan lingkungan memiliki enam kegiatan pembelajaran dalam enam kegiatan pembelajaran masing-masing memiliki kompetensi yang dikembangkan yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemudian setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dengan demikian peneliti akan meneliti kegiatan pembelajaran kesatu.

Kegiatan pembelajaran kesatu memiliki tujuan pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Siswa dapat mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian.
2. Siswa dapat menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut dengan melakukan wawancara.
3. Siswa dapat membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi.
4. Siswa dapat membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.
5. Siswa dapat menuliskan informasi dari teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.
6. Siswa dapat menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.
7. Siswa dapat menuliskan informasi dari bacaan tentang permasalahan terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.

Adanya tujuan pembelajaran diatas tentunya ada hasil yang diharapkan oleh guru dan peserta didiknya diantaranya yaitu:

1. Siswa dapat mengidentifikasi perubahan-perubahan lingkungan yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia. Seperti dalam Al-Qur'an menyebutkan bahwa kerusakan alam di akibat ulah kejahatan manusia. Sehingga berbagai akibat dari perusakan itu ditanggung oleh manusia juga. Hal ini tampak jelas dalam firman Allah:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya: *“Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali ke jalan yang benar”*. (QS: Ar-Rum: 41).

2. Siswa memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. seperti sabda Rasulullah:

عَنْ سَعْدِ بْنِ أَبِي وَقَّاصٍ عَنْ أَبِيهِ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ : إِنَّ اللَّهَ طَيِّبٌ يُحِبُّ الطَّيِّبَ نَظِيفٌ يُحِبُّ النَّظَافَةَ كَرِيمٌ يُحِبُّ الْكِرَامَ جَوَادٌ يُحِبُّ الْجُودَ فَتَظْفَرُوا أَفْنِيَّتِكُمْ (رواه الترمذي)

Artinya : *“Diriwayatkan dari Sa'ad bin Abi Waqas dari bapaknya, dari Rasulullah saw. : Sesungguhnya Allah SWT itu suci yang menyukai hal-hal yang suci, Dia Maha Bersih yang menyukai kebersihan, Dia Mahamulia yang menyukai kemuliaan, Dia Maha Indah yang menyukai keindahan, karena itu bersihkanlah tempat-tempatmu”*. (HR. Tirmizi)

Hadis tersebut menunjukkan bahwa kebersihan adalah salah satu elemen dari pemeliharaan lingkungan, menjaga lingkungan secara keseluruhan sungguh perbuatan yang terpuji dihadapan Allah karena agama islam sangat menganjurkan untuk menjaga kebersihan dan lingkungan. Semua perintah dan larangan Allah SWT kepada umatnya dimaksudkan untuk mencegah agar tidak mencelakakan orang lain, sehingga terhindar dari musibah yang menyimpannya.²⁷ Dari ayat dan hadist diatas perlu ditanamkan kepada peserta didik agar nantinya peserta didik memiliki sifat-sifat kepedulian terhadap lingkungan demi keberlangsungan kehidupan.

3. Siswa gemar membaca dan memiliki keterampilan untuk menggali informasi dari sebuah bacaan serta dapat mengetahui contoh-contoh perubahan alam yang disebabkan karena kegiatan manusia.
4. Siswa memiliki keterampilan menggali informasi dan menyajikannya kedalam tabel.
5. kecermatan dan ketelitian dalam memahami data dan informasi.
6. Siswa mengetahui perilaku-perilaku manusia yang dapat menyebabkan banjir.
7. Siswa mengumpulkan data melalui wawancara dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian kemudian komunikatif, cermat dan teliti dalam mengumpulkan informasi.

²⁷ Ulin Niam Masruri, Pelestarian Lingkungan Dalam Perspektif Sunnah, (*Jurnal At-Taqaddum*), Vol. 6, No. 2, H. 420-421. Edisi November 2014.

8. Siswa dapat menyajikan informasi hasil wawancara secara lengkap, jelas dan akurat dan kemandirian dalam mengerjakan tugas.²⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai dengan adanya tujuan tersebut guru lebih terarah dalam penyampaian materi yang hendak disampaikan kepada peserta didiknya. Kemudian, setelah materi tersampaikan dengan baik tentunya ada hasil yang diharapkan baik dari seorang guru maupun peserta didiknya. Hasil tersebut dapat dilihat sejauh mana siswa mampu menangkap materi yang telah disampaikan dan sejauh mana siswa mencapai ketuntasan belajarnya.

D. Pelaksanaan Metode Simulasi

Simulasi dilaksanakan oleh sekelompok siswa meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara individu (sendiri) atau berpasangan (dua orang). Bila dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi yang sama dengan kelompok lainnya atau simulasi yang berbeda dengan kelompok lainnya.

Didalam pelaksanaan simulasi harus terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan (menghasilkan) domein efektif (misalnya: menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas, gotong royong, dan sebagainya. Domein psikomotorik (misalnya keterampilan berbicara, bertanya, berdebat, mengemukakan pendapat, memimpin, mengorganisir, dan sebagainya.

²⁸ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Lingkungan Sahabat...*, h. 40.

Dan domain kognitif (misalnya memahami konsep-konsep tertentu, pengertian, teori dan sebagainya). Disamping itu, dalam simulasi juga harus dapat dilakukan korelasi antara beberapa bidang studi atau disiplin (pendekatan interdisiplin). Simulasi juga harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam simulasi tersebut, hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta dan pemecahan masalah.²⁹

Jadi metode pembelajaran simulasi merupakan penyampaian materi ajar yang bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Disini peneliti akan melakukan simulasi secara berkelompok dengan tahap persiapan guru, dari mulai menentukan topik yaitu kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir dan kegiatan siswa yang dapat membuat lingkungan sekolah bersih dan asri, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru meminta agar setiap siswa memerankan sebagai repoter cilik yang akan mewawancarai kelompok lain, setelah itu secara interaktif dan menarik guru menjelaskan konsep wawancara, dengan menyuruh siswa untuk membuat daftar pertanyaan dan menentukan nara sumbernya (nara sumber dari kelompok lain). Kemudian guru menekankan agar siswa mencatat secara lengkap semua data responden dan informasi yang diberikan. Sebelum melakukan simulasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami, sebelum melaksanakan simulasi guru meminta agar setiap kelompok untuk menyiapkan diri, setelah itu guru menentukan waktu untuk melakukan simulasi wawancara. guru membimbing dan mengawasi siswa dalam melakukan simulasi wawancara,

²⁹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi belajar...*, h. 85-86.

setelah selesai mengumpulkan informasi melalui simulasi wawancara, siswa diminta untuk menyajikan hasil wawancara dalam bentuk laporan hasil wawancara secara lengkap, jelas dan akurat. Secara berkelompok siswa mengecek hasil wawancara antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Setelah selesai, perwakilan kelompok untuk menyimpulkan hasil laporan wawancarannya didepan kelas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹ Adapun bentuk penelitian eksperimen ini berupa Pre-Experimental dengan menggunakan satu kelas eksperimen untuk melihat ketuntasan belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *One-Group Pretest-Posttest*.²

Tabel 3.1 *One-Group Pretest-Posttest Design*

Pre-test	Variabel terikat	Post-test
O_1	X	O_2

(Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D)

Keterangan:

X= treatment/ perlakuan

O_1 = Pre-test

O_2 = Post-test

¹ Sugiyono, *Metode penelitian...*, h. 72

² Sugiyono, *Metode penelitian...*, h. 74

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN Krueng Mak Aceh Besar di kelas V pada subtema manusia dan lingkungan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/ 2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah dan jadwal mengajar guru pada subtema manusia dan lingkungan.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, binatang, peristiwa, atau benda, yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/ i kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar yang berjumlah 25 orang siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan total populasi, karena di sekolah MIN Krueng Mak Aceh Besar Kelas V hanya terdapat satu kelas sehingga sampel diambil dari kelas yang sama dengan jumlah total populasi.

D. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dapat menentukan kualitas penelitian. Data yang diperoleh dengan instrumen yang tidak sesuai dengan masalah yang diteliti

³ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.53.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 81

dapat menyebabkan kualitas penelitiannya diragukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵ Tes dilakukan sebelum menerapkan metode pembelajaran simulasi dan setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Adapun tujuan tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode simulasi terhadap ketuntasan belajar siswa pada subtema manusia dan lingkungan dikelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

2. Angket atau kuesioner

Menurut Suharsimi Arikunto, angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁶ Angket diberikan kepada siswa setelah proses kegiatan pembelajaran selesai. Tujuan angket diberikan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 193.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 194.

E. Instrumen Penelitian

Istrumen adalah hal yang penting dalam penelitian, karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian ini tes yang dilakukan yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choise*), dengan masing-masing tes terdiri dari 15 soal. Tujuan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menerapkan metode simulasi dan setelah melakukan metode simulasi. Sehingga, adakah pengaruhnya dalam penerapan metode simulasi terhadap ketuntasan belajar siswa pada subtema manusia dan lingkungan di kelas V min krueng mak aceh besar.

2. Angket atau kuesioner

Dalam penelitian ini angket diberikan setelah semua kegiatan pembelajaran selesai dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia untuk setiap pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan yang diajukan berjumlah 10 pertanyaan. Pemberian angket bertujuan untuk mendapatkan data tentang respon siswa terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi.

F. Analisis Data

Setelah keseluruhan data terkumpul, tahap berikutnya adalah tahap pengolahan data terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh. Untuk menguji hipotesis digunakan statistik uji-t. Adapun statistik lainnya yang diperlukan sehubungan dengan penggunaan uji-t adalah:

1. Analisis tes

- a. Mentabulasi data kedalam daftar distribusi frekuensi

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, maka terlebih dahulu ditentukan:

- 1) Urutan data dari yang terkecil ke data terbesar
- 2) Rentang (R), yaitu data terbesar dikurangi data terkecil
- 3) Banyak kelas interval yang diperlukan, dapat digunakan aturan sturges, yaitu:
- 4) Panjang kelas interval P dengan rumus:

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- 5) Menentukan ujung bawah interval pertama. Untuk ini bisa dipilih sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil, tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang sudah ditentukan.⁷

⁷ Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.71.

- b. Menentukan nilai rata-rata (\bar{x}), varians (s^2) dan simpangan baku (s)

Untuk data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi, nilai rata-rata (\bar{x}) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i f_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

f_i : frekuensi kelas interval

x_i : nilai tengah atau tanda kelas interval.⁸

Untuk mencari varians (s^2) dapat diukur dengan rumus:

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

n : banyak sampel

s^2 : varians

f_i : frekuensi yang sesuai dengan kelas interval

x_i : tanda kelas interval

mencari simpangan baku:

$$S = \sqrt{s^2}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

⁸ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar...*, h.90.

$$S^2 = \text{Varian}^9$$

Untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis nilai maksimum, minimum, nilai rata-rata, dan simpangan baku peneliti menggunakan *Software Statistical Package for Sosial Science (SPSS) for windows versi 16.0*.

c. Uji hipotesis dengan uji-t

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan menggunakan rumus statistik uji-t, maka:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{S/\sqrt{n}}$$

keterangan:

t = nilai t yang dihitung

\bar{x} = nilai rata-rata

S = simpangan baku sampel

μ_0 = nilai yang di hipotesiskan

n = jumlah anggota sampel.¹⁰

Untuk memudahkan peneliti dalam pengolahan data hasil belajar *pre-test* dan *post-test*, peneliti menggunakan *Software Statistical Package For Sosial Science (SPSS) for windows versi 16.0*. Sebelum dilakukannya uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas distribusi data dan homogenitas varians. Pengujian normalitas distribusi data peneliti menggunakan uji kolmogorov-smirnov, sedangkan uji homogenitas varians data dilakukan dengan levene test. Jika data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogenitas)

⁹ Husaini Usman Dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar...*, h. 96

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 178

maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan uji statistik parametrik (uji-t satu pihak).¹¹ Dengan kriteria pengujian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan degree of freedom (df) = (n-1), dimana kriteria pengujiannya yaitu tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan terima H_0 sebaliknya.

2. Analisis angket

Data respon siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar setelah proses pembelajaran menggunakan metode simulasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan. Untuk memperoleh presentase respon siswa melalui angket dapat dicari dengan menggunakan rumus presentase menurut Anas Sudijono:

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

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi siswa yang menjawab

N = jumlah siswa keseluruhan.¹²

Adapun kriteria menghitung tanggapan siswa adalah sebagai berikut:

¹¹ Misbahul Jannah, Peningkatan keterampilan Generik Sains Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Melalui Eksperimen pada Pembelajaran Media dan Bahan Ajar Fisika, (*Jurnal Skripsi*) Dosen FTK UIN Ar-Raniry, h. 2

¹² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 43.

Tabel 3.2 kriteria menghitung respon siswa

Skor (%)	Kriteria
0-20 %	Tidak Tertarik
21-40 %	Sedikit Tertarik
41-60 %	Cukup Tertarik
61-80 %	Tertarik
81-100 %	Sangat tertarik

(Anas Sudijono, 2008)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Krueng Mak Aceh Besar yang sekarang menjadi MIN 41 Aceh Besar. Alasan perubahahan nama MIN tersebut berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 670 tahun 2016 tentang perubahan nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Aceh. Tetapi pada saat penelitian dilakukan masih menggunakan nama sekolah MIN Krueng Mak Aceh Besar.

Jumlah guru dan pegawai yang berada di MIN Krueng Mak Aceh Besar pada tahun ajaran 2016/ 2017 keseluruhan berjumlah 11 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.1 data guru dan pegawai di MIN Krueng Mak Aceh Besar.

Guru/Pegawai	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
PNS	2	3	5
Honorer Guru/Pegawai	1	6	7
Tata usaha	-	-	-
Pesuruh	-	1	1
Jumlah	3	10	13

(Sumber: Tata Usaha MIN Krueng Mak Aceh Besar 2016)

Dari jumlah guru dan pegawai di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa guru tematik salah satunya guru tematik kelas V yaitu Ibu Afrida S. Pd.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Penyajian Data *Pre-test* dan *Post-test*

Penilaian pada penelitian ini dilakukan melalui tes awal dan tes akhir, tes awal diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan tes akhir di berikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode simulasi. Adapun hasil penyajian tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel 4.2, berikut:

Tabel 4.2 nilai *pre-test* dan *post-test* siswa

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	Klasifikasi	<i>Post-Test</i>	Klasifikasi
1	x_1	53	Tidak tuntas	86	Tuntas
2	x_2	40	Tidak tuntas	73	Tuntas
3	x_3	66	Tidak Tuntas	86	Tuntas
4	x_4	46	Tidak tuntas	79	Tuntas
5	x_5	59	Tidak tuntas	86	Tuntas
6	x_6	73	Tuntas	92	Tuntas
7	x_7	46	Tidak tuntas	73	Tuntas
8	x_8	79	Tuntas	100	Tuntas
9	x_9	40	Tidak tuntas	73	Tuntas
10	x_{10}	59	Tidak tuntas	79	Tuntas
11	x_{11}	40	Tidak tuntas	59	Tidak Tuntas
12	x_{12}	66	Tidak tuntas	92	Tuntas
13	x_{13}	66	Tidak tuntas	86	Tuntas
14	x_{14}	73	Tuntas	100	Tuntas
15	x_{15}	40	Tidak tuntas	73	Tuntas
16	x_{16}	40	Tidak tuntas	73	Tuntas
17	x_{17}	66	Tidak tuntas	92	Tuntas
18	x_{18}	46	Tidak tuntas	53	Tidak Tuntas
19	x_{19}	73	Tuntas	100	Tuntas
20	x_{20}	53	Tidak tuntas	66	Tidak Tuntas
21	x_{21}	53	Tidak tuntas	79	Tuntas
22	x_{22}	59	Tidak tuntas	92	Tuntas
23	x_{23}	33	Tidak tuntas	66	Tidak Tuntas
24	x_{24}	59	Tidak tuntas	86	Tuntas

25	x_{25}	53	Tidak tuntas	73	Tuntas
	Jumlah	1381	-	2017	-
	Rata-rata	55,24	-	80,68	-

(*Sumber: Hasil penelitian di MIN Krueng Mak*)

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai dimana hasil ketuntasan belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi, siswa yang tuntas secara individu berjumlah 4 orang dan yang tidak tuntas secara individu berjumlah 21 orang siswa, sedangkan siswa tuntas secara klasikal dari nilai *pre-test* sebesar 16% kategori sangat rendah berdasarkan interval ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata (55,24). Kemudian, setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi siswa yang tuntas secara individu dari nilai *post-test* berjumlah 21 orang dan yang tidak tuntas secara individu berjumlah 4 orang siswa, sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh dari nilai *post-test* sebesar 84% kategori tinggi berdasarkan interval ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata (80,68). Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi secara individu dan klasikal siswa mengalami peningkatan.

1) Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa tersebut apakah ada perbedaan secara signifikan atau tidak, maka dilakukan tes statistik. Apabila data berdistribusi normal, maka tes statistik yang digunakan adalah uji parametrik (uji-t), sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka yang

digunakan adalah non parametrik. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji normalitas data yang telah dikumpulkan.

Pengujian perbedaan hasil skor tes awal dan tes akhir dimulai dengan analisis uji normalitas (*Uji Kolmogorov-Smirnov*). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data tes dari 25 orang siswa. Uji normalitas distribusi data dengan uji Uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 16.0. Ketentuan untuk uji Uji Kolmogorov-Smirnov adalah: Jika data berdistribusi normal signifikan $> \alpha$ dan jika data tidak berdistribusi normal maka signifikan $< \alpha$. Dalam penelitian ini taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Hasil analisis uji normalitas data tes awal dan tes akhir dapat di lihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Uji Normalitas Data

		Pretes	Postes
N		25	25
Normal Parameters ^a	Mean	55.24	80.68
	Std. Deviation	12.849	12.589
Most Extreme Differences	Absolute	.124	.144
	Positive	.124	.129
	Negative	-.119	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.620	.719
Asymp. Sig. (2-tailed)		.837	.680

Berdasarkan tabel 4.3 uji normalitas data tes awal dan tes akhir didapat tes awal sebesar $8.37 > 0,05$ dan tes akhir sebesar $680 > 0,05$ yang artinya kedua data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas maka langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji levene. Pengujian ini bertujuan

untuk mengetahui kehomogenan varians data tes awal dan tes akhir. Uji Levene dapat digunakan pada data yang berdistribusi normal dan data yang tidak berdistribusi normal.¹ Dengan demikian uji Levene tidak bergantung pada asumsi kenormalan distribusi data. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka data dapat dikatakan memiliki varians yang homogen bila signifikan $> \alpha$ dan data dikatakan memiliki varians yang tidak homogen bila signifikan $< \alpha$. Hasil analisis uji homogenitas tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretes	1.789	5	17	.169
Postes	2.057	5	17	.121

Berdasarkan tabel 4.4 di dapatkan uji homogenitas data tes awal dan tes akhir didapat tes awal sebesar, $169 > 0,05$ dan tes akhir sebesar, $121 > 0,05$ yang artinya kedua data memiliki varians data yang homogen.

3) Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H_a = Terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

H_o = Tidak terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

¹ Wahana komputer dalam (Misbahul Jannah, Peningkatan keterampilan Generik Sains Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Melalui Eksperimen pada Pembelajaran Media dan Bahan Ajar Fisika, (*Jurnal Skripsi*) Dosen FTK UIN Ar-Raniry, h. 4

Adapun uji hipotesis dan uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik (uji-t satu pihak). Uji ini dimaksudkan untuk membandingkan dua rata-rata skor peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa sesudah proses pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi. Hasil pengujian uji t dapat dilihat pada tabel 4.4. berikut:

Tabel 4.5 Uji hipotesis Ketuntasan Belajar Siswa.

	Test Value = 69						
	T_{hit}	T_{tab}	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Pretes	-5.354	1.711	24	.000	-13.76000	-19.0640	-8.4560
Postes	4.639	1.711	24	.000	11.68000	6.4836	16.8764

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dengan menggunakan program *SPSS* versi 16.0. menunjukkan bahwa T_{tabel} pretes pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df\ n-1 = 24$ adalah 1,71, sedangkan T_{hitung} adalah -5.354. Dengan demikian $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($-5.354 < 1,71$), ini berarti pretes tidak berbeda secara signifikan artinya terima H_0 . Sedangkan untuk tes akhir diperoleh T_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$ dan $df\ n-1 = 24$ adalah 1,71, sedangkan T_{hitung} adalah 4.639. Dengan demikian $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($4.639 > 1,71$), ini berarti terdapat perbedaan secara signifikan artinya tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

2. Respon Belajar Siswa pada Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi.

Respon belajar siswa di peroleh dari hasil pengolahan data angket yang diberikan pada siswa setelah siswa belajar dengan menggunakan metode simulasi pada sumtema manusia dan lingkungan. Hasil analisis data respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 kegiatan belajar yang saya ikuti dengan menggunakan metode simulasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu saya.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	22	88%
Tidak	3	12 %
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Berdasarkan tabel 4.6 diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa yaitu 88% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa penggunaan metode simulasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Sedangkan 12% siswa berpendapat tidak membangkitkan rasa ingin tahunya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahunya melalui metode simulasi.

Tabel 4.7 metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan sangat menyenangkan bagi saya.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	19	76%
Tidak	6	24%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa sebagian siswa yaitu 76% siswa memberikan respon termasuk baik, bahwa penggunaan metode simulasi sangat menyenangkan bagi siswa. Sedangkan 24% berpendapat bahwa metode simulasi

tidak menyenangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat dikatakan menyenangkan bagi siswa.

Tabel 4.8 belajar dengan menggunakan metode simulasi membuat saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	25	100%
Tidak	0	0%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Pada tabel 4.9 diatas terlihat bahwa keseluruhan siswa yaitu 100% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa penggunaan metode simulasi memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 4.9 belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat mengurangi rasa bosan saya dalam proses pembelajaran.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	18	72%
Tidak	7	28%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa sebagian siswa yaitu 72% siswa memberikan respon termasuk baik, bahwa penggunaan metode simulasi dapat mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran. Sedangkan 28% siswa berpendapat bahwa metode simulasi tidak mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat dikatakan mengurangi rasa bosan siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4.10 saya berminat untuk belajar materi lain dengan menggunakan metode simulasi.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	33	88%
Tidak	3	12%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Berdasarkan tabel 4.10 diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa yaitu 88% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa siswa berminat untuk belajar materi lain dengan menggunakan metode simulasi. Sedangkan 12% siswa berpendapat tidak berminat untuk belajar dengan materi lain dengan menggunakan metode simulasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berminat untuk belajar materi lain dengan menggunakan metode simulasi.

Tabel 4.11 metode simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi saya

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	24	96%
Tidak	1	4%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Pada tabel 4.11 diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa yaitu 96% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa penggunaan metode simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi siswa. Sedangkan 4% siswa berpendapat metode simulasi tidak menambah informasi yang baru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi siswa.

Tabel 4.12 metode simulasi dapat memudahkan saya dalam menjawab soal yang guru sediakan

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	23	92%
Tidak	2	8%
Jumlah	25	100

(*Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak*)

Berdasarkan tabel 4.12 diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa yaitu 92% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa untuk menjawab soal yang guru sediakan. Sedangkan 8% siswa berpendapat bahwa metode simulasi tidak memudahkan siswa untuk menjawab soal yang guru sediakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa untuk menjawab soal yang guru sediakan.

Tabel 4.13 Metode simulasi memudahkan saya untuk berinteraksi dengan teman.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	24	96%
Tidak	1	4%
Jumlah	25	100

(*Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak*)

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yaitu 96% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa penggunaan metode simulasi dapat memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan teman. Sedangkan 4% siswa berpendapat bahwa metode simulasi tidak memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan teman. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan teman.

Tabel 4.14 metode simulasi membuat saya percaya diri dalam mencari informasi

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	23	92%
Tidak	2	8%
Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Berdasarkan tabel 4.14 diatas terlihat bahwa sebagian besar siswa yaitu 92% siswa memberikan respon sangat baik, bahwa metode simulasi dapat membuat siswa percaya diri dalam mencari informasi. Sedangkan 8% siswa berpendapat bahwa metode simulasi tidak membuat siswa percaya diri dalam mencari informasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa metode simulasi dapat membuat siswa percaya diri dalam mencari informasi.

Tabel 4.15 metode simulasi dapat memudahkan saya dalam menarik kesimpulan.

Alternatif	Frekuensi	Persentase
Ya	20	80%
Tidak	5	20%
Jumlah	25	100%

(Sumber: Hasil penelitian di MIN krueng Mak)

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yaitu 80% siswa memberikan respon baik, bahwa penggunaan metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam menarik kesimpulan. Sedangkan 20% siswa berpendapat bahwa metode simulasi tidak memudahkan siswa dalam menarik kesimpulan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berpendapat metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam menarik kesimpulan

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan yang dilakukan dari tanggal 28 sampai 29 April 2017. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain pre-eksperimen (*One group Pretets-Posttest design*) dimana sampel diambil dengan tehnik tes dan angket. Sampel diambil satu kelas yaitu kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar, yaitu untuk mengetahui pengaruh ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran sumtema manusia dan lingkungan.

Untuk mengetahui perbandingan ketuntasan belajar siswa yang dilakukan peneliti setelah dianalisis ternyata adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 yang dilakukan di MIN Krueng Mak. Hal ini, sesuai dengan data yang telah terkumpul dari hasil penyajian data *pre-test* dan *post-test*, terdapat pengaruh yang positif terhadap ketuntasan belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 80,68 setelah melakukan perlakuan. Kemudian uji hipotesis menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa lebih berpengaruh. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh tes akhir sebesar t_{hitung} adalah 4,639 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($df\ n-1 = 24$) diperoleh t_{tabel} 1,71, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,639 > 1,71$) dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa yang diajarkan dengan

menggunakan metode simulasi pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.

Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di MIN Krueng Mak Aceh Besar yang telah ditetapkan, bahwa siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila memiliki daya serap paling sedikit 69%. Di lihat dari ketuntasan individual yang dicapai maka didapat 69% ke atas siswa menguasai materi. (Menurut Trianto) setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proposi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Akan tetapi, menurut Trianto berdasarkan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah KKM.² Sedangkan menurut (Dirjen Dikdasmen, 2008). Kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mencapai kompetensi maksimal 100% dan minimal 75%.³ Sama halnya menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag RI menjelaskan bahwa kriteria ketuntasan menunjukkan presentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100. Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Sedangkan target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Bila ditinjau ketuntasan individu yang dicapai dari hasil nilai *pre-test* siswa yang menguasai materi 75% ke atas ada 1 siswa sedangkan pada nilai *post-test*

² Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.241.

³ Depdiknas, *Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Direktorat Menengah Atas, 2008), h. 2.

ada 15 siswa. Sedangkan berdasarkan KKM yang ditetapkan disekolah dari hasil *pre-test* siswa yang menguasai materi 69% keatas ada 4 siswa dan nilai *post-test* 21 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah tuntas dalam mencapai KKM yang telah ditentukan di sekolah yaitu 69.

2. Respon Siswa Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran Simulasi

Angket Respon siswa diberikan pada akhir pertemuan yaitu setelah siswa menyelesaikan soal tes akhir (*post-test*). Angket respon siswa terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi diperoleh melalui 10 pertanyaan. Pertanyaan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan positif, tujuannya untuk mengetahui perasaan, minat, dan pendapat siswa mengenai pembelajran dengan menggunakan metode simulasi pada subtema manusia dan lingkungan.

Bedasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa respon siswa terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi sangat positif. 100% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, 96% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi siswa dan memudahkan siswa untuk berinteraksi, 92% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru dan membuat siswa percaya diri dalam mencari informasi, 88% siswa berpendapat metode simulasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan siswa berminat untuk menggunakan metode simulasi terhadap materi lain, selanjutnya 80% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat

memudahkan siswa dalam menarik kesimpulan dan 76% siswa berpendapat metode simulasi sangat menyenangkan. Kemudian respon siswa yang paling sedikit yaitu, 72% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi memakan waktu yang lama sehingga sebagian kecil siswa merasa bosan.

Tetapi dari keseluruhan pertanyaan yang diajukan, sebagian besar siswa berpendapat positif dimana hasil analisis rata-rata pengolahan presentase angket respon siswa menunjukkan 88% tergolong kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik belajar dengan menggunakan metode simulasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Anip dwi saputro dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengaruh Metode Simulasi Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran Biologi Kelas X Di SMAN1 Balong Ponorogo”, bahwa tanggapan siswa terhadap metode simulasi role playing pada materi aliran energi dan daur biogeokimia adalah positif dibanding dengan metode konvensional.⁴ Artinya metode simulasi dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil dan ketuntasan belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

⁴ Anip dwi saputro, pengaruh metode simulasi role playing terhadap hasil pembelajaran biologi kelas X di SMAN1 Balong Ponorogo tahun ajaran 2016/ 2017, (*Jurnal Skripsi*), h.10.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode simulasi dapat berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pretes dengan nilai rata-rata 55,24 sedangkan hasil nilai postes dengan nilai rata-rata sebesar 80,86. Artinya terdapat peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi. Kemudian uji hipotesis menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa lebih berpengaruh dimana hasil pretes didapat $(-5.354 < 1,71)$, Sedangkan hasil postes didapat $(4.639 > 1,71)$. Maka dapat disimpulkan bahwa metode simulasi dapat pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan di kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi pada siswa kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar sebagai berikut: 100% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, 96 % siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi siswa dan memudahkan siswa untuk berinteraksi, 92% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat

memudahkan siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru dan membuat siswa percaya diri dalam mencari informasi, 88% siswa berpendapat metode simulasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan siswa berminat untuk menggunakan metode simulasi terhadap materi lain, selanjutnya 80% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat memudahkan siswa dalam menarik kesimpulan dan 76% siswa berpendapat metode simulasi sangat menyenangkan. Kemudian 72% siswa berpendapat bahwa metode simulasi dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Dari keseluruhan pendapat siswa maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merespon sangat baik terhadap pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi.

B. Saran

1. Disarankan untuk guru-guru di sekolah MIN Krueng Mak Aceh Besar khususnya agar menggunakan metode simulasi sebagai salah satu variasi metode pembelajaran. Karena metode simulasi dapat berpengaruh dalam meningkatkan ketuntasan dan respon belajar siswa.
2. Metode simulasi membutuhkan waktu yang lama untuk itu guru perlu manajemen waktu yang baik sebelum proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak merasa bosan dan ketuntasan belajar siswa dapat tercapai secara optimal.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Namun, dalam penelitian ini terdiri dari 25

sampel dan pada pokok pembahasan subtema manusia dan lingkungan saja yaitu tentang pengaruh manusia terhadap lingkungan. Sehingga peneliti menganggap perlu dilakukan pengembangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi untuk sampel yang lebih banyak lagi dan pokok pembahasan subtema lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu., dan Prasetya, Tri Joko. *Strategi belajar mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia,
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Depdiknas. *Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Direktorat Menengah Atas, 2008.
- Falahudin, Irham; dan Agustin Melisa. “Penerapan Metode Simulasi Tentang Perkembangbiakan Vegetatif Buatan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Pangeran Aji Kabupaten Uko Timur.” *Jurnal Ilmiah Skripsi*, Vol. XVIII, No. 01, 2013.
- Juniarsih. “Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PAI di Kelas IX SMP IT Amtsilati Bangsri Jepara.” *Jurnal Ilmiah Skripsi*, Semarang 18 November 2011.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Lingkungan Sahabat Kita Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, dan Kemdikbud, 2014.
- Mardapi Djemari, dkk. “Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Vol 19, No. 1, 2015.

- Marzuki, Ismail. "Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Tesis*, Vol. 2, No. 1, ISSN: 2355-6358.
- Mulyasa, *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Niam Ulin Masruri, Pelestarian Lingkungan Dalam Perspektif Sunnah, (*Jurnal At-Taqaddum*), Vol. 6, No. 2, 2014.
- Pujianti, Irma. "Peningkatan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 1, 2008.
- Roestiyah, *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2002.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Sunaryo. "Pengaruh Metode Simulasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri 2 Lugosobo. Gebang Purworejo Tahun Pelajaran 2011/ 2012." *Jurnal Profesi Pendidik*, Vol 2, No. 1, 2015.

- Suryo, Subroto. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Tukiran Taniredja, dkk. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Trianto. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2010.
- Trianto. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Usman, Husaini; dan Akbar, Setiady Purnomo. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Usman, Uzer Moh. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Winamo, Surakhmad. *Dasar-dasar dan Teknik Research*. Bandung: Tarsito, 1997.
- Wina, sajaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lampiran 4

SOAL-SOAL PRE-TEST

Nama	:
Kelas/ semester	:
Hari/ tanggal	:

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d jika menurut kamu jawaban yang paling benar ?

1. Perhatikan gambar dibawah ini !



Pembukaan lahan baru dengan membakar hutan dapat menyebabkan...

- a. Populasi hewan menurun
 - b. Tanah menjadi semakin subur
 - c. Habitat hutan semakin bagus
 - d. Hewan dan tumbuhan cepat berkembangbiak
2. Lingkungan amat penting bagi manusia karena...
- a. Lingkungan tempat hidup kita
 - b. Memberi sumber penghidupan bagi manusia
 - c. Lingkungan memberikan tantangan kemajuan
 - d. Semua benar

3. Akibat yang ditimbulkan banyaknya pembangunan pabrik di suatu daerah/kota...
 - a. Asap mencemari udara
 - b. Limbahnya mencemari tanah dan perairan
 - c. Lingkungan menjadi tidak sehat
 - d. Semua benar

4. Erosi dapat menyebabkan...
 - a. Tanah kering karena tidak ada hujan
 - b. Tanah tandus karena tidak ada humus
 - c. Tanaman lambat berkembang karena kurang air
 - d. Tanaman lambat berkembang karena kurang cahaya

5. Akibat penambangan liar, *kecuali*...
 - a. Meninggalkan lubang-lubang raksasa
 - b. Tanah semakin subur
 - c. Lingkungan menjadi rusak
 - d. Tanah menjadi tidak gembur

6. Cara melestarikan tumbuhan untuk mencegah punahnya tumbuhan-tumbuhan langka adalah...
 - a. Tidak menebang pohon sembarangan
 - b. Penanaman kembali tanaman yang telah dimanfaatkan
 - c. Pemeliharaan tanaman dengan benar
 - d. Semua jawaban benar

7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan penebangan pohon di hutan secara besar-besaran dapat mengakibatkan...

- a. Banjir disaat musim hujan
- b. Lingkungan menjadi seimbang
- c. Jumlah hewan semakin banyak
- d. Gempa bumi

8. Menangkap ikan dengan peledak atau pukat harimau secara terus menerus dapat mengakibatkan, *kecuali*...

- a. Ikan yang masih kecil tertangkap
- b. Ikan akan punah
- c. Memperbanyak jumlah ikan di laut
- d. Merusak terumbu karang sehingga ikan kehilangan tempat tinggal dan tempat mencari makan

9. Rusaknya terumbu karang di laut dapat mengakibatkan..

- a. Ikan kehilangan tempat tinggal
- b. Laut menjadi tidak indah
- c. Ikan akan punah
- d. Semua benar

10. Penyebab kelangkaan tumbuhan dan hewan akibat perbuatan manusia yaitu...

- a. Pembukaan perkebunan
- b. Kemarau panjang
- c. Gempa bumi
- d. Banjir

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Penggunaan kendaraan bermotor dapat mengakibatkan...

- a. Polusi udara
 - b. Bumi menjadi sejuk
 - c. Udara menjadi sehat
 - d. Manusia mudah beradaptasi
12. Rani sangat mencintai lingkungan, tindakan yang dilakukan rani yaitu...
- a. Membuang sampah sembarangan
 - b. Menanam pohon
 - c. Malas membersihkan lingkungan
 - d. Menebang pohon
13. Akibat yang ditimbulkan karena membuang sampah dan limbah industri disungai adalah...
- a. Ikan disungai menjadi tambah besar
 - b. Ikan disungai menjadi mati
 - c. Ikan disungai banyak
 - d. Ikan disungai menjadi jinak
14. Usaha melestarikan hutan yaitu...
- a. Membakar hutan
 - b. Memburu hewan
 - c. Reboisasi
 - d. Menebangi pohon-pohon

15. Polusi udara dapat diatasi dengan cara...
- a. Membuat taman kota
 - b. Memberbanyak pembangunan pabrik
 - c. Memperbanyak kendaraan
 - d. Memperketat uji KIR kendaraan

Kejujuran adalah kunci sukses 

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN PRE-TEST

No	Kunci Jawaban
1	A. Populasi hewan menurun
2	D. Semua benar
3	D. Semua benar
4	B. Tanah tandus karena tidak ada humus
5	B. Tanah semakin subur
6	D. Semua jawaban benar
7	A. Banjir disaat musim hujan
8	C. Ikan akan punah
9	D. Semua jawaban benar
10	A. Pembukaan perkebunan
11	A. Polusi udara
12	B. Menanam pohon
13	B. Ikan disungai menjadi mati
14	C. Reboisasi
15	A. Membuat taman kota

Lampiran 6

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: MIN Krueng Mak
Kelas/ Semester	: V/ 2
Tema/ Subtema	: Lingkungan Sahabat Kita/ Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit
Kelas	: Eksperimen

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengalaman ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.
- 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan.
- 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

Bahasa Indonesia

- 1.1 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam.
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan, dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.1 Mengamati, mengolah dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Matematika

- 1.2 Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
- 3.8 Memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data.
- 4.14 Mengumpulkan, menata, membandingkan, dan menyajikan data cacahan dan ukuran menggunakan tabel, grafik batang piktogram, dan diagram lingkaran.
- 4.15 Membuat kuesioner/ lembar isian sederhana untuk mendapatkan informasi tertentu.

C. Indikator

IPA

- 1.1.1 Membiasakan dengan menyadari diri sendiri terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya serta mewujudkannya dalam ajaran agama yang dianutnya
- 2.1.2 Menunjukkan perilaku ilmiah dengan memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.4.4 Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam
- 4.2.4 Menuliskan informasi dari bacaan tentang permasalahan terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.

Bahasa Indonesia

- 1.1.1 Meyakini keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam sebagai wujud Anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.1.2 Menunjukkan sikap percaya diri dan cinta tanah air melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 3.1.3 Membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.

- 4.1.4 Menuliskan informasi dari teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.

Matematika

- 1.2.1 Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang di anutnya baik dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.
- 2.1.2 Menunjukkan sikap kritis, cermat, teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3.8.3 Mengurutkan sekumpulan data
- 4.14.4 Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian,
- 4.15.5 Menentukan informasi yang akan dikumpulkan dengan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut.
- 4.15.6 Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian melalui wawancara
2. Siswa dapat menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut dengan melakukan wawancara.
3. Siswa dapat membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi.
4. Siswa dapat membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.
5. Siswa dapat menuliskan informasi dari teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.
6. Siswa dapat menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.
7. Siswa dapat menuliskan informasi dari bacaan tentang permasalahan terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.

E. Materi

- IPA** : Pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan alam
- Bahasa Indonesia** : Teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia
- Matematika** : Wawancara pengumpulan data

F. Alat dan Media

1. Gambar macam-macam kondisi lingkungan alam sekitar
2. papan tulis
3. Hal-hal yang di perlukan dalam simulasi simulasi

G. Model dan Metode

- Metode : Simulasi
- Pendekatan : Saintific

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahapan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan salam tegur sapa. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a 3. Guru mengabsen siswa dan bertanya tentang kehadiran siswa 4. Guru mengkondisikan kelas 5. Apersepsi: "anak-anak siapa yang pernah rumahnya atau lingkungan rumahnya tergenang banjir?" 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu "tema 9 Lingkungan Sahabat Kita subtema satu manusia dan Lingkungan" 	10 menit

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar tentang kondisi lingkungan alam sekitar. 2. Kemudian siswa mengamati secara cermat dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang guru ajukan di buku masing-masing siswa berdasarkan pengamatan gambar. 3. Guru memberikan penilaian jawaban siswa pada rubrik pengamatan gambar. 4. Setelah itu, guru meminta siswa untuk melihat teks tentang “<i>Mengapa Jakarta Setiap Tahun Banjir</i>” pada buku masing-masing siswa. 5. Kemudian, guru meminta siswa untuk membacakan teks tersebut secara bergantian dan bersambung, kemudian siswa yang lain menyimak. 6. Guru memberi penjelasan tentang teks tersebut. 7. Agar siswa lebih paham siswa diminta untuk mencermati dan memahami data dan informasi berkaitan tentang curah hujan tinggi yang terjadi di beberapa daerah di Jakarta. 8. Setelah itu siswa menyajikan data dan informasi yang telah di baca kedalam tabel tentang curah hujan yang terjadi di beberapa daerah di Jakarta. 9. Guru menilai siswa dengan rubrik pengisian tabel untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa 	85 menit
----------------------	--	-----------------

	<p>(Kegiatan Simulasi)</p> <p>10. Langkah pertama, guru meminta siswa untuk melakukan simulasi wawancara dengan topik "<i>kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir dan kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan sekolah bersih dan asri</i>".</p> <p>11. Langkah kedua, secara interaktif dan menarik guru menjelaskan konsep wawancara, dengan menyuruh siswa untuk membuat daftar pertanyaan.</p> <p>12. Langkah ketiga, guru membagi siswa kedalam 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa, 2 kelompok mendapat topik wawancara tentang "<i>kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir</i>". Dan 2 kelompok lagi mendapat topik wawancara tentang "<i>kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan sekolah bersih dan asri</i>".</p> <p>13. Langkah keempat, guru membagikan LKS kepada setiap kelompok, LKS berisi petunjuk wawancara. Kemudian, meminta agar setiap kelompok dan individu siswa mensimulasikan menjadi repoter cilik yang akan mewawancarai narasumber yaitu kelompok lain.</p> <p>14. Wawancara dilakukan secara silang, kelompok yang mendapat topik "<i>kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir</i>" mewawancarai kelompok yang mendapat</p>	
--	--	--

	<p>topik “kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan bersih dan asri”. Kemudian sebaliknya.</p> <ol style="list-style-type: none">15. Guru menekankan agar siswa mencatat secara lengkap semua data responden dan informasi yang diberikan.16. Langkah kelima, guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa yang belum paham.17. Langkah keenam, sebelum melakukan simulasi guru meminta setiap kelompok dan individu siswa untuk menyiapkan diri.18. Langkah ketujuh, Kemudian guru menentukan waktu untuk melakukan simulasi wawancara.19. Langkah kedelapan, guru mengawasi jalannya simulasi dan memberikan saran kepada siswa yang kesulitan dalam simulasi demi kelancaran simulasi.20. Dan langkah terakhir, setelah selesai mengumpulkan informasi melalui simulasi wawancara, siswa diminta untuk menyajikan hasil wawancara dalam bentuk laporan hasil wawancara secara lengkap, jelas dan akurat.21. Secara berkelompok siswa mengecek hasil wawancara antara siswa yang satu dengan yang lainnya.22. Setelah selesai, perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil laporan wawancaranya didepan kelas.	
--	--	--

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Refleksi 3. Guru memberikan pesan-pesan moral 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	10 menit
-------------------------	--	-----------------

I. Sumber Belajar

Buku guru. 2014. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 Tema 2 Peristiwa dalam Kehidupan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Buku siswa. 2014. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 Tema 2 Peristiwa dalam Kehidupan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

J. Penilaian

1. Prosedur penilaian
 - a. Penilaian proses
 - b. Penilaian hasil belajar
2. Instrumen penilaian (terlampir)

Baroh Geunteut, 29 April 2017

Peneliti,

Livani

201325193

K. Lampiran Rubrik Penilaian

a. Penilaian Rubrik Mengamati Gambar

Kompetensi yang dinilai :

1. Pengetahuan siswa tentang materi gambar yang diamati
2. Keterampilan siswa dalam mengamati
3. Kecermatan dan ketelitian siswa dalam mengamati

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, secara keseluruhan dijawab dengan benar	Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, secara keseluruhan dijawab dengan benar	Hasil pengamatan gambar ditulis lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar sebagian besar dijawab dengan benar	Hasil pengamatan dituliscukup lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar beberapa dijawab dengan benar	Hasil pengamatan dituliskurang lengkap, dan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan gambar hanya sedikit yang dijawab dengan benar
Sikap Ketelitian dalam mengamati gambar dan meliha	Teliti dan detail dalam mengamati perbedaan yang terdapat pada gambar.Mampu	Teliti dan detail dalam mengamati perbedaan yang	Teliti dan detail dalam mengamati sebagian perbedaan yang	Telitidan detail mengamati sebagian gambar

tperbedaan	menandai gambardan menambahkan informasi	terdapat pada gambar.	terdapat pada gambar	
Keterampilan mengomunikasikan hasil	Penjelasan mudah dipahami, pemilihan kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku.	Penjelasan mudah dipahami, pemilihan beberapa kata sesuai dengan bahasa Indonesia baku.	Penjelasan kurang dipahami, pemilihan beberapa kata kata sesuai/ tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku	Penjelasan sulit dipahami, pemilihan kata tidak sesuai dengan bahasa Indonesia baku.

b. Rubrik Membuat Laporan Wawancara

Kompetensi yang dinilai:

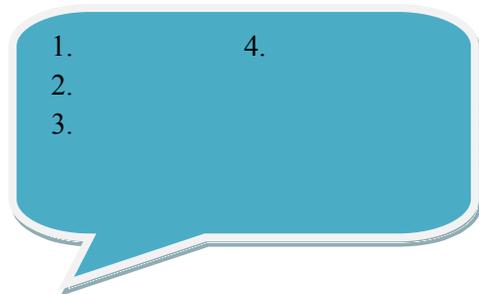
1. Pengetahuan siswa tentang topic dan tujuan wawancara
2. Keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar selama wawancara
3. Keterampilan siswa dalam menyelenggarakan wawancara
4. Sikap kemandirian dan tanggung jawab siswa selama mengerjakan tugas

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan pengetahuan: Isi dan hasil	Wawancara dilakukan dengan	Wawancara dilakukan sesuai	Sebagaian besar wawancara	Sebagaian kecil wawancara

wawancara sesuai dengan topik yang diberikan	sangat menarik dan sesuai topik dan tujuan yang diberikan menunjukkan penguasaan dan pemahaman pewawancara atas materi tugas yang diberikan	topic dan tujuan yang diberikan menunjukkan penguasaan dan pemahaman pewawancara atas materi tugas yang diberikan	dilakukan sesuai topik dan tujuan yang diberikan menunjukkan penguasaan dan pemahaman pewawancara atas materi tugas yang diberikan	dilakukan sesuai topik dan tujuan yang diberikan menunjukkan penguasaan dan pemahaman pewawancara atas materi tugas yang diberikan
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam wawancara	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam keseluruhan wawancara	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam keseluruhan wawancara	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam sebagian besar wawancara	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan sebagian kecil wawancara
Sikap Wawancara dilakukan secara	Wawancara dilakukan dengan mandiri, baik	Sebagian besar wawancara dilakukan	Setengah dari proses wawancara dilakukan	Sebagian kecil dari wawancara

mandiri, baik dan benar serta penuh tanggung jawab atas pemenuhan tugas	dan benar serta penuh tanggung jawab untuk memenuhi tugas yang diberikan	dengan mandiri, baik dan benar serta penuh tanggung jawab untuk memenuhi tugas yang diberikan.	dengan mandiri, baik dan benar serta penuh tanggung jawab untuk memenuhi tugas yang diberikan.	dilakukan dengan mandiri, baik dan benar serta penuh tanggung jawab untuk memenuhi tugas yang diberikan
Keterampilan wawancara: Teknik dan urutan wawancara yang dilakukan menunjukkan kemampuan wawancara yang baik	Teknik wawancara dan urutan wawancara yang dilakukan benar dan dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan situasi dan kondisi responden	Teknik wawancara dan urutan wawancara yang dilakukan benar menunjukkan penguasaan dan Keterampilan wawancara yang dimiliki	Sebagian besar teknik wawancara dan urutan wawancara yang dilakukan benar menunjukkan penguasaan dan Keterampilan wawancara yang dimiliki	Sebagian kecil teknik wawancara dan urutan wawancara yang dilakukan benar menunjukkan penguasaan dan Keterampilan wawancara yang dimiliki

**LEMBAR KERJA SISWA
(LKS)**



➤ **Simulasi wawancara**

1. Siapa narasumber yang akan kamu wawancarai?

Narasumber:

- 1.
- 2.

2. Pertanyaan apa saja yang akan kamu ajukan untuk mendapatkan data tentang penyebab banjir akibat ulah manusia?

1. Siapa nama bapak/ ibu/ saudara?
2. Menurut bapak/ ibu/ saudara apa yang menyebabkan banjir yang diakibatkan ulah manusia?
- 3.
- 4.
- 5.

Tanggal wawancara :

Data hasil wawancara :

No	Nama Narasumber	Penyebab Banjir Akibat Ulah Manusia
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Kesimpulan hasil wawancara :

Tanggal wawancara :

Data hasil wawancara :

No	Nama Narasumber	Kegiatan Siswa Yang Dapat Menyebabkan Lingkungan Sekolah Bersih dan Asri
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Kesimpulan hasil wawancara:

Media Gambar
Kondisi Lingkungan Alam Sekitar



Lampiran 7

SOAL-SOAL POST-TEST

Nama	:
Kelas/ semester	:
Hari/ tanggal	:

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d jika menurut kamu jawaban yang paling benar ?

1. Lingkungan amat penting bagi manusia karena...
 - a. Lingkungan tempat hidup kita
 - b. Memberi sumber penghidupan bagi manusia
 - c. Lingkungan memberikan tantangan kemajuan
 - d. Semua benar

2. Erosi dapat menyebabkan...
 - a. Tanah kering karena tidak ada hujan
 - b. Tanah tandus karena tidak ada humus
 - c. Tanaman lambat berkembang karena kurang air
 - d. Tanaman lambat berkembang karena kurang cahaya

3. Akibat penambangan liar, *kecuali*...
 - a. Meninggalkan lubang-lubang raksasa
 - b. Tanah semakin subur
 - c. Lingkungan menjadi rusak
 - d. Tanah menjadi tidak gembur

4. Akibat yang ditimbulkan banyaknya pembangunan pabrik di suatu daerah/kota...
- Asap mencemari udara
 - Limbahnya mencemari tanah dan perairan
 - Lingkungan menjadi tidak sehat
 - Semua benar

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan penebangan pohon di hutan secara besar-besaran dapat mengakibatkan...

- Banjir disaat musim hujan
 - Lingkungan menjadi seimbang
 - Jumlah hewan semakin banyak
 - Gempa bumi
6. Perhatikan gambar dibawah ini !



Pembukaan lahan baru dengan membakar hutan dapat menyebabkan...

- Populasi hewan menurun
- Tanah menjadi semakin subur
- Habitat hutan semakin bagus
- Hewan dan tumbuhan cepat berkembangbiak

7. Menangkap ikan dengan peledak atau pukat harimau secara terus menerus dapat mengakibatkan, *kecuali*...
 - a. Ikan yang masih kecil tertangkap
 - b. Ikan akan punah
 - c. Memperbanyak jumlah ikan di laut
 - d. Merusak terumbu karang sehingga ikan kehilangan tempat tinggal dan tempat mencari makan

8. Rusaknya terumbu karang di laut dapat mengakibatkan..
 - a. Ikan kehilangan tempat tinggal
 - b. Laut menjadi tidak indah
 - c. Ikan akan punah
 - d. Semua benar

9. Penyebab kelangkaan tumbuhan dan hewan akibat perbuatan manusia yaitu...
 - a. Pembukaan perkebunan
 - b. Kemarau panjang
 - c. Gempa bumi
 - d. Banjir

10. Akibat yang ditimbulkan karena membuang sampah dan limbah industri disungai adalah...
 - a. Ikan disungai menjadi tambah besar
 - b. Ikan disungai menjadi mati
 - c. Ikan disungai banyak
 - d. Ikan disungai menjadi jinak

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Penggunaan kendaraan bermotor dapat mengakibatkan...

- a. Polusi udara
- b. Bumi menjadi sejuk
- c. Udara menjadi sehat
- d. Manusia mudah beradaptasi

12. Polusi udara dapat diatasi dengan cara...

- a. Membuat taman kota
- b. Memberbanyak pembangunan pabrik
- c. Memperbanyak kendaraan
- d. Memperketat uji KIR kendaraan

13. Rani sangat mencintai lingkungan, tindakan yang dilakukan rani yaitu...

- a. Membuang sampah sembarangan
- b. Menanam pohon
- c. Malas membersihkan lingkungan
- d. Menebang pohon

14. Usaha melestarikan hutan yaitu...

- a. Membakar hutan
- b. Memburu hewan
- c. Reboisasi
- d. Menebangi pohon-pohon

15. Cara melestarikan tumbuhan untuk mencegah punahnya tumbuhan-tumbuhan langka adalah...
- a. Tidak menebang pohon sembarangan
 - b. Penanaman kembali tanaman yang telah dimanfaatkan
 - c. Pemeliharaan tanaman dengan benar
 - d. Semua jawaban benar

Lampiran 8

KUNCI JAWABAN POST-TEST

No	Kunci Jawaban
1	D. Semua benar
2	B. Tanah tandus karena tidak ada humus
3	B. Tanah semakin subur
4	D. Semua benar
5	A. Banjir dimusim hujan
6	A. Populasi hewan menurun
7	C. Memperbanyak jumlah ikan di laut
8	D. Semua benar
9	A. Pembukaan perkebunan
10	B. Ikan di sungai menjadi mati
11	A. Polusi udara
12	A. Membuat taman kota
13	B. Menanam pohon
14	C. Reboisasi
15	D. Semua jawaban benar

Lampiran 9

**Angket Respon Siswa Terhadap Pengaruh Metode Simulasi Terhadap
Ketuntasan Belajar Siswa Pada Subtema Manusia dan Lingkungan
Kelas V MIN Krueng Mak Aceh Besar**

Nama Responden :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum kamu mengisi angket/ kuisioner ini, terlebih dahulu kamu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan di lembar isi di bawah ini.
2. Beri tanda *checklist* (\checkmark) pada jawaban kamu.
3. Jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai kamu. Oleh karena itu, hendaklah dijawab dengan sebenarnya.

No.	Uraian	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah dengan adanya wawancara dengan temanmu mengenai kegiatan manusia yang menyebabkan banjir dan kegiatan siswa yang dapat menyebabkan lingkungan sekolah bersih dan asri dapat membangkitkan rasa ingin tahu kamu?		
2.	Apakah kamu menyenangi pembelajaran subtema manusia dan lingkungan dengan menggunakan metode simulasi?		
3.	Apakah dengan penerapan metode pembelajaran simulasi dapat membuat kamu lebih mudah memahami materi subtema manusia dan lingkungan?		
4.	Apakah dengan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat mengurangi rasa bosan anda dalam proses belajar mengajar?		

5.	Apakah kamu berminat untuk belajar materi lain dengan menggunakan metode simulasi seperti belajar pada materi subtema manusia dan lingkungan?		
6.	Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi dapat menambah informasi yang baru bagi kamu?		
7.	Apakah dengan pembelajaran menggunakan metode simulasi dapat memudahkan kamu untuk menjawab soal yang gurumu sediakan?		
8.	Apakah dengan penerapan metode pembelajaran simulasi membuat kamu lebih mudah berinteraksi dengan teman kamu?		
9.	Apakah dengan penerapan metode pembelajarn simulasi dapat membuat kamu lebih percaya diri dan berani dalam mencari informasi berkenaan dengan materi yang guru berikan?		
10.	Apakah dengan pembelajaran menggunakan metode simulasi dapat memudahkan kamu dalam menarik kesimpulan.		

Lampiran 10

**KISI-KISI SOAL MATERI PENGARUH MANUSIA TERHADAP
PERUBAHAN ALAM DAN KESEIMBANGAN ALAM**

INDIKATOR	KISI-KISI SOAL	SOAL	TINGKAT KESULITAN SOAL						KUNCI SOAL
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.4.5 Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam	1. Jenis-jenis kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam	1. Perhatikan gambar dibawah ini!  Pembukaan lahan baru dengan membakar hutan dapat menyebabkan... a. Populasi hewan menurun b. Tanah menjadi semakin subur c. Habitat hutan menjadi bagus d. Hewan dan tumbuhan cepat berkembang	√						A
		2. Lingkungan amat penting bagi manusia karena... a. Lingkungan tempat hidup kita b. Memberi sumber		√					D

		<p>penghidupan bagi manusia</p> <p>c. Lingkungan memberikan tantangan kemajuan</p> <p>d. Semua benar</p>						
		<p>3. Akibat yang ditimbulkan banyaknya pembangunan pabrik di suatu daerah/ kota...</p> <p>a. Asap mencemari udara</p> <p>b. Limbahnya mencemari tanah dan perairan</p> <p>c. Lingkungan menjadi tidak sehat</p> <p>d. Semua benar</p>	√					D
		<p>4. Erosi dapat menyebabkan..</p> <p>a. Tanah kering karena tidak ada hujan</p> <p>b. Tanah tandus karena tidak ada humus</p> <p>c. Tanaman lambat berkembang karena kurang air</p> <p>d. Tanaman lambat berkembang karena kurang cahaya</p>			√			B
		<p>5. Polusi udara dapat diatasi dengan cara...</p> <p>a. Membuat</p>	√					A

		<p>taman kota</p> <p>b. Memberbanyak pembangunan pabrik</p> <p>c. Memperbanyak kendaraan</p> <p>d. Memperketat uji KIR kendaraan</p>							
		<p>6. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Penggunaan kendaraan bermotor dapat mengakibatkan...</p> <p>a. Polusi udara</p> <p>b. Bumi menjadi sejuk</p> <p>c. Udara menjadi sehat</p> <p>d. Manusia mudah beradaptasi</p>	√						A
		<p>7. Rani sangat mencintai lingkungan, tindakan yang dilakukan rani yaitu...</p> <p>a. Membuang sampah sembarangan</p>	√						B

		b. Menanam pohon c. Malas membersihkan lingkungan d. Menebang pohon							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

INDIKATOR	KISI-KISI SOAL	SOAL	TINGKAT KESULITAN SOAL						KUNCI SOAL
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
4.2.5 Menuliskan informasi dari bacaan tentang permasalahan terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.	1. Jenis-jenis kegiatan manusia yang mempengaruhi keseimbangan alam	8. Akibat penambangan liar, kecuali.. a. Meninggalkan lubang-lubang raksasa b. Tanah semakin subur c. Lingkungan menjadi rusak d. Tanah menjadi tidak gembur							B
		9. Perhatikan gambar dibawah ini!  Kegiatan penebangan pohon di hutan secara besar-besaran dapat mengakibatkan .. a. Banjir	√						A

		<p>disaat musim hujan</p> <p>b. Lingkungan menjadi seimbang</p> <p>c. Jumlah hewan semakin banyak</p> <p>d. Gempa bumi</p>							
		<p>10. Menangkap ikan dengan peledakatau pukat harimau secara terus-menerus dapat mengakibatkan,</p> <p><i>Kecuali...</i></p> <p>a. Ikan yang masih kecil ikut tertangkap</p> <p>b. Ikan akan punah</p> <p>c. Memperbanyak jumlah ikan dilaut</p> <p>d. Merusak terumbu karang sehingga ikan kehilangan tempat tinggal dan tempat mencari makan</p>	√						C
		<p>11. Rusaknya terumbu karang dilaut</p>			√				D

		<p>dapat mengakibatkan...</p> <p>a. Ikan kehilangan tempat tinggal</p> <p>b. Laut menjadi tidak indah</p> <p>c. Ikan akan punah</p> <p>d. Semua benar</p>							
		<p>12. Penyebab kelangkaan tumbuhan dan hewan akibat perbuatan manusia yaitu...</p> <p>a. Pembukaan perkebunan</p> <p>b. Kemarau panjang</p> <p>c. Gempa bumi</p> <p>d. Banjir</p>		√					A
		<p>13. Usaha melestarikan hutan yaitu...</p> <p>a. Membakar hutan</p> <p>b. Memburu hewan</p> <p>c. Reboisasi</p> <p>d. Menebangi pohon-pohon</p>	√						C

		<p>14. Cara melestarikan tumbuhan untuk mencegah punahnya tumbuhan-tumbuhan langka adalah...</p> <p>a. Tidak menebang pohon sembarangan</p> <p>b. Penanaman kembali tanaman yang telah dimanfaatkan</p> <p>c. Pemeliharaan tanaman dengan benar</p> <p>d. Semua benar</p>		√					D
		<p>15. Akibat yang ditimbulkan karena membuang sampah dan limbah industri disungai adalah...</p> <p>a. Ikan disungai menjadi tambah besar</p> <p>b. Ikan disungai akan mati</p> <p>c. Ikan disungai</p>		√					B

		semakin banyak d. Ikan disungai menjadi jinak							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 11

VALIDITAS INSTRUMEN SOAL DENGAN MENGGUNAKAN ANATES
PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP KETUNTASAN
BELAJAR SISWA PADA TEMA 9 LINGKUNGAN SAHABAT
KITA DI KELAS V MIN KRUENG MAK ACEH BESAR

Petunjuk : Soal yang valid adalah signifikan

No Butir Soal	Kolerasi	Signifikan
1	0,374	Signifikan
2	0,607	Sangat Signifikan
3	NAN	NAN
4	NAN	NAN
5	0,065	-
6	NAN	NAN
7	NAN	NAN
8	NAN	NAN
9	0,065	-
10	-0,047	-
11	NAN	NAN
12	NAN	NAN
13	NAN	NAN
14	0,065	-
15	0,550	Sangat Signifikan
16	0,374	Signifikan
17	NAN	NAN
18	NAN	NAN
19	0,467	Sangat Signifikan
20	NAN	NAN

21	0,609	Sangat Signifikan
22	0,065	-
23	0,445	Sangat Signifikan
24	NAN	NAN
25	0,686	Sangat Signifikan
26	NAN	-
27	0,094	-
28	NAN	NAN
29	0,525	Sangat Signifikan
30	0,483	Sangat Signifikan

Lampiran 12

**Pengolahan Data Nilai Pre-Tes Dan Post-Tes Dengan Menggunakan
Program SPSS Terhadap Nilai Rata-Rata, Maksimum, Minimum
Dan Simpangan Baku**

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	25	33	79	55.24	12.849
Valid N (listwise)	25				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Postes	25	53	100	80.68	12.589
Valid N (listwise)	25				

Lampiran 13

**Pengolahan Data Nilai Pre-Test Untuk Mencari Nilai Rata-Rata, varians
Dan Simpangan Baku Dengan Cara Manual**

- a. Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar}-\text{Data terkecil} \\ &= 79-33 \\ &= 46\end{aligned}$$

- b. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,39) \\ &= 5,58 \text{ (diambil } K=5)\end{aligned}$$

- c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{46}{5} \\ &= 9,2 \text{ (diambil } P=9)\end{aligned}$$

No	Nilai Tes	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	xi^2	fi xi	$fixi^2$
1	33-42	6	37,5	1406,25	225	8437,5
2	43-52	3	47,5	2256,25	142,5	6768,75
3	53-62	8	57,5	3306,25	460	26450
4	63-72	4	67,5	4556,25	270	18225
5	73-82	4	77,5	6006,25	310	24025
	Jumlah	25			1407,5	83906,25

Nilai rata-rata, varians dan simpangan baku adalah sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$= \frac{1407,5}{25}$$

$$= 56,3$$

$$s_1^2 = \frac{n \sum fix_i^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{25(83906,25) - (1407,5)^2}{25(25-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{2097656,25 - 1981056,25}{25(24)}$$

$$s_1^2 = \frac{116600}{600}$$

$$s_1^2 = 194,33$$

$$s_1 = \sqrt{194,33} = 13,94$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 56,3$ variansnya adalah $s_1^2 = 194,33$ dan untuk simpangan bakunya adalah $s_1 = 13,94$.

Lampiran 14

**Pengolahan Data Nilai Post-Test untuk mencari Nilai rata-rata, varians dan
Simpangan Baku Dengan Cara Manual**

- a. Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar}-\text{Data terkecil} \\ &= 100-53 \\ &= 47\end{aligned}$$

- b. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,39) \\ &= 5,58 \text{ (diambil } K=5\text{)}\end{aligned}$$

- c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{47}{5} \\ &= 9,4 \text{ (diambil } P=9\text{)}\end{aligned}$$

No	Nilai Tes	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	xi^2	fi.xi	fi.xi ²
1	53-62	2	57,5	3306,25	115	6612,5
2	63-72	2	67,5	4556,25	135	9112,5
3	73-82	9	77,5	6006,25	697,5	54056,25
4	83-92	9	87,5	7656,25	787,5	68906,25
5	93-102	3	97,5	9506,25	292,5	28518,75
	Jumlah	25			2027,5	167206,25

Nilai rata-rata, varians dan simpangan baku adalah sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$= \frac{2027,5}{25}$$

$$= 81,1$$

$$s_1^2 = \frac{n \sum fix_i^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{25(167206,25) - (2027,5)^2}{25(25-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{4180156,25 - 4110756,25}{25(24)}$$

$$s_1^2 = \frac{69400}{600}$$

$$s_1^2 = 115,6$$

$$s_1 = \sqrt{115,6} = 10,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 81,1$

variannya adalah $s_1^2 = 115,6$ dan untuk simpangan bakunya adalah $s_1 = 10,75$

Lampiran 15

Uji-T Tes Awal (Pre-Test)
dengan Cara Manual

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$\bar{x} = 56,3$$

$$s = 13,94$$

$$\mu_0 = 69$$

$$n = 25$$

Untuk menentukan uji-t yang telah dirumuskan yaitu:

$$t = \frac{56,3 - 69}{\frac{13,94}{\sqrt{25}}}$$

$$t = \frac{-12,7}{\frac{13,94}{5}}$$

$$t = \frac{-12,17}{2,788}$$

$$t = -4,35$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* di atas diperoleh nilai $t_{hitung} = -4,35$ dengan $df (25-1) = 24$ berdasarkan titik presentase distribusi $t_{tabel} = 1,71$ artinya $t_{hitung} < t_{tabel} = -4,35 < 1,71$.

Lampiran 16

Uji-T Tes Akhir (Post-Test)
dengan Cara Manual

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$\bar{x} = 81,1$$

$$s = 10,75$$

$$\mu_0 = 69$$

$$n = 25$$

Untuk menentukan uji-t yang telah dirumuskan yaitu:

$$t = \frac{81,1 - 69}{\frac{10,75}{\sqrt{25}}}$$

$$t = \frac{12,1}{\frac{10,75}{5}}$$

$$t = \frac{12,1}{2,15}$$

$$t = 5,62$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *post-test* di atas diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,62$ dengan $df (25-1) = 24$ berdasarkan titik presentase distribusi $t_{tabel} = 1,71$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,62 > 1,71$.

Lampiran 17

Pengujian Hipotesis (Uji-T)**Dengan Menggunakan SPSS****One-Sample Test**

	Test Value = 69					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretes	-5.354	24	.000	-13.760	-19.06	-8.46
Postes	4.639	24	.000	11.680	6.48	16.88

Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa t_{hitung} pre-tes = -5.354, t_{hitung} post-tes = 4.639 dengan degree of freedom (df= 25-1= 24) berdasarkan titik presentase distribusi t = 1,71

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 19

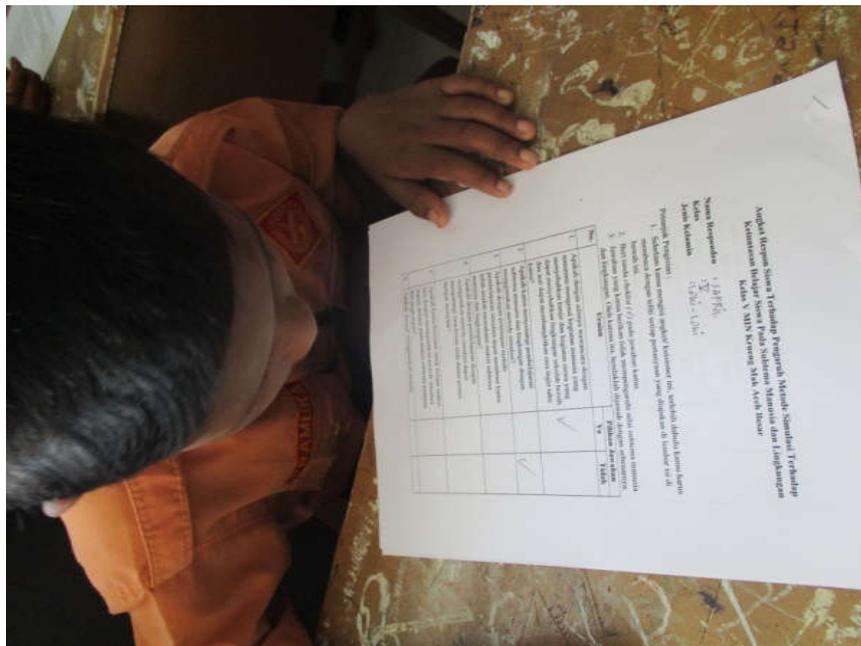
Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran**Guru memberikan materi pembelajaran**



Kegiatan simulasi melakukan wawancara dengan kelompok lain dan mengerjakan LKS Bersama Kelompoknya



Siswa Mengisi Lembar Soal *Post-test*



Siswa Mengisi Lembar Angket



Kegiatan Penutup Guru memberikan Refleksi

DAFTAR RIWAYAT

1. Nama : Liyani
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Aceh Singkil, 23 November 1994
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Jawa
6. Status : Belum kawin
7. Alamat : Kec. Singkohor, Kab. Aceh Singkil
8. Pekerjaan/ NIM : Mahasiswa/ 201325193
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Chamim
 - b. Ibu : Rom Yati
 - c. Pekerjaan : Petani
10. Pendidikan
 - a. SD Negeri 2 Singkohor tamat tahun 2004
 - b. SMP Negeri 1 Singkohor tamat tahun 2010
 - c. SMA Negeri 1 Singkohor tamat tahun 2013
 - d. Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI, masuk tahun 2013 s/d 2017

Banda Aceh, 23 Juli 2013

Penulis,

Liyani