

## **BAB II**

### **METODE SIMULASI *GAME* DAN HASIL BELAJAR SISWA**

#### **A. Metode pembelajaran Simulasi *Game***

##### **1. Metode Pembelajaran**

Simulasi menurut Taniredja (2015:39) adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau perbuatan seolah-olah, dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang berpura-pura saja). Jadi simulasi adalah metode pengajaran yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Depdiknas (2008) menyatakan Metode simulasi bertujuan untuk: 1) melatih keterampilan tertentu bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) melatih pemecahan masalah, 4) meningkatkan keaktifan belajar, 5) memberikan motivasi belajar kepada siswa, 6) melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) menumpuhkan rasa daya aktif siswa, 8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan metode simulasi bertujuan untuk melatih siswa agar dapat memahami dirinya dan lingkungannya sehingga mampu bersikap bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapi, sehingga setelah pembelajaran siswa menunjukkan perubahan sikap afektif kearah yang lebih baik, dan siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar dan menambah pemahaman yg lebih luas dalam pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran simulasi dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dari suatu keadaan, penyederhanaan dari suatu fenomena didunia nyata. Metode pembelajaran simulasi ini dipilih karena metode pembelajaran lebih menekankan keaktifan siswa untuk hasil belajar sehingga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran

ini. Pendidik bersikap interaktif dalam pembelajaran dan menjadi fasilitator atau mediator dari lingkungan bagi peserta didik dalam pembelajaran. metode *experintal learning* dalam permainan simulasi ini adalah suatu model pembelajaran yang dimulai oleh suatu pengalaman diikuti oleh refleksi, diskusi analisis dan evaluasi, melalui experiental learning siswa dapat melakukan pembelajaran secara aktif dan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pandangan baru mengenai suatu hal. Bentuk *exsperiental learning* banyak digunakan dalam permainan simulasi *game* permainan ini merupakan gabungan dari dua metode experiental learning, yaitu simulasi (*simulation*) yang dapat melakukan peniruan dari suatu prilaku atau proses dan permainan (*game*) yang merupakan aktifitas yang kompetitif.

## 2. Simulasi *Game*

Simulasi *game* merupakan permainan peran, para siswa berkompetensi untuk mencapai tujuan melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Majid (2013:205) menyatakan simulasi *game* merupakan permainan peran, para siswa berkompetensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui sebuah permainan dengan mematuhi peraturan permainan yang berlangsung dan sudah ditentukan. Setiap siswa akan dibagi menjadi 2 kelompok dalam satu kelas untuk masing-masing memerankan simulasi gamenya dalam mata pelajaran sejarah. *Game* adalah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap material pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan. Dalam permainan simulasi *game* ini peneliti menggunakan game yang disebut Benda Berirama dimana merupakan sebuah permainan didalam kelas dimana benda tersebut dioper kesetiap siswa dan diiringin dengan lagu, sehingga ketika lagu tersebut berhenti maka benda tersebut juga akan berhenti. Siswa yang mendapati benda saat lagu berhenti akan diberi tebak-tebakan, jika siswa tidak bisa menjawab tebak-tebakan tersebut maka siswa akan diberi hukuman.

Game simulasi adalah bentuk gabungan dari permainan dalam konteks simulasi. Game simulasi mengkombinasikan karakteristik-karakteristik dari game yaitu kompetisi, kerjasama, peraturan partisipasi dan peran dengan simulasi (O. Riis 1995). Model game simulasi lebih berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran dari simulasi, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa simulasi game adalah permainan yang dimainkan langsung bagi para siswa secara berkelompok sehingga para siswa dapat berpikir aktif dan saling bertukar pendapat dalam pembelajar sejarah, simulasi game ini siswa diharapkan mampu mempelajari sesuatu pengetahuan yang lebih luas. Para siswa juga berkompetensi untuk pencapaian tujuan permainan sehingga permainan tersebut dapat memancing minat belajar anak terhadap material pembelajaran, sehingga model pembelajaran simulasi ini dapat mengembangkan keterampilan belajar siswa.

Pembelajaran dan pendidikan adalah bentuk penggunaan yang umum dari game simulasi. Penggunaan simulasi lebih lanjut untuk riset intervensi dan pembelajaran (Mayer, 2002). Penggunaan game simulasi disarankan karena kemampuan digunakan kembali keaamanan, dan ekonomis (Duke, 1981). Alasan penggunaan game simulasi dalam kegiatan pembelajaran adalah, 1) game simulasi digunakan untuk mempersentasikan ringasan model abstrak dari keadaan nyata dalam bentuk kongrit, peserta didik diharapkan mampu menggambarkan, menganalisis dan mengevaluasi kondisi nyata atas model yang dibuat. 2) peserta didik yang terlibat dalam game simulasi diharapkan mampu mentransfer keahlian dan pengetahuan yang dimiliki.

Hamdani, (2011:161) simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya dalam pembelajaran, sehingga pada tahap pemulaan proses pembelajaran, diperlukan tingkat dibawah realitas. Siswa diharapkan mengidentifikasi lokasi tujuan, sifat-sifat benda, tindakan yang sesuai dengan kondisi

tertentu. Berdasarkan pemaparan tersebut simulasi ini merupakan alat yang menggantikan proses dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas, simulasi ini merupakan gabungan antara bermain dan berdiskusi juga dapat membantu siswa mempelajari dan menganalisis dunia nyata secara aktif.

Adapun Langkah-langkah Metode Pembelajaran Simulasi *Game* Langkah-langkah yang dilakukan dalam metode pembelajaran menggunakan metode simulasi *game* adalah sebagai berikut:

a. Persiapan Simulasi *Game*

Menetapkan permainan yang akan terlibat, waktu yang akan disediakan, peran yang akan diperhatikan pemain memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, pada siswa yang terlibat pemeranan simulasi. Dan guru harus memberikan gambaran bagaimana masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, serta menetapkan jenis game atau permainan yang akan terlibat dalam simulasi.

b. Pelaksanaan simulasi *game*

Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan serta mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam masing-masing materi pembelajaran kelompoknya untuk bertanya dan berargumen mengenai permasalahan yang sedang mereka simulasikan.

c. Penutup

Melakukan evaluasi diskusi kelompok tentang jalanya simulasi maupun cerita yang disimulasikan sehingga guru mendorong siswa untuk memberikan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi serta dapat merumuskan kesimpulan.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses dalam individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah

aktivitas mental/fisik yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap Purwanto (2010:39). Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan antara stimulus (S) dan respon (R), kemudian memperkuat pengertiannya. Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulus dan respon menurut prinsip yang mekanistik Purwanto (2010: 41).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada teori belajar perilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikat antara stimulus dan respons secara berulang, sedangkan pada teori kognitif, proses pembelajaran membutuhkan pengertian dan pemahaman.

Purwanto (2010:45) menyatakan Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, dalam konteks demikian hasil belajar merupakan memperoleh dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends and being attained*). Tujuan pengajaran menjadi hasil potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur.

Jihad (2013:14) menyatakan tiga ranah (*dominan*) “hasil belajar, yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dan dapat disimpulkan hasil belajar pencapaian untuk merubah perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Hasil belajar dikelompokkan dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan”. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang fakta;
- b. Pengetahuan tentang prosedural;
- c. Pengetahuan tentang konsep;
- d. Pengetahuan tentang prinsip;

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu;

- a. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kongnitif;
- b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik;
- c. Keterampilan bereaksi atau bersikap;
- d. Keterampilan berinteraksi;

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penelitian yang merupakan tindakan lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa, sehingga hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya (Juliah, 2004). Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Sudjana (2014:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kongnitif, afektif, dan psikomotorik.

#### a. Ranah Kongnitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kongnitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kongnitif tingkat tinggi.

#### b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

#### c. Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu:

- 1) Gerakan refleksi
  - a) Keterampilan gerak dasar
  - b) Kemampuan perseptual
  - c) Keharmonisan atau ketepatan
- 2) Gerakan keterampilan kompleks dan
- 3) Gerakan ekspresif dan *interpretative*.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar, diantara ketiga ranah itu, ranah kongnitif yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Supardi (2015:5) untuk mengetahui keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dari perilaku tampak dari siswa.

- a. Daya serap yaitu tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual/ kelompok.
- b. Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indikator belajar mengajar dari yang tidak tahu, menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa dari tindak komponen menjadi kompeten.

Untuk indikator yang dapat digunakan mengukur keberhasilan belajar:

- a. Hasil belajar yang dicapai siswa

Hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah diterapkan baik menggunakan penelitian acuan patokan maupun penilaian acuan normal.

- b. Proses Belajar Mengajar

Hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah presentasi yang dicapai siswa dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar atau diberikan pengalaman belajar.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Susanto (2014:12) menyatakan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu:

- a. Siswa, dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani,
- b. Lingkungan, yang termasuk lama lingkungan dalam lingkungan antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Susanto (2014:12) yaitu “Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil belajar interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, mau pun faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan, masyarakat”.

Sementara itu pendapat yang disampaikan oleh Slameto (2010:54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1. Faktor-faktor internal meliputi:

##### a) Faktor jasmani :

Yang termasuk kedalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

##### b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

##### c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat



dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2. Faktor eksternal, meliputi:

### a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang budayanya.

### b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukur, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

### c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat, seperti kegiatan siswa didalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitarnya siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan uraian pendapat diatas semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil proses yang didalamnya terlibat beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Faktor yang utama adalah faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) yaitu kecerdasan siswa, kesiapan siswa, bakat, minat, kemampuan belajar dan faktor lingkungan luar siswa (faktor eksternal) yaitu model penyajian materi, sikap guru suasana belajar, kompetensi guru, dan keperibadian guru, ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan dipengaruhi terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seseorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

### **C. Pembelajaran Sejarah**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Sejarah**

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Agung (2013:55). Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam bentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Marry Krung (2015:1-2) Mengatakan mengajar sejarah berarti membentuk peserta didik untuk mempelajari sejarah sehingga kita perlu mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah sebelum menelaah strategi dan teknik yang digunakan guru untuk membantu peserta didik dalam mengajar, sayangnya sejarah merupakan konsep yang sangat luas untuk dapat didefinisikan secara jelas, ia dapat mencakupi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat dimasa lalu dan melibatkan berbagai peristiwa yang bersifat intelektual dan imajinatif. Bahkan istilah belajar dapat diartikan berbeda-beda oleh setiap orang.

Jika perbedaan tersebut dirangkum sesuai urutan berdasarkan pada tingkat kesulitan intelektual dan nilai profesional, belajar sejarah adalah:

- a. Memperoleh pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah;
- b. Mendapatkan pemahaman atau penghargaan mengenai peristiwa;
- c. Memperoleh kemampuan dalam menilai mengeritik tulisan tentang sejarah;
- d. Mempelajari bagaimana melakukan penelitian sejarah;
- e. Mempelajaran cara menuliskan sejarah;

## 2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pengajaran sejarah disekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pengajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menjadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda, dan tujuan lainnya adalah:

- a. Mendorong siswa berpikir kritis-analisis dalam memfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang;
- b. Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari;
- c. Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

## 3. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia.

Peran pembelajaran sejarah amat penting dalam bentuk kepribadian siswa agar dapat memahami dan menjiwai wawasan kebangsaan untuk memasuki dan menyenangkan masa depan yang penuh dengan tantangan dan kejutan pembelajaran sejarah disekolah akan memperkenalkan peserta didik kepada pengalaman kolektif dan masa lalu bangsanya. Serta pembelajaran sejarah juga dapat membangkitkan kesadaran dalam kaitanya dengan kehidupan bersama komunitas yang lebih besar, sehingga tumbuh kesadaran kolektif yang memiliki kebersamaan dalam sejarah.

#### 4. Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas, demikian juga halnya dengan mata pelajaran sejarah. Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut.

- a. Sejarah berkaitan dengan masa lampau. Masa lampau berisi peristiwa dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali. Jadi, pembelajaran sejarah adalah pembelajaran peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi. Sementara itu, materi pokok pembelajaran sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Karena itu, pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber, dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu.
- b. Sejarah bersifat kronologis. Oleh karena itu, pengorganisasikan materi pokok pembelajaran sejarah harusnya didasarkan pada urutan kronologi peristiwa sejarah.
- c. Dalam sejarah ada tiga unsur penting, yaitu manusia, ruang, dan waktu. Dengan demikian, dalam mengembangkan pembelajaran sejarah harus selalu diingat siapa pelaku peristiwa sejarah, dimana dan kapan.
- d. perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah. Sekalipun sejarah itu erat kaitannya dengan masa lampau, waktu lampau itu terus berkesinambungan sehingga persepektif waktu dalam sejarah antara lain masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang.
- e. Sejarah adalah perinsip sebab akibat. Hal ini perlu dipahami oleh setiap guru sejarah bahwa dalam merangkai fakta yang satu dengan fakta yang lain, dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa sejarah yang lain perlu mengingat prinsip sebab akibat, peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi penyebab peristiwa sejarah berikutnya.