

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *SIMULATION GAMES*
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 1 KAJEN**

***EFFECTIVENESS OF BASED LEARNING METHODS *SIMULATION GAMES*
ON STUDENT ACTIVITY IN IPS LEARNING
AT SMP NEGERI 1 KAJEN***

Jihan Khorida dan Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Yogyakarta
jihankhorida.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran berbasis *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kajen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VIII E sampai VIII H sebanyak 128 peserta didik. Sampel penelitian diambil dua kelas (eksperimen dan kontrol) dengan teknik *random sampling* dan total sampel berjumlah 50. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan untuk menguji efektivitas menggunakan rumus *Cohen's d effect size*. Hasil penelitian adalah terdapat efektivitas metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik. Hasil uji-t sebesar 4,356 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen (metode *simulation games*) sebesar 76,04 lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas kontrol (metode ceramah) yaitu sebesar 66,40. Hasil dari uji *effect size* diperoleh sebesar 1,232 (efek yang besar), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak dan untuk membuat peserta didik lebih aktif, sebaiknya guru menggunakan metode *simulation games*.

Kata kunci: Metode *Simulation Games*, Keaktifan Peserta Didik.

Abstract

This research aims to know the effectiveness of based learning method simulation games on the activeness of students in social studies learning at SMP Negeri 1 Kajen. The research method used is quasi-experimental by quantitative approach. The research population was students of class VIII E to VIII H of as many as 128 students. The research sample was taken in two classes (experimental and control) with the technique of random sampling and a total sample of 50. Data were collected using a questionnaire. Data analysis was carried out with normality and homogeneity tests. Test the hypothesis using independent sample t-test and to test the effectiveness of using the formula Cohen's d effect size. The results showed that there are effectiveness of the learning method simulation games on student activity. The result of t-test is 4,356 with a significance value $0.000 < 0,05$ and the average value of experimental class (simulation games) is 76.04 higher than the control class students (method lectures) that is equal to 66,40. The results of effect size is 1,232 (large effect), so that H_a accepted and H_0 is rejected and to make students more active, the teacher should use simulation games method.

Keywords: Method simulation games, Student Activity.

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia menjadi hal yang diperlukan dalam kehidupan di abad ke-21, setiap negara harus mampu menghasilkan bangsanya agar menjadi potensi manusia yang dapat dikembangkan, berkualitas, serta harus siap dalam menghadapi tantangan dalam segala hal. Bidang pendidikan menjadi salah satu bidang yang berperan penting dan mempunyai pengaruh signifikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi suatu negara. Melalui pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Di dalam dunia pendidikan, terdapat proses pembelajaran yang dianggap penting untuk melihat perkembangan peserta didik selama belajar. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila guru dapat berperan sebagaimana semestinya. Peran guru tidak hanya sebagai orang yang memberikan ilmunya saja, namun beberapa peran guru diantaranya sebagai penyedia atau fasilitator, motivator, organisator, serta evaluator. Melalui perannya, seorang guru sering dianggap sebagai faktor penentu keberhasilan dari proses pembelajaran, sehingga seorang guru harus dapat melaksanakan perannya secara baik.

Guru harus dapat berperan dalam mengelola pembelajaran yang berlangsung agar dapat berjalan secara efektif dan nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terdapat interaksi dari berbagai arah, baik interaksi antar peserta didik maupun interaksi guru dengan peserta didik. Selain itu, aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat menjadi bagian indikator dari suatu proses pembelajaran apakah berjalan secara efektif atau tidak. Maka, dalam hal ini guru sebagai *stakeholders* harus dapat mengelola segala sesuatu dalam proses pembelajaran agar berjalan secara efektif. Pembelajaran yang berjalan secara efektif tentunya harus senantiasa diusahakan oleh guru. Namun, hal tersebut belum sepenuhnya terjadi dalam pembelajaran setiap mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS identik dengan muatan materi yang banyak, karena isi dari materi IPS merupakan integrasi atau gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial. Hal ini masih

menjadi tanggungjawab bagi guru IPS untuk dapat membuat pembelajaran menjadi efektif, namun materi harus dapat tersampaikan dan tetap dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Aman (2019: 43) membuktikan bahwa terdapat efektivitas dalam pembelajaran IPS setelah guru mengajar menggunakan metode *jigsaw* dibandingkan saat guru mengajar menggunakan metode ceramah. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* menunjukkan terdapat peningkatan terhadap aktivitas belajar IPS peserta didik di kelas eksperimen sebanyak 7,3437 dibandingkan kelas kontrol peningkatan hanya sebanyak 3,1563.

Penelitian Fajrin & Rudi (2020: 54) juga turut membuktikan bahwa pembelajaran IPS dapat mencapai efektivitas melalui penggunaan metode pembelajaran tutor sebaya *plus*. Dibuktikan dari aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen mencapai kriteria sangat aktif sebesar 97% atau sebanyak 31 peserta didik dari sampel 32 peserta didik. Dibandingkan dengan kelas kontrol peserta didik dengan kriteria sangat aktif presentase sebesar 12,5% atau sebanyak 4 peserta didik dan sisanya hanya tergolong aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kedua hasil penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat diupayakan melalui berbagai hal, misalnya melalui variasi penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru harus bisa membangun interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru menjadi salah satu sumber belajar yang mempunyai kewajiban untuk menyediakan lingkungan belajar yang kreatif, karena pembelajaran harus dapat dikondisikan untuk membuat peserta didik aktif, mendorong kreativitas, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) di lapangan menunjukkan sebesar 87% aktivitas yang dilakukan oleh guru hanya sekadar memberikan soal, aktivitas menggunakan buku teks hanya 50% dan 40% aktivitas guru memberikan tugas kemudian tugas tersebut dikumpulkan kembali kepada guru. Hal ini menunjukkan masih kurangnya kemampuan dan kompetensi yang dimiliki guru dalam mengembangkan metode yang digunakan

untuk mengajar, sehingga keaktifan peserta didik menjadi terbatas.

Adanya berbagai permasalahan yang telah disebutkan menyebabkan suasana belajar di kelas menjadi tidak efektif, karena peserta didik kurang berpartisipasi aktif pada saat belajar. Hal itu menyebabkan peran seorang guru sebagai fasilitator sulit tercapai dan tidak sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional yang diharapkan. Berbagai permasalahan yang terdapat di lapangan membuat peneliti ingin mencari solusinya. Solusi yang dilakukan berkaitan dengan menghadirkan pembelajaran yang efektif melalui aktivitas belajar yaitu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Sudah seharusnya guru menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Salah satu caranya dengan menggunakan metode *simulation games*. *Simulation games* termasuk salah satu metode pembelajaran yang pelaksanaan aktivitas belajarnya dengan cara melakukan sebuah permainan. Kata simulasi berasal dari Bahasa Inggris *simulate* yang mempunyai arti berpura-pura atau bertindak seolah-olah, sehingga kata *simulation* dapat diartikan sebagai tiruan atau perbuatan yang sifatnya pura-pura. Dengan demikian, prinsip dari metode permainan simulasi ini adalah metode yang mengintegrasikan antara elemen permainan (pemain, aturan, kerjasama, kompetisi) dengan elemen simulasi (representasi nyata).

Pemilihan metode *simulation games* pada penelitian ini yaitu karena dalam suatu proses pembelajaran, guru perlu mengupayakan pengembangan aktivitas dan kreativitas dari peserta didik. Pemilihan metode ini juga mempunyai relevansi dengan tahap perkembangan peserta didik pada jenjang SMP yang mana peserta didik memasuki masa remaja awal. Dijelaskan oleh Izzaty *et al* (2007: 162) bahwa tahap perkembangan kognitif pada masa remaja awal memasuki tahap operasional formal. Pendidikan yang dibutuhkan pada masa remaja ini yaitu adanya stimulan dari lingkungan sekitar peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya dan tentunya juga harus didukung dengan membuka kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi.

Metode *simulation games* juga dapat memungkinkan memunculkan partisipasi yang

lebih aktif dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dengan bermain dalam belajar dapat menyingkirkan keseriusan, menghilangkan stress di lingkungan belajar, dan mendorong peserta didik sepenuhnya terlibat dalam mencapai tujuan tanpa disadarinya. Maka pembelajaran dengan menggunakan metode *simulation games* dapat menjadi solusi untuk memunculkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis *Simulation Games* Terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kajen”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *quasi experimental* dari Sugiyono. Desain penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan tes akhir antara kelompok atau kelas yang diberi perlakuan dengan kelompok atau kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Treatment/perlakuan	Hasil
Eksperimen (Kelas 8G)	X1	O ₁
Kontrol (Kelas 8F)	X2	O ₂

Keterangan:

X1 : *treatment*/perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu dengan metode pembelajaran berbasis *simulation games*

X2 : *treatment*/perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol dengan metode pembelajaran ceramah

O₁ : hasil *posttest* dari kelompok eksperimen

O₂ : hasil *posttest* dari kelompok kontrol

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Kajen yang berlokasi di Jalan

Diponegoro No. 769 Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April-Mei 2022.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E sampai VIII H SMP Negeri 1 Kajen yang berjumlah 128 peserta didik. Alasan peneliti memilih populasi penelitian ini karena, kelas tersebut mempunyai karakteristik yang hampir sama, dilihat dari keaktifan pada saat pembelajaran, yang mana kelas VIII terlihat paling menonjol mengalami permasalahan kurang adanya keaktifan dibandingkan jenjang kelas yang lain. Nilai rata-rata mata pelajaran IPS berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) semester genap di kelas VIII mendapatkan nilai terendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu sebesar 67,53.

Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara undian, yaitu membuat gulungan kertas dan ditulis dengan nama kelas VIII E, VIII F, VIII G, dan VIII H kemudian gulungan diacak dan diambil. Kelas yang terambil adalah kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F kelas kontrol.

Definisi Operasional Variabel

1. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik merupakan aktivitas fisik dan mental peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari aktivitas mata, telinga, mulut, tangan, gerak, mental, dan emosi.

2. Pembelajaran dengan Metode Berbasis *Simulation Games*

Metode pembelajaran berbasis *simulation games* atau permainan simulasi merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan simulasi dengan membahas mengenai materi atau tema yang telah ditentukan oleh guru. Metode ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengajak peserta didik untuk turut aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data di lapangan pada penelitian ini menggunakan teknik berupa angket, nantinya angket ini berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (peserta didik). Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan keaktifan belajar peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar angket berbentuk *checklist* dengan menggunakan *skala likert* yang terdiri atas lima jawaban yaitu: sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Pada setiap pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda, untuk pernyataan positif diberi skor mulai dari lima sampai satu dengan menyesuaikan pilihan jawabannya. Untuk setiap pernyataan negatif diberi skor mulai dari satu dengan menyesuaikan pilihan jawabannya.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu berupa keaktifan peserta didik. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 dengan kriteria pengujian apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka pernyataan dikatakan valid. Sebaliknya, apabila r_{hitung} kurang dari r_{tabel} maka pernyataan dikatakan tidak valid. Dengan pedoman tersebut r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361, apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan 0,361 maka butir tersebut dikatakan valid.

Uji coba instrumen penelitian dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Instrumen berupa angket dengan variabel keaktifan peserta didik yang berjumlah 25 butir pertanyaan. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 24*. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid, karena r_{hitung} (0,343 dan 0,240) kurang dari r_{tabel} yaitu sebesar 0,361 sehingga pernyataan tersebut di *drop* atau tidak disertakan dalam instrumen penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa jumlah item

pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 23 item.

2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 24* dengan uji statistik rumus *Cronbach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas dalam penelitian ini apabila nilai *Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,60 maka instrumen dikatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Alpha* lebih kecil dari 0,60 maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas sebesar 0,89 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen dapat dikatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 24*. Apabila nilai $sig > 0,05$ maka data dikatakan normal dan apabila nilai $sig < 0,05$ maka data dikatakan tidak normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,166 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,370. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar peserta didik terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang sudah terkumpul homogen atau tidak terhadap dua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* pada taraf signifikansi 0,05 dengan *software IBM SPSS Statistics 24*. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,317. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji *independent sample t-test* menggunakan *software IBM SPSS Statistics 24*. Metode pengambilan keputusan menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu berdasarkan perbandingan hasil *P* dengan nilai signifikansi. Dasar pengambilan keputusannya yaitu apabila nilai $P < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya, apabila nilai $P > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

H_a : Terdapat efektifitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik.

H_0 : Tidak terdapat efektifitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik.

4. Uji Efektivitas

Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dari metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik. Untuk mengetahui hasilnya (*effect size*) dengan menggunakan rumus *Cohen's d effect size* uji-t.

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(S_1^2 + S_2^2)}{2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

S_1 = standar deviasi kelas eksperimen

S_2 = standar deviasi kelas kontrol

Setelah dilakukan perhitungan uji efektivitas menggunakan rumus di atas, didapatkan hasil bahwa nilai *Cohen's d effect size* sebesar 1,232. Setelah didapatkan hasil untuk *effect size*-nya, maka selanjutnya melakukan interpretasi dengan menggunakan klasifikasi menurut Cohen (1988: 40). Adapun klasifikasinya sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Effect Size

<i>Cohen's d</i>	Interpretasi
$d = 0,2$	Kecil
$d = 0,5$	Sedang
$d = 0,8$	Besar

Berdasarkan tabel klasifikasi *effect size* di atas, nilai *Cohen's d* yang didapat adalah 1,232 sehingga nilai tersebut termasuk ke dalam ukuran efek yang besar, karena $1,232 \geq 0,8$. Maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *simulation games* pada penelitian ini mempunyai efektivitas yang besar terhadap keaktifan peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok penelitian berjumlah 25 sampel. Pada kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan simulasi atau *simulation game* dan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Pada penelitian ini data diperoleh dari hasil *post-test* yang berupa angket yang terdiri dari 23 item pernyataan dan kemudian diberikan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran, untuk mengukur keaktifan dari dua kelompok perlakuan. Langkah selanjutnya yaitu menentukan distribusi frekuensi tentang keaktifan. Berikut ini rumus untuk menentukan panjang kelas interval yang digunakan pada setiap kategori:

$$\begin{aligned}
 \text{Kelas interval} &= \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{jumlah interval}} \\
 &= \frac{(5 \times 23) - (1 \times 23)}{5} \\
 &= \frac{115 - 23}{5} \\
 &= \frac{92}{5} \\
 &= 18,4 \\
 &= 18 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

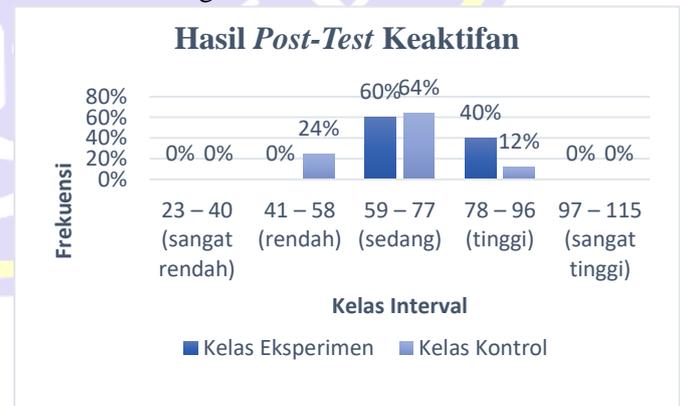
Tabel 3. Kategori Distribusi Frekuensi Keaktifan

Kelas Interval	Kategori
23 – 40	Sangat Rendah
41 – 58	Rendah
59 – 77	Sedang
78 – 96	Tinggi
97 – 115	Sangat Tinggi

Dari hasil pengelompokan kelas interval di atas, maka dapat dilakukan rekapitulasi dari data *post-test* setiap peserta didik. Diperoleh skor untuk kelompok eksperimen berjumlah 1.901 dengan rata-rata 76,04 dan untuk kelompok kontrol diperoleh skor berjumlah 1.660 dengan rata-rata 66,40.

Berdasarkan hasil *post-test* yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik untuk kelas eksperimen pada kategori sedang sedang (interval 59-77) diperoleh sebesar 60% dengan jumlah frekuensi 15, sedangkan untuk kategori tinggi (interval 78-96) diperoleh sebesar 40% dengan jumlah frekuensi 10. Hasil untuk keaktifan peserta didik kelas kontrol terdapat pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Untuk kategori rendah (interval 41-58) diperoleh sebesar 24% dengan jumlah frekuensi 6, untuk kategori sedang (interval 59-77) diperoleh sebesar 64% dengan jumlah frekuensi 16, dan untuk kategori tinggi (interval 68-96) diperoleh sebesar 12% dengan jumlah frekuensi sebanyak 3. Hasil tersebut dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini:

Gambar 1. Diagram Hasil *Post-Test* Keaktifan



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa dari jumlah 25 peserta didik di kelas eksperimen sebanyak 15 peserta didik (60%) mempunyai keaktifan dengan kategori

sedang, sebanyak 10 peserta didik (40%) mempunyai keaktifan yang tinggi. Untuk kelas kontrol dapat diketahui dari jumlah 25 peserta didik sebanyak 6 peserta didik (24%) mempunyai keaktifan yang rendah, sebanyak 16 peserta didik (64%) mempunyai keaktifan pada kategori sedang, dan sebanyak 3 peserta didik (12%) mempunyai keaktifan yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peserta didik di kelas kontrol.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari hasil keaktifan pada pembelajaran antara peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan metode ceramah dengan yang menggunakan metode *simulation games*. Dilakukannya uji ini pada intinya untuk membuktikan apakah hipotesis yang telah diajukan terbukti atau tidak. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 24*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 76,04 dan untuk kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 66,40 dengan nilai probabilitas (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena hasil nilai $P < 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan metode *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik atau H_a yang berbunyi "Terdapat efektifitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik" diterima. Terdapat efektivitas dalam penelitian ini diartikan bahwa terdapat adanya keberhasilan maupun ketepatan antara *input* yang diberikan oleh guru berupa pembelajaran yang menggunakan metode *simulation games* terhadap *output* yang dihasilkan atau tujuan yang telah ditetapkan yaitu berupa hasil keaktifan peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dilakukan hasil pembahasan penelitian sebagai berikut:

Variabel keaktifan peserta didik pada penelitian ini berjumlah sebanyak 23 item pertanyaan yang diberikan kepada 25 peserta didik kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas kontrol. Pertanyaan yang terdapat pada

angket penelitian ini dikembangkan dari indikator keaktifan belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Sardiman. Dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun menghasilkan data dengan nilai tertingginya yaitu 115 apabila responden menjawab pada skala 5 semua, dan nilai terendahnya yaitu 23 apabila responden menjawab pada skala 1 semua.

Berdasarkan hasil analisis variabel keaktifan peserta didik, diperoleh hasil untuk kelas eksperimen total skor berjumlah 1901 dengan skor tertinggi 86 dan skor terendah 65, sehingga didapatkan untuk nilai rata-ratanya sebesar 76,04. Sedangkan hasil untuk kelas kontrol total skor yang diperoleh berjumlah 1660 dengan skor tertinggi 83 dan skor terendah 50, sehingga didapatkan untuk nilai rata-ratanya sebesar 66,40. Kemudian menentukan distribusi frekuensi tentang keaktifan dan setelah diketahui panjang kelas intervalnya yaitu 18, selanjutnya menentukan kategori pada setiap kelas intervalnya. Dari pengkategorian tersebut didapatkan hasil untuk kelas eksperimen kategori sedang (interval 59-77) diperoleh sebesar 60% dengan jumlah frekuensi 15, sedangkan untuk kategori tinggi (interval 78-96) diperoleh sebesar 40% dengan jumlah frekuensi 10. Tentunya hasil tersebut berbeda dengan hasil yang diperoleh dari kelas kontrol. Pengkategorian untuk kelas kontrol didapatkan hasil yaitu kategori rendah (interval 41-58) diperoleh sebesar 24% dengan jumlah frekuensi 6, untuk kategori sedang (interval 59-77) diperoleh sebesar 64% dengan jumlah frekuensi 16, dan untuk kategori tinggi (interval 78-96) diperoleh sebesar 12% dengan jumlah frekuensi sebanyak 3.

Hasil tersebut bisa untuk membuktikan bahwa guru dapat membuat peserta didik menjadi aktif melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan yang terdapat pada latar belakang yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan harus dapat membangun interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung selain nantinya terdapat komunikasi dua arah, juga dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan peserta didik dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

Untuk mengetahui hasil pada penelitian ini, peneliti juga melakukan uji hipotesis dengan menggunakan perhitungan

independent sample t-test. Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai uji t sebesar 4,356 dengan nilai probabilitas (sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena hasil nilai $P < 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan metode *simulation games* dengan penggunaan metode konvensional atau ceramah. Berdasarkan uji t *post-test* diketahui untuk nilai rata-rata keaktifan peserta didik kelas eksperimen sebesar 76,04 dan untuk kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 66,40. Dari perhitungan uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan keaktifan peserta didik kelas kontrol dan H_a yang berbunyi “Terdapat efektifitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik” diterima.

Menurut Bastian (Tsauri, 2014: 96) efektivitas berkaitan dengan hubungan antara masukan dan keluaran atau *input* dan *output*. *Input* yang dimaksud dalam hal ini adalah metode pembelajaran *simulation games* dan *output* yang dimaksud dalam hal ini adalah hasil keaktifan peserta didik dalam belajar. Maka efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keberhasilan maupun ketepatan antara input yang diberikan oleh guru berupa pembelajaran yang menggunakan metode *simulation games* terhadap *output* yang dihasilkan atau tujuan yang telah ditetapkan yaitu berupa hasil keaktifan peserta didik.

Untuk memperkuat hasil penelitian mengenai efektivitas, peneliti melakukan uji lanjutan untuk mengetahui besaran efek dari hasil uji-t yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan, didapatkan hasil untuk *effect size*-nya sebesar 1,232. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *effect size* yang didapatkan tergolong ke dalam ukuran efek yang besar, karena hasil atau nilai *Cohen's d* yang didapatkan $\geq 0,8$ atau dapat dikatakan bahwa penelitian ini terbukti terdapat efektivitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan hasil keaktifan antara peserta didik kelas eksperimen dengan peserta didik kelas kontrol dan ditambah dengan hasil uji efektivitas. Hasil keaktifan yang didapatkan untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil keaktifan

dari kelas kontrol, sehingga metode *simulation games* terbukti efektif digunakan pada pembelajaran, hal ini juga diperkuat dengan adanya hasil uji efektivitas menggunakan uji *effect size* menurut Cohen. Hasil tersebut sebelumnya disusun berdasarkan indikator keaktifan dari Sardiman. Menurut Sardiman (2003: 48) keaktifan peserta didik dalam belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, yaitu: aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh Hanifah & Taat (2018: 67) bahwa keaktifan peserta didik yang konkret biasanya berhubungan dengan kegiatan yang melibatkan psikomotorik (mendengar, menulis, membaca, menyanyi, menggambar, dan berlatih) dan psikis (peserta didik diajarkan untuk memecahkan permasalahan, membandingkan konsep, menyimpulkan hasil pengamatan, dan berpikir tingkat tinggi).

Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen (8G) dan kelas kontrol (8F) dengan menggunakan dua metode pembelajaran yang berbeda, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata keaktifan peserta didik dari dua kelas tersebut. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, untuk keaktifan peserta didik di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *simulation games* yaitu didapatkan nilai rata-rata sebesar 76,04 dengan rincian sebanyak 15 peserta didik (60%) mempunyai keaktifan yang sedang dan sebanyak 10 peserta didik (40%) mempunyai keaktifan yang tinggi. Sementara untuk hasil keaktifan peserta didik yang diperoleh di kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah yaitu nilai rata-ratanya sebesar 66,40 dengan rincian sebanyak 6 peserta didik (24%) mempunyai keaktifan yang rendah, sebanyak 16 peserta didik (64%) mempunyai keaktifan yang sedang, dan sebanyak 3 peserta didik (12%) mempunyai keaktifan yang tinggi.

Hasil keaktifan pada penelitian ini juga didukung dengan pengamatan secara langsung pada saat berlangsungnya pembelajaran dari kedua kelas perlakuan. Aspek keaktifan yang

diamati disusun berlandaskan pada indikator-indikator keaktifan, seperti aktivitas visual, lisan, mendengarkan, motorik, mental, dan juga emosional. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan bahwa terlihat adanya perbedaan keaktifan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Peserta didik pada kelas eksperimen hampir semuanya terlibat aktif dan menunjukkan antusiasnya dalam pembelajaran, lebih berani dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Hal ini berbeda dengan keadaan peserta didik pada kelas kontrol, peserta didik yang aktif hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja. Peserta didik cenderung mengabaikan dan tidak langsung melaksanakan apa yang diarahkan oleh guru.

Perbedaan metode pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk membuktikan adanya perbedaan hasil keaktifan pada kedua kelas tersebut. Faktor-faktor pemilihan metode pembelajaran perlu untuk diperhatikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Haidir & Salim (2012: 101-102) yang menjelaskan bahwa penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang paling tepat dan efektif, karena hal tersebut dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik agar mampu menerapkan pengetahuan dan pengalamannya melalui aktivitas pada saat belajar.

Aktivitas pembelajaran dapat diupayakan melalui pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran aktif, seperti pada penelitian ini yang menggunakan metode *simulation games*. Menurut Sanjaya (2006: 159) metode pembelajaran ini berusaha menyajikan pembelajaran menggunakan pengalaman belajar dengan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Tepat apabila metode pembelajaran *simulation games* ini merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang berusaha untuk memaksimalkan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran.

Menurut Ramayulis (2012: 382) terdapat prinsip-prinsip untuk melaksanakan permainan simulasi, yang kemudian peneliti gunakan dan sesuaikan pada penelitian ini. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: pembelajaran diawali dengan guru yang mengkondisikan peserta didik agar siap untuk melaksanakan pembelajaran dan juga menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan. Setelah itu guru

membagi peserta didik menjadi 4 kelompok untuk bermain simulasi dengan tema yang sama dan disesuaikan dengan materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan antarnegara. Peserta didik diberikan waktu untuk berdiskusi dalam membuat skenario permainan simulasi yang akan dilakukan secara berkelompok. Setelah diskusi selesai setiap kelompok diminta menampilkan permainan simulasi yang telah dirancang. Pembelajaran ditutup dengan peserta didik diminta menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran, menyampaikan refleksi pembelajaran sekaligus membuat kesimpulan bersama-sama.

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS lebih baik daripada peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode *simulation games* yang diterapkan pada pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap keaktifan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil nilai uji t sebesar 4,356 dengan nilai probabilitas (*sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dan dari nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan metode *simulation games* sebesar 76,04 lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah yaitu sebesar 66,40 sehingga asumsi awal atau H_0 yang menyatakan bahwa terdapat efektivitas dari penggunaan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan peserta didik dapat terbukti. Selain dari hasil uji t tersebut, hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil uji *effect size* yang diperoleh hasil sebesar 1,232. Berdasarkan hasil tersebut efektivitas pada penelitian ini termasuk ke dalam ukuran efek yang besar sehingga H_0 penelitian ini dapat terbukti.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sarankan:

1. Bagi guru untuk dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada saat belajar, sebaiknya guru pada saat mengajar menggunakan metode pembelajaran *simulation games*.
2. Bagi peserta didik, dengan diterapkannya metode pembelajaran *simulation games* dapat membantu peserta didik agar saat pembelajaran menjadi lebih aktif, terutama pada mata pelajaran IPS.
3. Bagi pihak sekolah, untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, sebaiknya memberikan informasi kepada guru bahwa metode *simulation games* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dengan topik penerapan metode pembelajaran *simulation games* terhadap keaktifan belajar peserta didik, sebaiknya dapat mengembangkan pada pokok bahasan atau materi pembelajaran yang berbeda.

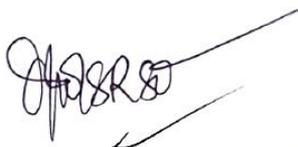
DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*. The United States of America: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fajrin, F., & Rudi Salam. (2020). Efektivitas pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran tutor sebaya *plus* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Semarang. *Jurnal Sosiolum*, 2, 54 – 62.
- Haidir & Salim. (2012). *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Hanifah, E. N., & Taat Wulandari. (2018). Penggunaan metode *card sort* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka. *JIPSINDO*, 5, 61 – 80.
- Izzaty, R. E., Siti P. S., Yulia, *et al.* (2007). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, Z. (26 Juli 2020). Survey Kemendikbud: siswa sulit pahami pelajaran saat belajar jarak jauh. *Detiknews*, hlm. 1. Diakses pada 6 April 2022 melalui <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemendikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh>
- Ramayulis. (2012). *Metodologi pembelajaran pendidikan agama islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada Media.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryani, E., & Aman. (2019). Efektivitas pembelajaran IPS melalui implementasi metode *jigsaw* ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Harmoni Sosial*, 6, 34 – 48.
- Tsauri, S. (2014). *Manajemen kinerja*. Jember: STAIN Jember Press.

Yogyakarta, 22 Agustus 2022

Dosen Pembimbing

Reviewer



Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19760211 200501 2 001

Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860817 201404 2 001

