

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

**a. Profil Subjek dan Objek Penelitian**

**1. Profil Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X PN1 di SMK ICB Bandung yang berjumlah 38 orang. Berikut nama-nama siswa kelas X PN1 SMK ICB Bandung:

**Tabel 4.1.**

**Daftar Nama Siswa Kelas X PN 1**

<b>No</b>	<b>NIS</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis kelamin</b>
1	11500190	Rahmawati tri	Perempuan
2	11500191	Mira Anggela	Perempuan
3	11500192	Reyna Caesardini Setiawan Putri	Perempuan
4	11500193	Nurul Nahariah	Perempuan
5	11500194	Stefi Aprilia	Perempuan
6	11500195	Angga Setia Budi	Laki-Laki
7	11500196	Nnda Tri Hadistia	Perempuan
8	11500197	Gita Ellina Sopiah	Perempuan
9	11500198	Gita Nurul Ismayanti	Perempuan
10	11500199	Hannisa Oktora Putri	Perempuan
11	11500200	Ila Nurjanah Oktaviani	Perempuan
12	11500201	Ina Nurvalah Oktaviane	Perempuan
13	11500202	Intan Feby Lorenza Napitu	Perempuan
14	11500203	Ira Ariyana Alfatika	Perempuan
15	11500204	Irma Rismawati	Perempuan
16	11500205	Ismiyanti Yuniar	Perempuan
17	11500206	Kana Maharani	Perempuan

No	NIS	Nama Siswa	Jenis kelamin
18	11500207	Kintan Putri Amelia	Perempuan
19	11500208	Lia Komala Dewi	Perempuan
20	11500209	Linda Oktaviani	Perempuan
21	11500210	Lugina Dwi Prameswari	Perempuan
22	11500211	Maya Santika Maesaroh	Perempuan
23	11500212	Mega Aprilia Gumilar	Perempuan
24	11500213	Mina Siti Solihat	Perempuan
25	11500214	Muhammad Ghifary	Laki-Laki
26	11500215	Oktia Nurul Fitriani	Perempuan
27	11500216	Raden Annisa Nur Athillah	Perempuan
28	11500218	Riana Noor Sidik	Laki-Laki
29	11500219	Rika Mulyani	Perempuan
30	11500220	Risti Febriana	Perempuan
31	11500221	Silpa Sapa'ah	Perempuan
32	11500222	Sukma Aprilia	Perempuan
S33	11500224	Wigy Hambali Wicaksono	Laki-Laki
34	11500225	Windi Aprilia	Perempuan
35	11500226	Yuniar Siti Fatimah	Perempuan
36	11500227	Yunita Sari	Perempuan
37	11500228	Yuri Merytiana Sugandi	Perempuan
38	11500229	Yuyun Yuningsih	Perempuan

## 2. Profil Objek Penelitian

### a. Sejarah SMK ICB Bandung

Sejarah Perjalanan SMK ICB Cinta Wisata, yang didirikan oleh Yayasan Insan Cinta Bangsa tidak lepas dari Keberadaan Lembaga Pendidikan International College. *International College Laboratory of English* di Bandung adalah salah satu lembaga pendidikan bahasa Inggris yang berpusat di Yogyakarta. Kemudian, Setelah berganti manajemen lembaga ini pada tahun 1979 menyelenggarakan berbagai pelatihan disamping bahasa Inggris dan sekaligus

menetapkan berdirinya International *College* Bandung yang disebut ICB (dibaca Ai, Si, Bi).

Kegiatan Pendidikan ICB diawali dengan kursus menyetik dan tata buku di jalan Mangga No. 21 Bandung. Tahun 1980 menambah lagi membuka kursus akuntansi dan Lembaga Pendidikan Sekretaris (LPS). Tahun 1992 Kampus ICB di Jl. Katamso 29 dilengkapi dengan Lembaga Pendidikan Administrasi (LPA). Tahun 1983 kampus ICB memperluas kegiatan hingga di Jl. Pahlawan 19 B Bandung menambah Kursus bahasa Jepang. Tahun 1984 berkembang menjadi pendidikan kejuruan dengan 3 jurusan yaitu humas dan jurnalistik, manajemen dan koperasi, bahasa Inggris serta pendidikan industri pariwisata dan perhotelan. Kemudian berkembang lagi menjadi Pendidikan Terapan Program Diploma (PTPD-ICB) yang membawai Pendidikan Ahli Administrasi Perkantoran (PAAP) dengan 2 Jurusan LPA (adminsitrasi) dan LPS (Sekretaris). Pendidikan Ahli Administrasi Niaga (PAAN) dengan Jurusan LPP (Perbankan), LPK (Komputer), LPAK(Akuntansi), Pendidikan Ilmu Pariwisata dan Perhotelan (PIPP) dengan Jurusan Perhotelan dan Tours & Travel, serta Pendidikan Ahli Teknologi (PAAT) dengan jurusan Teknik Otomotif dan Teknik Elektro. Pada Tanggal 26 September 1986 melalui notaris BM Sri Sugijarti Hartojo, disahkanlah Yayasan Insan Cinta Bangsa sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan sejak tanggal 26 Maret 1979.

Tahun 1989 Yayasan Insan Cinta Bangsa mulai mendirikan sekolah menengah kejuruan Insan Cinta Bangsa (SMIP-ICB). Pada awal berdirinya menerima 3 kelas dengan jumlah siswa 138 orang dengan jurusan perhotelan. Kemudian Tahun 1990 membuka jurusan usaha perjalanan wisata. Tahun 1998 SMIP-ICB telah berstatus disamakan dengan 2 jurusan yaitu perhotelan dan perjalanan wisata. Menyusul STM Tahun 2000 dan SMEA Tahun 2001. Berdasarkan kurikulum edisi 99 SMIP ICB di bawah yayasan menetapkan namanya dari SMIP-ICB menjadi SMK ICB Cinta Wisata dan menambah jurusan (program Keahlian ) baru yaitu tata boga (Food & Beverage) yang selama ini menjadi bagian dalam jurusan akomodasi perhotelan.

Sejak itu program keahlian yang dimiliki SMK ICB Cinta Wisata : akomodasi perhote-lan, usaha jasa pariwisata dan tata boga/FB. Tahun 2004,

2006 seiring dengan perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) SMK ICB Cinta Wisata memiliki 3 jurusan yaitu akomodasi perhotelan, usaha jasa pariwisata dan restoran (FB) yang mengganti nama tata boga. Pada Tahun 2009 SMK ICB Cinta Wisata menjadi salah satu sekolah yang mendapat kepercayaan untuk diakreditasi oleh Badan Akreditasi Sekolah Propinsi Jawa Barat. Untuk mengukur kualitas sekolah berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. Hasilnya sangat memuaskan yaitu dengan predikat Nilai Terakreditasi A (Sangat Baik) untuk setiap program keahlian.

Dengan demikian SMK ICB Cinta Wisata ini telah menjadi lembaga pendidikan yang sudah dikenal oleh masyarakat, pemerintah maupun dunia usaha/industri dan juga memiliki kualifikasi unggul dalam fasilitas, administrasi dan manajemen, organisasi dan kelambagaan, tenaga pengajar, kerjasama industri, peserta didik, lingkungan dan budaya sekolah dan lainnya, SMK ICB juga telah berhasil dalam meluluskan siswanya dan diterima oleh Industri. Telah Lebih dari 3173 siswa sukses dan bekerja didalam maupun luar negeri dari posisi top managemen sampai operasional managemen. Prestasi demi prestasi juga telah diraih dan menjadikan SMK ICB Cinta Wisata. Tantangan Kedepan yang penuh dinamika pada tahun lalu telah mendapat akreditasi A (Sangat Baik) dari Badan Akreditasi Nasional Propinsi. Tahun 2012 SMK ICB Cinta Wisata sedang mempersiapkan diri untuk mendapat-kan Sertifikasi ISO 9001:2008.

Untuk mendukung kemampuan lulusan dalam mencapai kompetensinya SMK ICB Cinta Wisata telah membenahi diri dengan melengkapi berbagai fasilitas-fasilitas pendukung dan fasilitas praktik yang memadai serta didukung oleh guru dan instruktur yang kompeten dalam bidangnya maupun praktisi dari dunia usaha dan industri disamping guru-guru berpengalaman yang sudah dimiliki. Sedangkan dalam hubungan dengan masyarakat, SMK ICB Cinta Wisata telah menjalin hubungan kerjasama dengan ASITA maupun PHRI sebagai asosiasi profesi untuk pengujian maupun pelaksanaan praktek kerja industri.

Dalam hal prestasi non akademik, Prestasi demi prestasi baik ditingkat Kota Bandung, Tingkat Propinsi maupun Tingkat Nasional telah dapat kita miliki. Ratusan piala kejuaraan dan piagam penghargaan juga diperoleh. Untuk penyelenggaraan event SMK ICB juga telah mampu menyelenggarakan kegiatan

bertaraf regional maupun lokal. Kompetisi bola basket tingkat Jawa Barat, pasangiri seni sunda (jaipong dan pupuh) story telling bahasa Inggris dan bola voli juga telah menjadi agenda kegiatan tetap yang diselenggarakan oleh Sekolah.

**b. Identitas Sekolah**

**Tabel 4.1**

**Identitas Sekolah SMK ICB Cinta Wisata Bandung**

Nama Sekolah	SMK ICB Cinta Wisata Bandung
Jenis Sekolah	Kejuruan
Didirikan Pada	Tahun 1989
Alamat	Jalam Pahlawan nomor 19B
Kelurahan	Cihaurgeulis
Kecamatan	Cibeunying Kaler
Kota	Bandung
Propinsi	Jawa Barat
No Telepon	Telp (022)7271613
Kode Pos	40122
Website	<a href="http://smkicb-cintawisata.sch.id/">http://smkicb-cintawisata.sch.id/</a>

**c. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi di SMK ICB Cinta Wisata Bandung disebut dengan manajemen sekolah, adapun manajemen sekolah SMK ICB Cinta Wisata Bandung adalah sebagai berikut :

MANAJEMEN SEKOLAH		
 <p>Pembina Yayasan Drs. Padindungan H. MM</p>	 <p>KEPALA SEKOLAH LOURENSIUS DARMAN, S.SOS</p>	 <p>Ketua Komite M. Haryadi S</p>
 <p>Ketua Yayasan Bonur P, SH, MH</p>	 <p>WAKASEK BID. KURIKULUM Dra. Emah Muharomah</p>	 <p>WAKASEK BID. KESISWAAN Sugiyu, S.Sos</p>
 <p>Kakomil UPW Dra. H. Iras Rosliah</p>	 <p>WAKABIDANG HUMAS DU/DI &amp; WMM Nani Daryani, S.Pd</p>	 <p>WAKASARANA / PEMBINA OHS Drs. Yusuf Wibisona</p>
	 <p>Kakomil Akomodasi Pemotekan Martalena, S.S</p>	 <p>Kakomil Jasa Boga Rina Agustini, S.Pd</p>

**Gambar 4.1**

**Manajemen Sekolah SMK ICB Cinta Wisata Bandung**

**d. Rincian Tugas dan Tanggung Jawab**

a. Kepala Sekolah

- 1) Bertanggung jawab terhadap program pembinaan kesiswaan di sekolah
- 2) Bersama komite sekolah, wakil kepala sekolah dan guru menyusun program tahunan pembinaan kesiswaan
- 3) Memberikan tugas kepada wakil kepala sekolah dan guru Pembina kesiswaan untuk melaksanakan pembinaan
- 4) Melakukan supervisi kegiatan pembinaan kesiswaan
- 5) Menegakkan kultur sekolah dan wawasan wiyatamandala

b. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

- 1) Membantu kepala sekolah dalam bidang kesiswaan
- 2) Menyusun program pembinaan kesiswaan
- 3) Melakukan koordinasi dengan bidang lain yang terkait
- 4) Melakukan pemantauan pelaksanaan kegiatan
- 5) Memberikan laporan kepada kepala sekolah

c. Guru Pembina OSIS/Kesiswaan

- 1) Memberikan usulan yang berkaitan dengan program-program pembinaan kesiswaan
- 2) Merencanakan program-program pembinaan kesiswaan yang menjadi tanggungjawabnya
- 3) Melakukan pembinaan kegiatan kesiswaan yang menjadi tanggung jawabnya

d. Guru Bimbingan Konseling

- 1) Mengidentifikasi bakat dan minat siswa
- 2) Mengembangkan potensi siswa
- 3) Memberikan bimbingan berkaitan dengan pengembangan diri, sosial, dunia usaha dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi
- 4) Memberikan bimbingan terhadap siswa dalam mengatasi kesulitan belajar dan permasalahannya

e. Siswa

- 1) Mengikuti seluruh program kegiatan wajib dan pilihan (d disesuaikan dengan kondisi sekolah)
- 2) Mengembangkan potensi diri dalam pencapaian prestasi sesuai bakat, minat dan kreatifitas
- 3) Melakukan koordinasi, kemitraan dan kerjasama dengan internal dan eksternal dalam kegiatan kesiswaan
- 4) Menjaga nama baik sekolah, menegakkan kultur sekolah dan wawasan wiyatamandala

f. Komite Sekolah

- 1) Menjadi mitra dalam pengembangan program sekolah
- 2) Memberi dukungan terhadap pelaksanaan program sekolah
- 3) Menggali sumber dana untuk pelaksanaan program kegiatan sekolah
- 4) Memfasilitasi pelaksanaan program kegiatan sekolah

e. **VISI, MISI dan Tujuan SMK ICB Bandung**

1) Visi

Visi adalah cara memandang yang komprehensif, mendalam dan jauh ke depan, serta melebihi batas ruang, tempat, dan waktu. Visi sekolah merupakan atribut Kepala Sekolah, yang dalam proses perumusannya dilakukan secara bersama-sama antara Manajemen Sekolah dengan Komite Sekolah (sebagai perwakilan Orangtua Siswa) Kepala sekolah dengan visi yang dangkal serta tidak jelas akan membawa kemunduran bagi sekolah yang dikelolanya, visi yang sempit akan menghasilkan sekolah yang jelek sehingga tidak akan disenangi masyarakat.

Ciri-ciri visi sekolah yang utuh harus dilandasi dengan :

- a) Norma agama, norma hukum, dan norma-norma kemasyarakatan;
- b) Niat yang baik dan ikhlas, tidak berambisi pada imbalan materi dan penghasilan dari pekerjaannya;
- c) Keyakinan bahwa bekerja untuk kepentingan pendidikan adalah panggilan jiwanya,



d) Keinginan untuk memajukan sekolah:

Visi suatu sekolah di pengaruhi oleh latar belakang sosial orang-orang yang merumuskannya, antara lain:

- (1) Pengalaman hidup;
- (2) Pendidikan dan pelatihan;
- (3) Pengalaman professional;
- (4) Interaksi dan komunikasi.

Idealnya visi sekolah yang diharapkan oleh pemerintah, orang tua, dan masyarakat adalah visi yang sesuai dengan tuntutan zaman, yaitu sekolah yang mampu menghasilkan manusia yang berkualitas dan unggul serta mampu bersaing di percaturan dunia global.

Visi SMK ICB Bandung adalah:

“Terlaksananya pelayanan prima pendidikan untuk membentuk insan berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, cerdas, terampil, kompetitif dan berwawasan lingkungan hidup”.

2) Misi

Misi merupakan penjabaran dari suatu visi. Misi adalah target atau sasaran yang ingin dicapai setelah suatu kegiatan dilaksanakan berdasarkan rambu-rambu yang ditentukan. Perumusan misi sekolah harus didasarkan pada kompetensi sekolah, yang mencakup kompetensi siswa, guru, kepala sekolah, tata usaha dan para *stake holder*, serta infra struktur yang dapat menunjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Sesuai visi yang didasarkan pada kompetensi dari berbagai komponen yang dimiliki, rumusan misi SMK ICB Bandung adalah:

- a) Meningkatkan kualitas layanan pembinaan siswa baik spiritual maupun sosial.
- b) Meningkatkan kualitas kompetensi pendidik dan layanan proses pembelajaran.
- c) Melestarikan budaya karakter bangsa dan menanamkan jiwa Wirausaha.
- d) Meningkatkan kualitas layanan sarana dan prasarana pendidikan.

- e) Memperluas dan memperkokoh kerjasama dengan stake holder.
- f) Meningkatkan kualitas kompetensi Tenaga Kependidikan dan layanan administrasi akademik.
- g) Menanamkan karakter dan budaya cinta lingkungan hidup.
- h) Meningkatkan budaya cinta kebersihan dan kesehatan Sekolah serta lingkungannya.
- i) Meningkatkan kualitas penghijauan dan kelestarian sekolah dan lingkungan .

### 3) Tujuan Sekolah

Berlandaskan pada tujuan pendidikan nasional, SMK Negeri 3 Kota Bandung pun mempunyai tujuan dalam setiap penyelenggaraan kegiatan sebagai lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk:

- a) Mencapai tamatan yang berkualitas baik pengetahuan maupun keterampilan yang dilandasi Iman, Akhlak Mulia, Berjiwa Wirausaha, dan Berwawasan Lingkungan Hidup.
- b) Melahirkan kualitas Sumberdaya Manusia yang Berbudaya, Cinta Lingkungan Bersih, Sehat dan Cinta Penghijauan dalam perilaku sehari-hari.
- c) Sebagai lembaga pendidikan formal yang menjadi trend-setter, inspirator, dan unggul.

## **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Penerapan Metode simulasi Dalam Pembelajaran Kewirausahaan.**

Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Dalam pembelajaran, siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada pelaksanaannya guru melakukan metode simulasi pada siswa

kelas X PN 1 di SMK ICB Bandung semester genap tahun ajaran 2016-2017, kompetensi dasar 3.5 Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengolahan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pembersih berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya dan 4.5. Mendesain produk dan pengemasan karya pengolahan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pembersih berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan akan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *discovery learning*, sedangkan metode simulasi tersebut akan digunakan dalam tahap mengamati pada pendekatan saintifik dan tahap *stimulation* pada model pembelajaran *discovery learning*. Penerapan metode simulasi dalam kegiatan awal, agar siswa mendapatkan pemahaman awal dan memberikan rangsangan minat siswa lebih besar dalam pembelajaran awal. Dengan menggunakan metode pembelajaran siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga akan memperlihatkan hasil belajar yang baik.

Untuk mengetahui bagaimana metode simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan, guru melakukan penelitian dengan menggunakan kuisisioner atau angket yang disebarkan kepada seluruh siswa kelas X PN 1 di SMK ICB Bandung. Kuisisioner atau angket yang disebarkan berasal dari variabel metode simulasi dengan dimensi langkah pembelajaran metode simulasi sebanyak 4 dimensi. Variabel minat belajar secara keseluruhan menggunakan 1 dimensi yang dioperasionalisasikan, jadi total keseluruhan soal menjadi 29 butir pertanyaan. Untuk mengetahui gambaran empirik secara keseluruhan tentang pengaruh metode simulasi terhadap minat belajar, maka dilakukan perhitungan jumlah skor jawaban responden pada setiap indikator. Data kuisisioner tersebut dihitung dengan menggunakan *Program SPSS 21,0 for windows*.

Berikut ini adalah data mengenai metode simulasi dengan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

## 2. Langkah-langkah pembelajaran metode simulasi

Gambaran tentang respon siswa kelas X PN 1 di SMK ICB Bandung mengenai metode simulasi yang digunakan guru dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.3.**

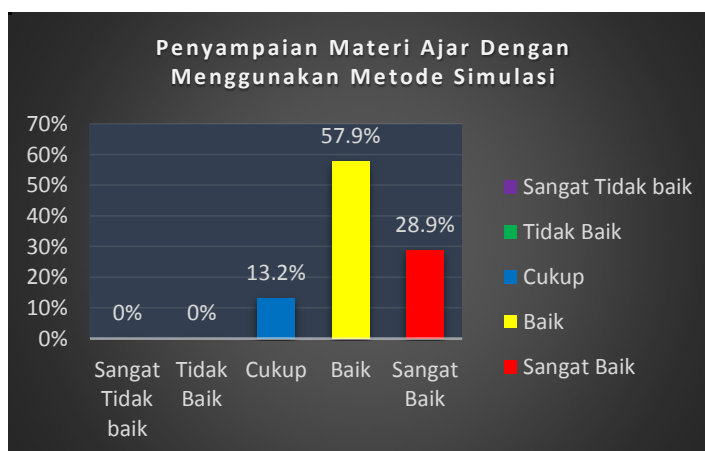
### **Penyampaian Materi Ajar Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	5	13.2	13.2	13.2
Baik	22	57.9	57.9	71.1
Valid Sangat Baik	11	28.9	28.9	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### **Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1579
Sum		158.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.2.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 1**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.3 dan gambar 4.2 di atas mengenai penyampaian materi ajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 57,9% % siswa menjawab baik, 28,9% % siswa menjawab sangat baik, dan 13,2% % siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa mengenai penyampaian materi ajar dengan menggunakan metode simulasi 4,15 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang penyampaian materi ajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode pembelajaran memberikan gambaran mengenai materi pembelajaran yang terarah. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru berisi materi pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa.

**Tabel 4.4.**

**Ketertarikan Siswa Pada Materi Ajar Ketika Menggunakan metode simulasi**

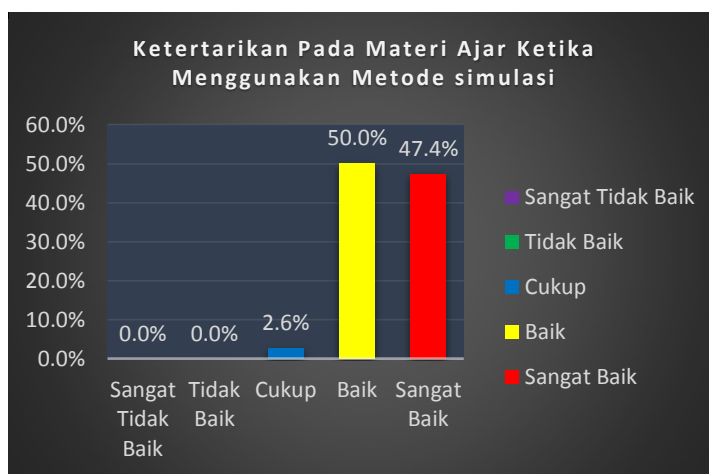
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup	1	2.6	2.6	2.6

Baik	19	50.0	50.0	52.6
Sangat Baik	18	47.4	47.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.4474
Sum		169.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.3.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 2

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.4 dan gambar 4.3 di atas mengenai ketertarikan pada materi ajar ketika menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 50,0% % siswa menjawab baik, 47,4% % siswa menjawab sangat baik dan 2,6% % siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang ketertarikan pada materi ajar ketika menggunakan metode simulasi 4,44 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang ketertarikan pada materi ajar ketika menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat siswa tertarik pada materi yang dipelajari. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena materi pelajaran disampaikan dengan metode simulasi yang menarik.

**Tabel 4.5.**

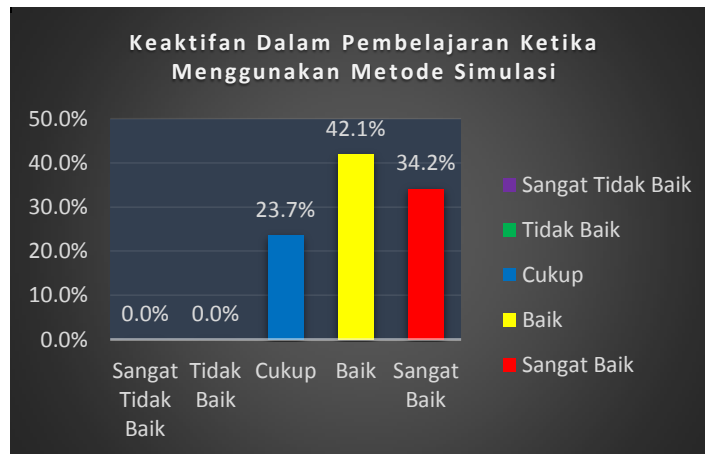
**Keaktifan Dalam Pembelajaran Ketika Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	9	23.7	23.7	23.7
Baik	16	42.1	42.1	65.8
Valid Sangat Baik	13	34.2	34.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1053
Sum		156.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.4.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 3**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.5 dan gambar 4.4 di atas mengenai keaktifan dalam metode pembelajaran ketika menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 43,1% % siswa menjawab baik, 34,2% % siswa menjawab sangat baik dan 23,7% % siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang keaktifan dalam pembelajaran ketika menggunakan metode simulasi 4,10 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang keaktifan dalam pembelajaran ketika menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi permasalahan mengenai materi pembelajaran yang mearangsang siswa untuk bertanya dan mencari jawaban.

**Tabel 4.6.**

**Pemanfaatan Waktu Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

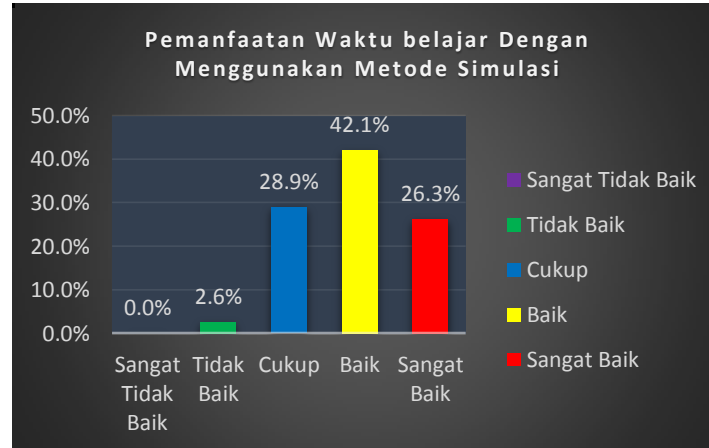


Valid	Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
	Cukup	11	28.9	28.9	31.6
	Baik	16	42.1	42.1	73.7
	Sangat Baik	10	26.3	26.3	100.0
	Baik				
	Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.9211
Sum		149.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.5.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 4

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.6 dan gambar 4.5 di atas mengenai pemanfaatan waktu belajar ketika menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 42,1% siswa menjawab baik, 28,9% siswa menjawab cukup, 26,3%

siswa menjawab sangat baik dan 2,6% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang pemanfaatan waktu belajar ketika menggunakan metode simulasi 3,92 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang tentang pemanfaatan waktu belajar ketika menggunakan metode pembelajaran menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat waktu belajar lebih efektif. Persepsi baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi pembelajaran yang disampaikan dengan singkat.

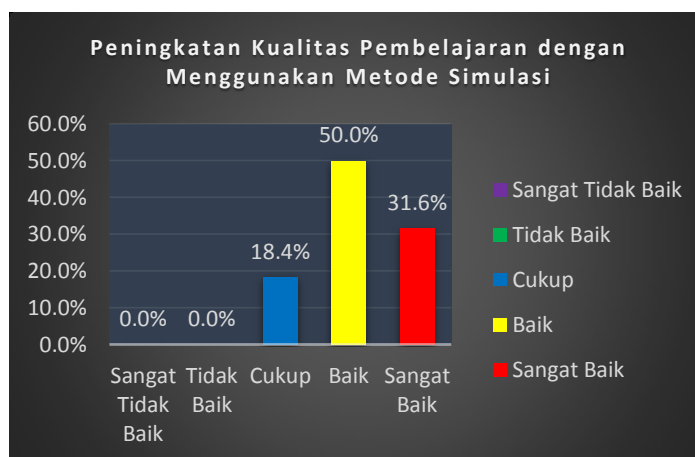
**Tabel 4.7.**  
**Pemanfaatan Waktu Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	7	18.4	18.4	18.4
Baik	19	50.0	50.0	68.4
Valid Sangat Baik	12	31.6	31.6	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1316
Sum		157.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.6.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 5**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.7 dan gambar 4.6 di atas mengenai peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 50,0% siswa menjawab baik, 31,6% siswa menjawab sangat baik dan 18,4% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi 4,13 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami.

**Tabel 4.8.**

**Mempelajari Materi Ajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

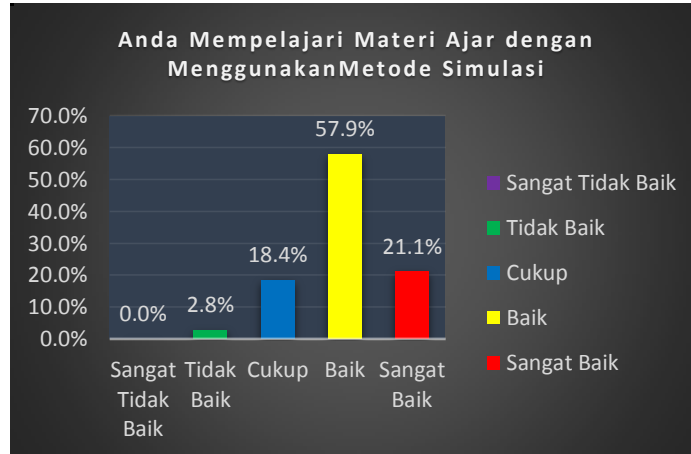
	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
	Cukup	7	18.4	18.4	21.1
	Baik	22	57.9	57.9	78.9
	Sangat Baik	8	21.1	21.1	100.0
	Baik				
Total	38	100.0	100.0		

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.9737
Sum		151.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.7.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 6

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.8 dan gambar 4.7 di atas mengenai mempelajari materi ajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 57,9% siswa menjawab baik, 21,1% siswa menjawab sangat baik,

18,4% siswa menjawab cukup dan 2,8% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang mempelajari materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran 3,97 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang mempelajari materi ajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi memberikan gambaran mengenai materi untuk dipelajari. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi gambaran materi pelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa.

**Tabel 4.9.**  
**Peningkatan Sikap Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	10	26.3	26.3	26.3
Baik	19	50.0	50.0	76.3
Valid Sangat Baik	9	23.7	23.7	100.0
Total	38	100.0	100.0	

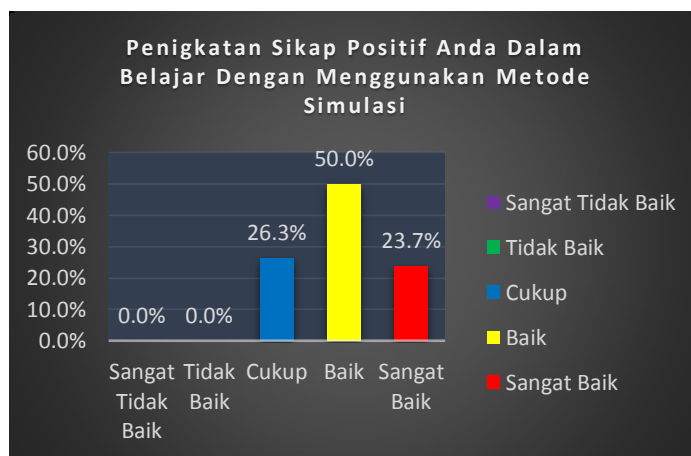
**Statistics**

Item7

N	Valid	38
---	-------	----

Missing	0
Mean	3.9737
Sum	151.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.8.**

### **Grafik Jawaban Responden Pada Item 7**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.9 dan gambar 4.8 di atas mengenai peningkatan sikap positif anda dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 50,0% siswa menjawab baik, 26,3% siswa menjawab cukup dan 23,3% siswa menjawab sangat baik. Rata-rata persepsi siswa tentang peningkatan sikap positif dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,97 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang peningkatan sikap positif dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi memberikan peningkatan sikap positif dalam belajar. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru memberikan contoh sikap positif.

**Tabel 4.10.**

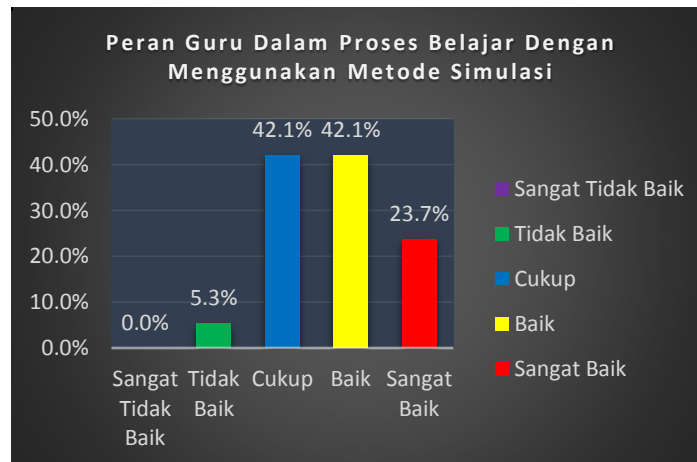
### **Peran Guru Dalam Proses Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Baik	2	5.3	5.3	5.3
Cukup	16	42.1	42.1	47.4
Baik	16	42.1	42.1	89.5
Sangat Baik	4	10.5	10.5	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.5789
Sum		136.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.9.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 8**

Sumber: Microsoft Excel 2016\

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.10 dan gambar 4.9 di atas mengenai peran guru dalam proses belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 42,1% siswa menjawab baik dan cukup, 23,7% siswa menjawab sangat baik dan 5,3% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang peran guru dalam proses belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,57 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang peran guru dalam proses belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan media pembelajaran membuat peran guru lebih baik. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena pada saat guru menggunakan metode simulasi, peran guru menjadi lebih kepada fasilitator dan motivator siswa untuk belajar.

Setelah menjelaskan hasil tiap Item pada dimensi fungsi metode simulasi, maka perlu diadakan penjumlahan rata-rata dari semua Item pada dimensi fungsi metode simulasi. Penyajian dan penafsiran data dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.11.**



**Rekapitulasi Tafsiran Rata-Rata Skor dan Persentase Persepsi Siswa Mengenai  
Dimensi Fungsi Metode Simulasi**

No	Item Angket	Rata-Rata	Tafsiran
1	Item 1	4,15	Sangat Baik
2	Item 2	4,44	Sangat Baik
3	Item 3	4,10	Sangat Baik
4	Item 4	3,93	Baik
5	Item 5	4,13	Sangat Baik
6	Item 6	3,97	Baik
7	Item 7	3,97	Baik
8	Item 8	3,57	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>32.26</b>	<b>Sangat</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4.03</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa rata-rata item pernyataan pada dimensi fungsi metode simulasi adalah “Sangat Baik” ditunjukkan dengan rata-rata bobot sebesar 4,03.

Persepsi sangat baik yang diberikan siswa disebabkan oleh penggunaan metode simulasi berisikan materi pelajaran yang singkat, jelas dan padat, tayangan metode simulasi menarik, berisi permasalahan untuk merangsang siswa aktif mencari pemecahannya, meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat peran guru lebih kepada motivator dan fasilitator.

**1) Keunggulan Metode Simulasi**

Gambaran tentang respon siswa kelas X PN1 di SMK ICB Bandung mengenai keunggulan metode simulasi yang digunakan guru dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.12.**

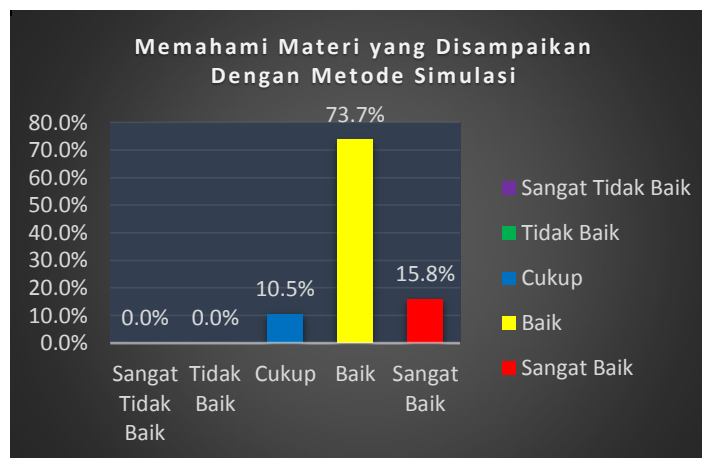
**Pemahaman Siswa Tentang Materi yang Telah Disampaikan Dengan Metode Simulasi**

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	4	10.5	10.5	10.5
Baik	28	73.7	73.7	84.2
Valid Sangat Baik	6	15.8	15.8	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.0526
Sum		154.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.10.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 9**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.12 dan gambar 4.10 di atas mengenai memahami materi yang disampaikan dengan metode simulasi dapat diketahui bahwa 73,7% siswa menjawab baik, 15,8% siswa menjawab sangat baik dan 10,5% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang memahami materi yang disampaikan dengan metode simulasi 4,05 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang memahami materi yang disampaikan dengan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi memberikan pemahaman tentang materi pelajaran yang lebih baik. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi gambaran materi pelajaran yang lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

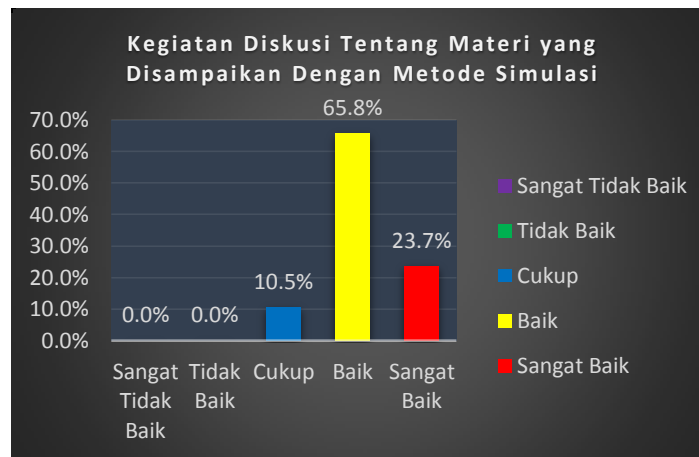
**Tabel 4.13.**

**Kegiatan Diskusi Tentang Materi yang Disampaikan Dengan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	4	10.5	10.5	10.5
Baik	25	65.8	65.8	76.3
Valid Sangat Baik	9	23.7	23.7	100.0
Total	38	100.0	100.0	

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1316
Sum		157.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.11.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 10**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.13 dan gambar 4.11 di atas mengenai kegiatan diskusi mengenai materi yang disampaikan dengan metode simulasi dapat diketahui bahwa 65.8% siswa menjawab baik, 27,3% siswa menjawab sangat baik dan 10,5% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang kegiatan diskusi mengenai materi yang disampaikan dengan metode simulasi 4,13 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pertanyaan di atas yang menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat kegiatan berdiskusi menjadi lebih baik. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru

berisi permasalahan atau pertanyaan mengenai materi pelajaran yang mesti dipecahkan atau dijawab secara berkelompok.

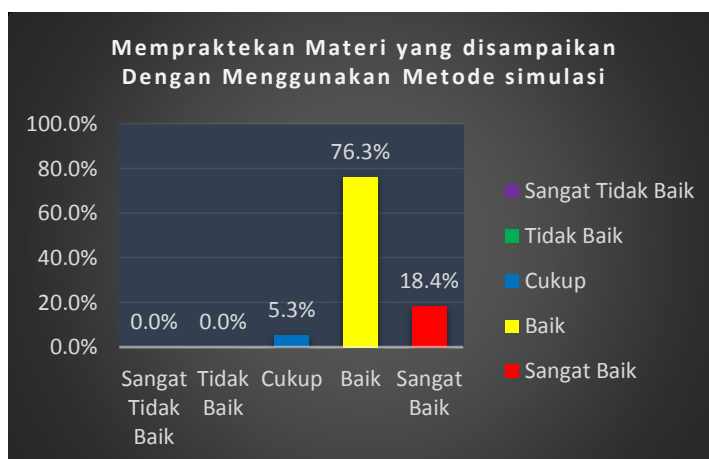
**Tabel 4.14.**  
**Mempraktekan Materi yang disampaikan Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	2	5.3	5.3	5.3
Baik	29	76.3	76.3	81.6
Valid Sangat Baik	7	18.4	18.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
	Mean	4.1316
	Sum	157.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.12.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 11**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.14 dan gambar 4.12 di atas mengenai mempraktekan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 76,3% siswa menjawab baik, 18,4% siswa menjawab sangat baik dan 5,3% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang mempraktekan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode simulasi 4,13 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang mempraktekan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat siswa lebih mudah ketika mempraktekan materi pembelajaran. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi gambaran tentang materi sekaligus memberikan contoh yang membuat siswa lebih paham ketika mempraktekan.

**Tabel 4.15.**

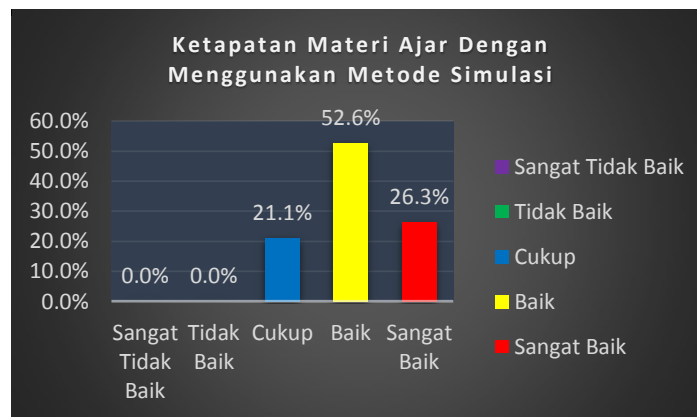
**Ketepatan Materi Ajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	8	21.1	21.1	21.1
Baik	20	52.6	52.6	73.7
Valid Sangat Baik	10	26.3	26.3	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.0526
Sum		154.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.13.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 12

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.15 dan gambar 4.13 di atas mengenai ketepatan materi ajar dengan menggunakan metode simulasi dapat

diketahui bahwa 52,6% siswa menjawab baik, 26,3% siswa menjawab sangat baik dan 21,1% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang ketepatan materi ajar dengan menggunakan metode simulasi 4,05 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang ketepatan materi ajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa materi pelajaran yang disampaikan dengan metode simulasi membuat belajar lebih baik. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru cocok dengan materi pelajaran yang disampaikan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang materi pelajaran.

**Tabel 4.16.**

**Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

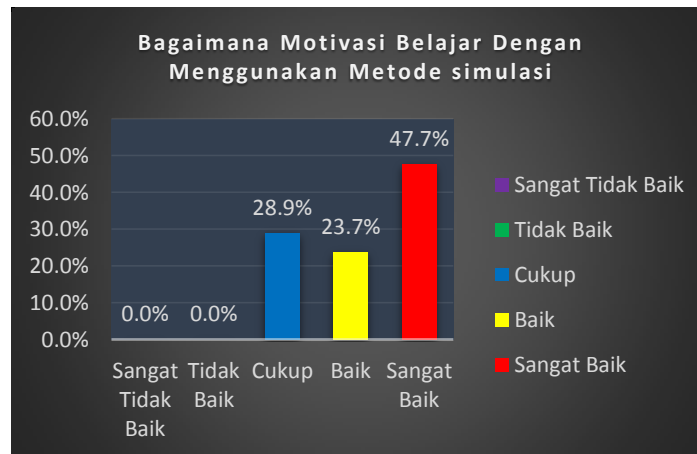
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	11	28.9	28.9	28.9
Baik	9	23.7	23.7	52.6
Valid Sangat Baik	18	47.4	47.4	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1842
Sum		159.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*





**Gambar 4.14.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 13**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.16 dan gambar 4.14 di atas mengenai motivasi belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 47,7% siswa menjawab sangat baik, 28,9% siswa menjawab cukup dan 23,7% siswa menjawab baik. Rata-rata persepsi siswa tentang motivasi belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,18 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang motivasi belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat siswa termotivasi untuk belajar. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi motivasi yang memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar.

**Tabel 4.17.**

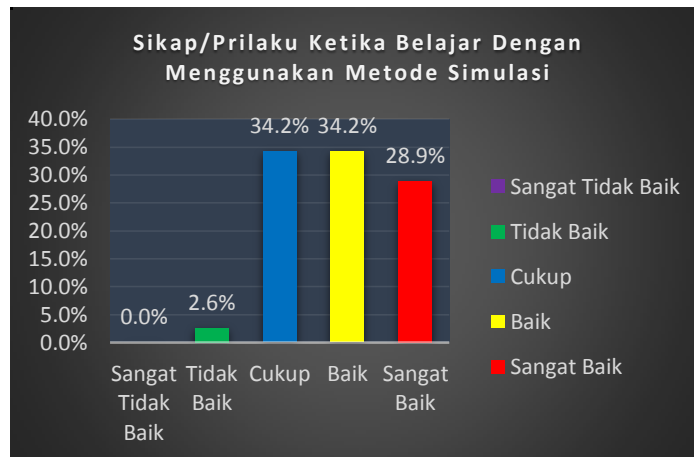
**Prilaku Ketika Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
Cukup	13	34.2	34.2	36.8
Baik	13	34.2	34.2	71.1
Sangat Baik	11	28.9	28.9	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.8947
Sum		148.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.15.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 14

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.17 dan gambar 4.15 di atas mengenai sikap/prilaku ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 34,2% siswa menjawab baik dan cukup, 28,9% siswa menjawab sangat baik dan 2,6% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang prilaku ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,89 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang prilaku ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat sikap siswa menjadi lebih baik. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru selain memberikan penjelasan materi juga memberikan contoh sikap yang baik.

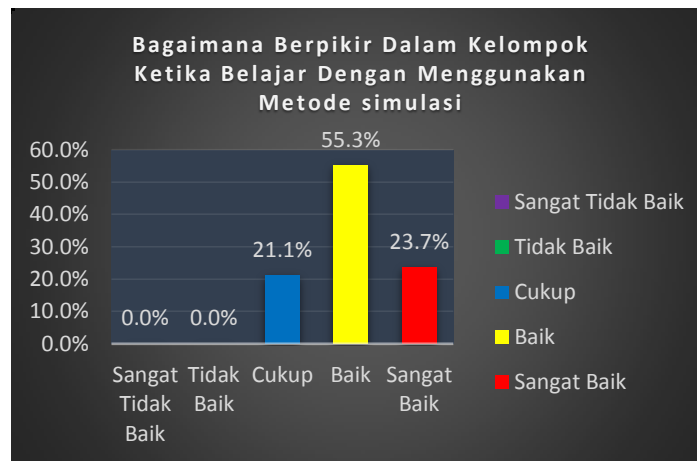
**Tabel 4.18.**  
**Berpikir Dalam Kelompok Ketika Belajar Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	8	21.1	21.1	21.1
Baik	21	55.3	55.3	76.3
Valid Sangat Baik	9	23.7	23.7	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.0263
Sum		153.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.16.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 15

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.18 dan gambar 4.16 di atas mengenai berpikir dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 55,3% siswa menjawab baik, 23,7% siswa menjawab sangat baik dan 21,1% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang berpikir dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,02 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang berpikir dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat berpikir lebih baik ketika belajar. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode

simulasi yang digunakan guru berisi pertanyaan mengenai materi pelajaran yang merangsang siswa berpikir untuk mencari jawaban yang benar.

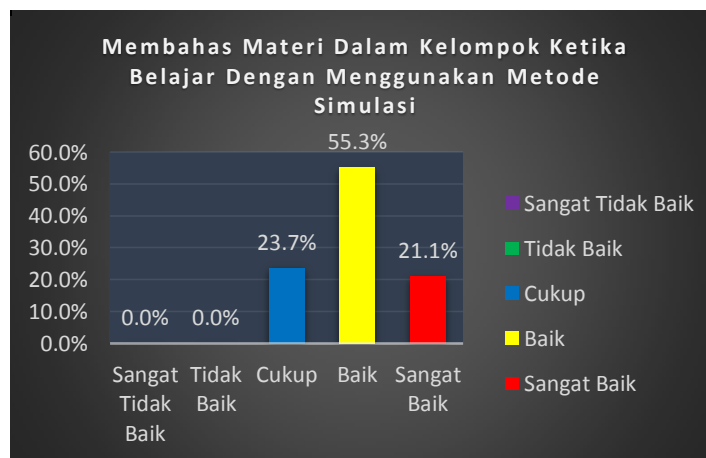
**Tabel 4.19.**  
**Membahas Materi Dalam Kelompok Ketika Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	9	23.7	23.7	23.7
Baik	21	55.3	55.3	78.9
Valid Sangat Baik	8	21.1	21.1	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.9737
Sum		151.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.17.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 16**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.19 dan gambar 4.17 di atas mengenai membahas materi dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 55,3% siswa menjawab baik dan 21,1% siswa menjawab sangat baik. Rata-rata persepsi siswa tentang membahas materi dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,97 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pertanyaan di atas yang menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat pembahasan materi pelajaran lebih baik. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi permasalahan atau pertanyaan mengenai materi pelajaran yang mesti dipecahkan atau dijawab.

**Tabel 4.20.**

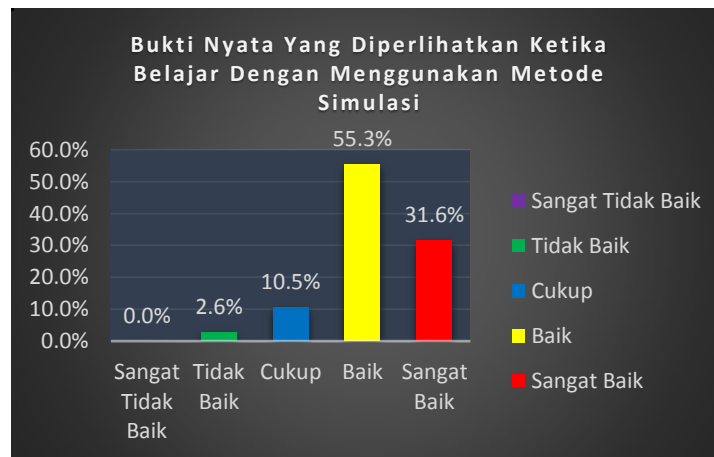
**Bukti Nyata yang diperlihatkan Ketika Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
Cukup	4	10.5	10.5	13.2
Baik	21	55.3	55.3	68.4
Sangat Baik	12	31.6	31.6	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1579
Sum		158.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.18.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 17

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.20 dan gambar 4.18 di atas mengenai bukti nyata yang diperlihatkan ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 55,3% siswa menjawab baik, 31,6% siswa menjawab sangat baik, 10,5% siswa menjawab cukup dan 2,6% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang bukti nyata yang diperlihatkan ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,15 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang bukti nyata yang diperlihatkan ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi memberikan bukti nyata tentang materi yang dipelajari. Tanggapan sangat baik yang diberikan

siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi suatu bukti nyata ataupun contoh kegiatan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

**Tabel 4.21.**

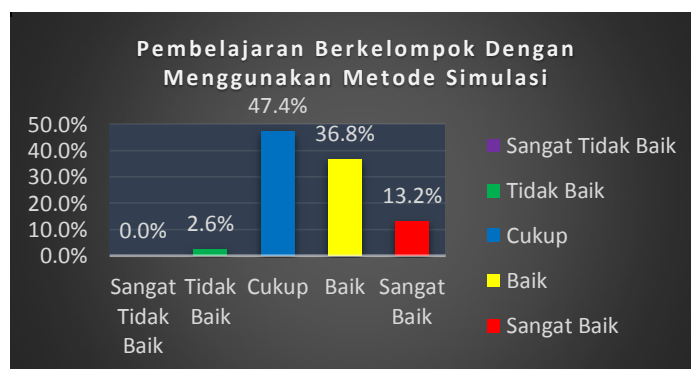
**Pembelajaran Berkelompok Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
Cukup	18	47.4	47.4	50.0
Baik	14	36.8	36.8	86.8
Sangat Baik	5	13.2	13.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.6053
Sum		137.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.19.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 18**



Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.21 dan gambar 4.19 di atas mengenai pembelajaran berkelompok dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 47,4% siswa menjawab cukup, 38,8% siswa menjawab baik, 13,2% siswa menjawab sangat baik dan 2,6% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang pembelajaran berkelompok dengan menggunakan metode simulasi 3,60 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pembelajaran berkelompok dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi akan lebih baik jika dilakukan secara berkelompok. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi pembahasan materi pelajaran yang mesti didiskusikan secara berkelompok.

**Tabel 4.22.**

**Pemanfaatan Waktu Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
Cukup	11	28.9	28.9	31.6
Baik	15	39.5	39.5	71.1
Sangat Baik	11	28.9	28.9	100.0
Total	38	100.0	100.0	

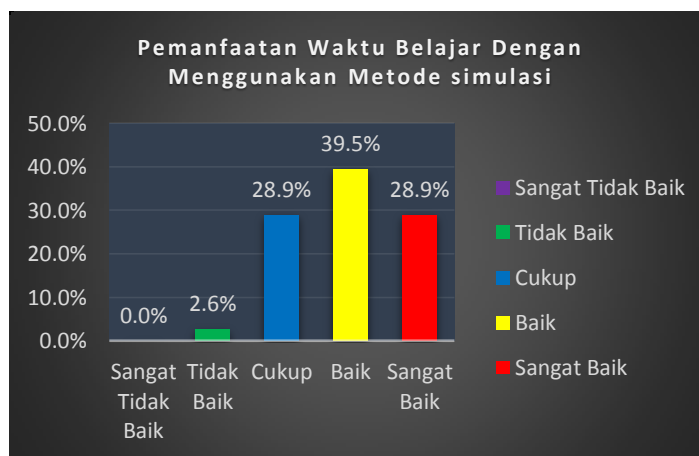
**Statistics**

Item19

N	Valid	38
---	-------	----

Missing	0
Mean	3.9474
Sum	150.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows\



**Gambar 4.20.**

### **Grafik Jawaban Responden Pada Item 19**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.22 dan gambar 4.20 di atas mengenai pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 39,5% siswa menjawab baik, 28,9% siswa menjawab sangat baik dan cukup, dan 2,6% siswa menjawab tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,94 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa penggunaan metode simulasi membuat pemanfaatan waktu belajar lebih efektif. Tanggapan baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi pembahasan materi pelajaran secara singkat dan padat.

Setelah menjelaskan hasil tiap Item pada dimensi keunggulan metode simulasi, maka perlu diadakan penjumlahan rata-rata dari semua Item pada dimensi

keunggulan metode simulasi. Penyajian dan penafsiran data dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.23.**  
**Rekapitulasi Tafsiran Rata-Rata Skor dan Persentase Persepsi Siswa Mengenai Dimensi Keunggulan Metode simulasi**

No	Item Angket	Pembobotan	Tafsiran
1	Item 9	4.05	Sangat Baik
2	Item 10	4.13	Sangat Baik
3	Item 11	4.13	Sangat Baik
4	Item 12	4.05	Sangat Baik
5	Item 13	4.18	Sangat Baik
6	Item 14	3.89	Baik
7	Item 15	4.02	Sangat Baik
8	Item 16	3.97	Baik
9	Item 17	4.15	Sangat Baik
10	Item 18	3.60	Baik
11	Item 19	3.94	Baik
<b>Total</b>		<b>44.11</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4.01</b>	

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil tabel 4.23 di atas menunjukkan bahwa rata-rata item pertanyaan pada dimensi keunggulan metode simulasi adalah “Sangat Baik” ditunjukkan dengan rata-rata bobot sebesar 4,01.

Persepsi sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi berisi materi pelajaran yang mudah dipahami, permasalahan yang mesti dipecahkan secara berkelompok, memberikan gambaran praktek materi pelajaran, materi

pelajaran sangat tepat disampaikan dengan metode simulasi, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan berpikir bersama dalam kelompok.

## 2) Metode Simulasi

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran.

Gambaran tentang respon siswa kelas X PN1 SMK ICB Bandung mengenai metode simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.24.**

### **Rekapitulasi Metode Simulasi**

<b>No</b>	<b>Item Item</b>	<b>Pembobotan</b>	<b>Tafsiran</b>
1	Item 1	4.15	Sangat Baik
2	Item 2	4.44	Sangat Baik
3	Item 3	4.10	Sangat Baik
4	Item 4	3.93	Baik
5	Item 5	4.13	Sangat Baik
6	Item 6	3.97	Baik
7	Item 7	3.97	Baik
8	Item 8	3.57	Sangat Baik
9	Item 9	4.05	Sangat Baik
10	Item 10	4.13	Sangat Baik
11	Item 11	4.13	Sangat Baik
12	Item 12	4.05	Sangat Baik
13	Item 13	4.18	Sangat Baik
14	Item 14	3.89	Baik
15	Item 15	4.02	Sangat Baik
16	Item 16	3.97	Baik

No	Item Item	Pembobotan	Tafsiran
17	Item 17	4.15	Sangat Baik
18	Item 18	3.60	Baik
19	Item 19	3.94	Baik
<b>Total</b>		<b>76.37</b>	<b>Sangat Baik</b>
Rata-Rata		4.02	

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil tabel 4.24 di atas menunjukkan bahwa rata-rata item pertanyaan tentang media pembelajaran audio-visual adalah “Sangat Baik” ditunjukkan dengan rata-rata bobot sebesar 4,02.

Persepsi sangat baik yang diberikan siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran berisikan materi pelajaran yang singkat, jelas dan padat, tayangan media pembelajaran menarik, berisi permasalahan untuk merangsang siswa aktif mencari pemecahannya, meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat peran guru lebih kepada motivator dan fasilitator, metode simulasi berisi materi pelajaran yang mudah dipahami, permasalahan yang mesti dipecahkan secara berkelompok, memberikan gambaran praktek materi pelajaran, materi pelajaran sangat tepat disampaikan dengan metode simulasi, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan berpikir bersama dalam kelompok.

### **3. Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Pada Mata Pelajaran Membuat *body Scrub* Kelas X Pn1 di SMK Icb Bandung**

Minat adalah kecenderungan rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu tanpa terpaksa. Dalam kegiatan belajar mengajar minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Karena minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk memperoleh hal yang diminatinya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar yang diukur menggunakan angket dengan dimensi tolak ukur minat berupa perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa.

Gambaran tentang respon siswa kelas X PN1 di SMK ICB Bandung mengenai tolak ukur minat belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.25.**

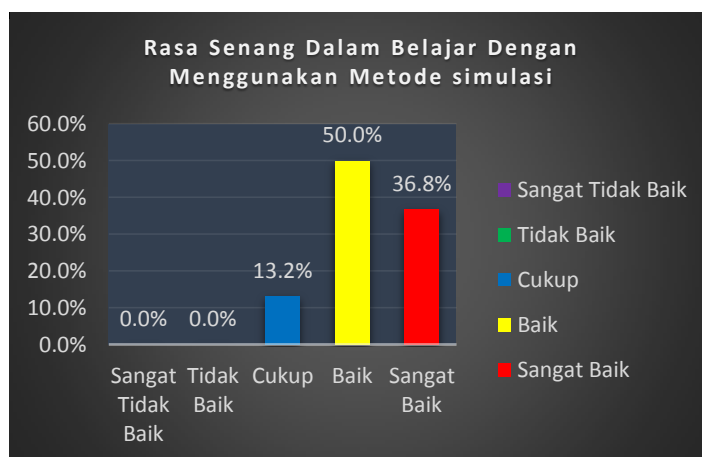
**Rasa Senang Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	5	13.2	13.2	13.2
Baik	19	50.0	50.0	63.2
Valid Sangat Baik	14	36.8	36.8	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.2368
Sum		161.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.21.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 20**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.25 dan gambar 4.21 di atas mengenai pertanyaan 20 tentang rasa senang dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 50,0% siswa menjawab baik, 36,8% siswa menjawab sangat baik dan 13,2% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,23 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa senang ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi yang disampaikan dengan menarik karna dapat didengar dan dilihat langsung.

**Tabel 4.26.**

**Rasa Tidak Bosan Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

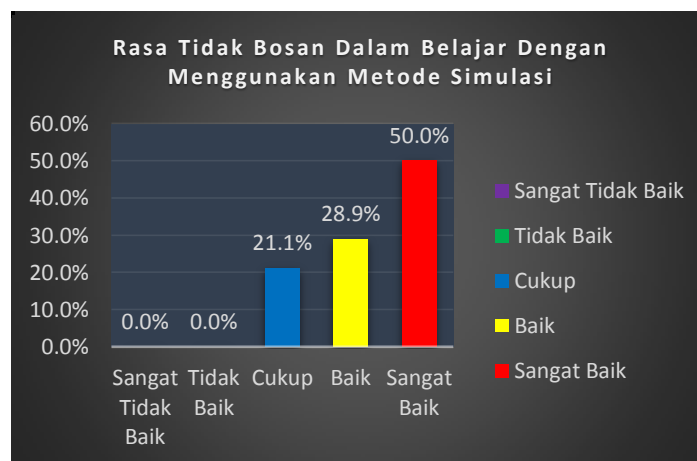
	Cukup	8	21.1	21.1	21.1
	Baik	11	28.9	28.9	50.0
Valid	Sangat Baik	19	50.0	50.0	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

Item21

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.2895
Sum		163.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*





**Gambar 4.22.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 21**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.26 dan gambar 4.22 di atas mengenai rasa tidak bosan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 50,0% siswa menjawab baik, 28,9% siswa menjawab sangat baik dan 21,1% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang rasa ridak bosan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,28 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang rasa ridak bosan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa tidak bosan ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi yang lebih mudah dimengerti dan terdapat unsur humor.

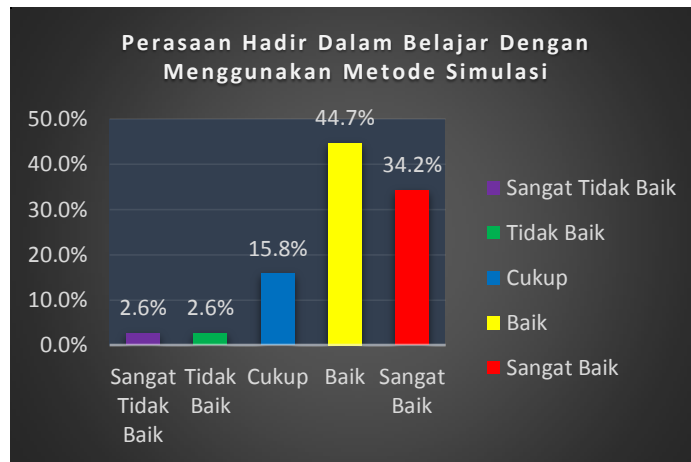
**Tabel 4.27.**

**Perasaan Hadir Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
Tidak Baik	1	2.6	2.6	5.3
Valid Cukup	6	15.8	15.8	21.1
Baik	17	44.7	44.7	65.8
Sangat Baik	13	34.2	34.2	100.0
Total	38	100.0	100.0	

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.0526
Sum		154.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.23.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 22**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.27 dan gambar 4.23 di atas mengenai perasaan hadir dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 44,7% siswa menjawab baik, 32,2% siswa menjawab sangat baik, 15,8% siswa menjawab cukup dan 2,6% siswa menjawab tidak baik dan sangat tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang perasaan hadir dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,05 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang perasaan hadir dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa baik ketika hadir dalam pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi yang

disampaikan seperti cerita sehingga mendorong siswa merasa baik hadir dalam pembelajaran.

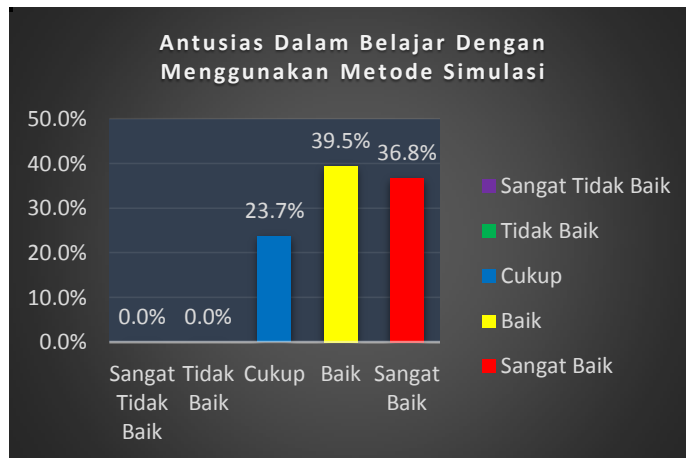
**Tabel 4.28.**  
**Antusias Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode Simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	9	23.7	23.7	23.7
Baik	15	39.5	39.5	63.2
Valid Sangat Baik	14	36.8	36.8	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1316
Sum		157.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.24.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 23**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.28 dan gambar 4.24 di atas mengenai antusias dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 39,5% siswa menjawab baik, 36,8% siswa menjaab sangat baik dan 23,7% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang rasa ridak bosan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi 4,13 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang rasa ridak bosan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa antusias ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru memberikan dorongan yang membuat siswa bersemangat untuk belajar.

**Tabel 4.29.**

**Bagaimana Mengerjakan Tugas Belajar Dengan Menggunakan Metode simulasi (Video)**

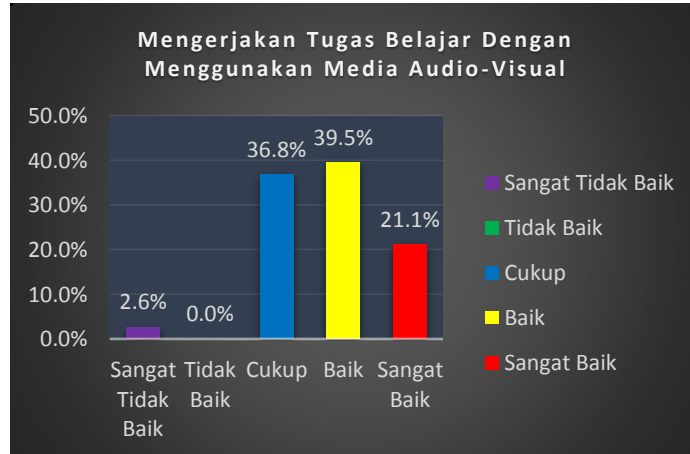
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Sangat Tidak Baik	1	2.6	2.6	2.6
	Baik				
	Cukup	14	36.8	36.8	39.5
	Baik	15	39.5	39.5	78.9
	Sangat Baik	8	21.1	21.1	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.7632
Sum		143.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.25.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 24

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.29 dan gambar 4.25 di atas mengenai mengerjakan tugas belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat

diketahui bahwa 39,5% siswa menjawab baik, 36,8% siswa menjawab cukup, 21,1% siswa menjawab sangat baik dan 2,6% siswa menjawab sangat tidak baik. Rata-rata persepsi siswa tentang mengerjakan tugas belajar dengan menggunakan metode simulasi 3,76 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang mengerjakan tugas belajar dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa terbantu mengerjakan tugas ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi yang mudah dimengerti siswa.

**Tabel 4.30.**

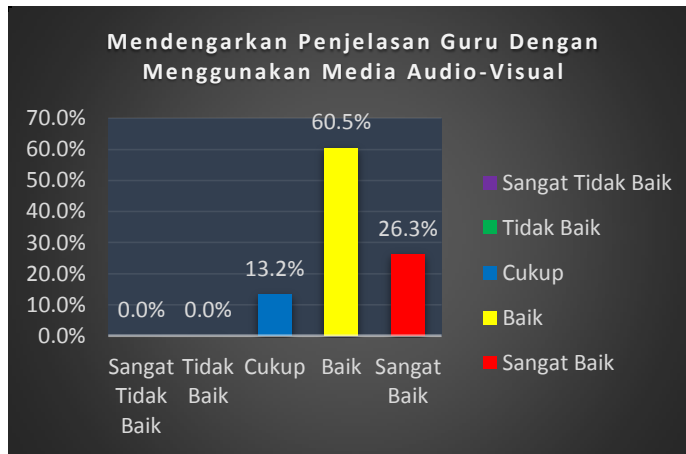
**Mendengarkan Penjelasan Dari Guru Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	5	13.2	13.2	13.2
Baik	23	60.5	60.5	73.7
Valid Sangat Baik	10	26.3	26.3	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1316
Sum		157.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.26.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 25**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.30 dan gambar 4.26 di atas mengenai mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 60,5% siswa menjawab baik, 26,3% siswa menjawab sangat baik dan 13,3% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan metode simulasi 4,13 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa belajar dengan menggunakan metode simulasi membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dijelaskan guru. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi materi yang membantu memberikan pemahaman kepada siswa ketika guru menjelaskan.

**Tabel 4.31.**

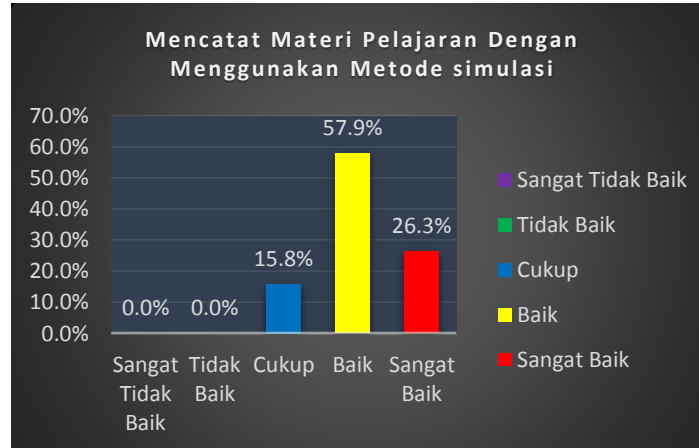
**Mencatat Materi Pelajaran Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	6	15.8	15.8	15.8
Baik	22	57.9	57.9	73.7
Sangat Baik	10	26.3	26.3	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		4.1053
Sum		156.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.27.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 26

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.31 dan gambar 4.27 di atas mengenai mencatat materi pelajaran dengan menggunakan metode simulasi dapat



diketahui bahwa 57,9% siswa menjawab baik, 26,3% siswa menjawab sangat baik dan 15,8% siswa menjawab cukup. Rata-rata persepsi siswa tentang mencatat materi dengan menggunakan metode simulasi 4,10 (sangat baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang pertanyaan di atas yang menunjukkan persepsi sangat baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa sangat baik ketika mencatat materi yang disampaikan dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi yang disampaikan secara pelan dan mudah untuk dicatat oleh siswa.

**Tabel 4.32.**

**Keterlibatan Berdiskusi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode simulasi**

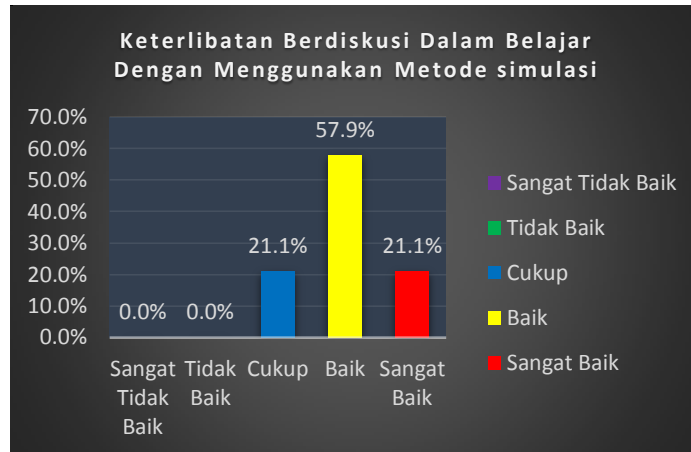
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	8	21.1	21.1	21.1
Baik	22	57.9	57.9	78.9
Valid Sangat Baik	8	21.1	21.1	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0

Mean	4.0000
Sum	152.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows



**Gambar 4.28.**

### **Grafik Jawaban Responden Pada Item 27**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.32 dan gambar 4.28 di atas mengenai pertanyaan 27 tentang keterlibatan berdiskusi dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 57,9% siswa menjawab baik dan 21,1% siswa menjawab cukup dan sangat baik. Rata-rata persepsi siswa tentang keterlibatan berdiskusi dengan menggunakan metode simulasi 4,00 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang keterlibatan berdiskusi dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa metode simulasi yang digunakan membuat siswa terlibat dalam kegiatan diskusi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi permasalahan untuk dipecahkan secara berkelompok

**Tabel 4.33.**

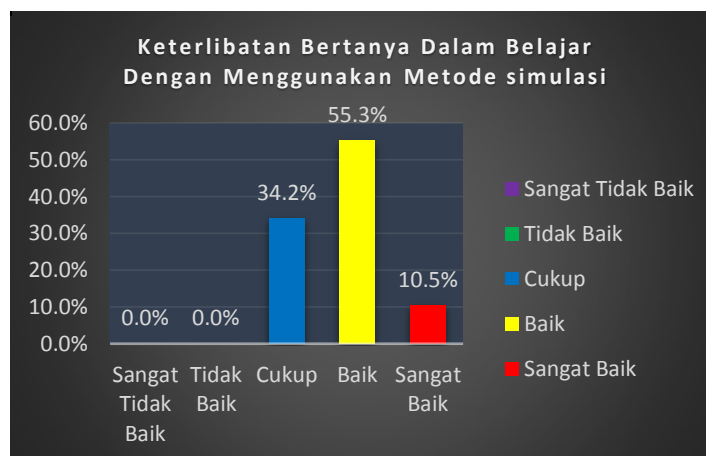
### **Keterlibatan Bertanya Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	13	34.2	34.2	34.2
Baik	21	55.3	55.3	89.5
Sangat Baik	4	10.5	10.5	100.0
Total	38	100.0	100.0	

### Statistics

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.7632
Sum		143.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.29.**

### Grafik Jawaban Responden Pada Item 28

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.33 dan gambar 4.29 di atas mengenai keterlibatan bertanya dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 55,3% siswa menjawab baik, 34,2% siswa menjawab cukup dan 10,5% siswa menjawab sangat baik. Rata-rata persepsi siswa tentang keterlibatan siswa dalam bertanya dengan menggunakan metode simulasi 3,76 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang keterlibatan siswa dalam bertanya dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa metode simulasi yang digunakan guru membuat siswa terlibat dalam bertanya. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi permasalahan untuk siswa cari jawabannya dengan bertanya.

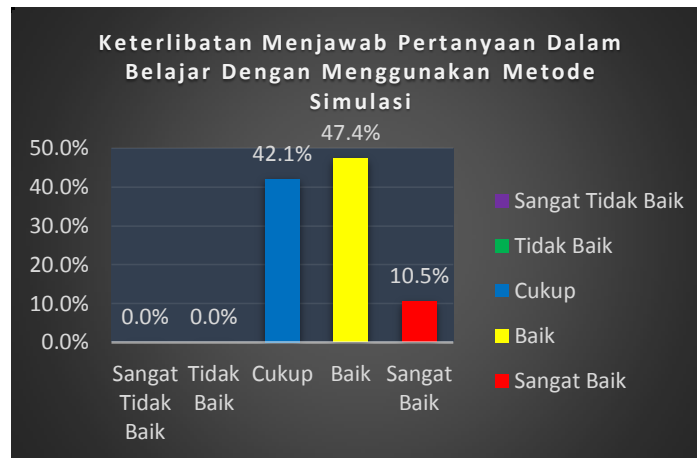
**Tabel 4.34.**  
**Keterlibatan Menjawab Pertanyaan Dalam Belajar Dengan Menggunakan Metode simulasi**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup	16	42.1	42.1	42.1
Baik	18	47.4	47.4	89.5
Valid Sangat Baik	4	10.5	10.5	100.0
Total	38	100.0	100.0	

**Statistics**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		3.6842
Sum		140.00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*



**Gambar 4.30.**

**Grafik Jawaban Responden Pada Item 29**

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data dari tabel 4.34 dan gambar 4.30 di atas mengenai keteterlibatan menjawab pertanyaan dalam belajar dengan menggunakan metode simulasi dapat diketahui bahwa 47,4% siswa menjawab baik dan 10,5% siswa menjawab sangat baik. Rata-rata persepsi siswa tentang keterlibatan menjawab pertanyaan dengan menggunakan metode simulasi 3,68 (baik).

Melihat dari hasil pengolahan data tentang keterlibatan menjawab pertanyaan dengan menggunakan metode simulasi menunjukkan persepsi baik, maka peneliti mengartikan bahwa siswa merasa terlibat dalam bertanya ketika belajar dengan menggunakan metode simulasi. Tanggapan sangat baik yang diberikan siswa disebabkan karena metode simulasi yang digunakan guru berisi pertanyaan yang harus dicari jawabannya yang kemudian sampaikan di depan kelas.

Setelah menjelaskan hasil tiap Item pada dimensi tolak ukur siswa, maka perlu diadakan penjumlahan rata-rata dari semua Item pada dimensi tolak ukur siswa. Penyajian dan penafsiran data mengenai dimensi tolak ukur siswa sekaligus menjadi patokan minat belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.35.**

**Rekapitulasi Tafsiran Rata-Rata Skor dan Persentase Persepsi Siswa Mengenai Minat Belajar Siswa**

<b>No</b>	<b>Item Angket</b>	<b>Pembobotan</b>	<b>Tafsiran</b>
1	Item 20	4.23	Sangat Baik
2	Item 21	4.28	Sangat Baik
3	Item 22	4.05	Sangat Baik
4	Item 23	4.13	Sangat Baik
5	Item 24	3.76	Baik
6	Item 25	4.13	Sangat Baik
7	Item 26	4.10	Sangat Baik
8	Item 27	4.00	Baik
9	Item 28	3.76	Baik
10	Item 29	3.68	Baik
<b>Total</b>		<b>40.12</b>	<b>Sangat</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4.01</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Microsoft Excel 2016

Berdasarkan hasil tabel 4.35 di atas menunjukkan bahwa rata-rata item pertanyaan tentang minat belajar siswa adalah “Sangat Baik” ditunjukkan dengan rata-rata bobot sebesar 4,01.

Persepsi minat belajar siswa sangat baik disebabkan oleh penggunaan metode simulasi memberikan perasaan senang dalam belajar, memberikan perasaan tidak bosan dalam belajar, meningkatkan kehadiran siswa dalam pembelajaran,

memberikan antusias siswa untuk belajar, lebih mudah mencerna penjelasan dari guru, lebih mudah dipahami dan dicatat oleh siswa.

#### **4. Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X PN1 Di SMK ICB Bandung**

simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya (dalam penelitian ini membuat *body scrub*) yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar yang rendah membuat guru harus berfikir mengenai cara yang tepat untuk menanganinya, salah satunya dengan menerapkan metode simulasi.

##### **a. Uji Instrumen**

##### **1) Uji Validitas**

Sebelum melakukan pengolahan data, terlebih dahulu instrumen (angket) diuji kevalidannya atau ketepatannya, untuk itu dilakukan pengujian data-data dari keseluruhan pertanyaan pada angket. Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen menunjukkan relevansi pertanyaan terhadap apa yang ditanyakan dengan apa yang ingin diukur dalam penelitian.

Dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan pada angket yang telah disebarkan di kelas X PN1 sebanyak 15 siswa. Pengolahan data akan menggunakan program *SPSS versi 21.0 for windows*. Adapun hasil validitas angket penerapan metode simulasi (X) dan minat belajar siswa (Y) dalam pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran membuat *body scrub* dengan menggunakan program *SPSS versi 21.0 for windows* sebagai berikut sebagai berikut

##### **Tabel 4.36.**

##### **Uji Validitas Instrumen Variabel X (Metode Simulasi) Correlations**

		total_x
total_x	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	15
item_1	Pearson Correlation	.539*
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	15
item_2	Pearson Correlation	.533*
	Sig. (2-tailed)	.041
	N	15
item_3	Pearson Correlation	.762**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	15
item_4	Pearson Correlation	.539*
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	15
item_5	Pearson Correlation	.787**
	Sig. (2-	.000



	tailed)	
	N	15
item_6	Pearson Correlation	.577*
	Sig. (2-tailed)	.024
	N	15
item_7	Pearson Correlation	.657**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	15
item_8	Pearson Correlation	.530*
	Sig. (2-tailed)	.042
	N	15
item_9	Pearson Correlation	.542*
	Sig. (2-tailed)	.037
	N	15
item_10	Pearson Correlation	.734**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	15
item_11	Pearson Correlation	.543*

	Sig. (2-tailed)	.036
	N	15
item_12	Pearson Correlation	.583*
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	15
item_13	Pearson Correlation	.701**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	15
item_14	Pearson Correlation	.798**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	15
item_15	Pearson Correlation	.702**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	15
item_16	Pearson Correlation	.736**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	15

item_17	Pearson Correlation	.657**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	15
item_18	Pearson Correlation	.751**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	15
item_19	Pearson Correlation	.552*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	15

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Dari data hasil perhitungan di atas terlihat bahwa seluruh butir instrumen pada pertanyaan angket variabel X (metode simulasi) sebanyak 29 item valid yang dibuktikan dengan hasil perhitungan di atas menunjukkan tanda (\*) yang berarti *significant* 0,05, dan (\*\*) yang berarti *significant* 0,01. Hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa angket variabel X (metode simulasi) yang dibuat sudah tepat untuk mengumpulkan data

**Tabel 4.36.**

**Uji Validitas Instrumen Variabel Y  
(Minat Belajar Siswa)**

**Correlations**

		total_y
total_y	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	15
item_20	Pearson Correlation	.567*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	15
item_21	Pearson Correlation	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	15
item_22	Pearson Correlation	.543*
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	15
item_23	Pearson Correlation	.746**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	15

item_24	Pearson Correlation	.697**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	15
item_25	Pearson Correlation	.609*
	Sig. (2-tailed)	.016
	N	15
item_26	Pearson Correlation	.696**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	15
item_27	Pearson Correlation	.596*
	Sig. (2-tailed)	.019
	N	15
item_28	Pearson Correlation	.621*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	15
item_29	Pearson Correlation	.614*
	Sig. (2-tailed)	.015

	N	15
--	---	----

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Dari data hasil perhitungan di atas terlihat bahwa seluruh butir instrumen pada pertanyaan angket variabel Y (minat belajar siswa) sebanyak 10 item valid yang dibuktikan dengan hasil perhitungan di atas menunjukkan tanda (\*) yang berarti *significant* 0,05, dan (\*\*) yang berarti *significant* 0,01. Hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa angket pada variabel Y (minat belajar siswa) yang dibuat sudah tepat untuk mengumpulkan data.

## 2) Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas maka peneliti harus melakukan pengujian keandalan atau keajegan instrument yang dibuat melalui uji reliabilitas, untuk itu dilakukan pengujian data-data dari keseluruhan pertanyaan pada angket. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen menunjukkan sejauh mana tingkat konsistensi pengukuran dari satu responden ke responden yang lainnya, dengan kata lain sejauh mana pertanyaan dapat dipahami sehingga tidak menyebabkan beda pemahaman atas pertanyaan yang ada pada angket.

Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan pada angket yang telah disebarkan di kelas X PN1 sebanyak 38 siswa. Pengolahan data akan menggunakan program *SPSS versi 21.0 for windows*. Adapun hasil perhitungan reliabilitas angket penerapan metode simulasi (X) dan minat belajar siswa (Y) dalam pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran membuat *body scrub* dengan menggunakan program *SPSS versi 21.0 for windows* sebagai berikut:

**Tabel 4.37.**

### **Uji Reliabilitas Variabel X (Metode Simulasi)**

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	19

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa variabel X (Metode Simulasi) reliabilitasnya sebesar 0,889 maka data tersebut menunjukkan klasifikasi sangat reliabel, karena berada pada rentang 0,800-1,000

**Tabel 4.38.**

### Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.816	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa variabel Y (Minat Belajar Siswa) reliabilitasnya sebesar 0,816 maka data tersebut menunjukkan klasifikasi sangat reliabel, karena berada pada rentang 0,800-1,000

### **b. Rancangan Analisis (Uji Hipotesis)**

#### **1) Hipotesis yang Diajukan**

Berdasarkan hipotesis statistik yang telah dijabarkan di Bab III, maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

$H_{0:pyx} = 0$  = Tidak terdapat pengaruh metode simulasi (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran membuat *body scrub* kelas X Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung

$H_{1:pyx} \neq 0$  = Terdapat pengaruh metode simulasi (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran membuat *body scrub* kelas X PN1 SMK ICB Bandung

## 2) Uji Normalitas Data

### a. Uji Normalitas Data Variabel X (Metode Simulasi)

Berdasarkan perhitungan butir Item angket variabel X dengan menggunakan SPSS 21,0 for windows maka uji normalitas data variabel X (metode simulasi) dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.39.**

### Uji Normalitas Variabel X (Metode Simulasi)

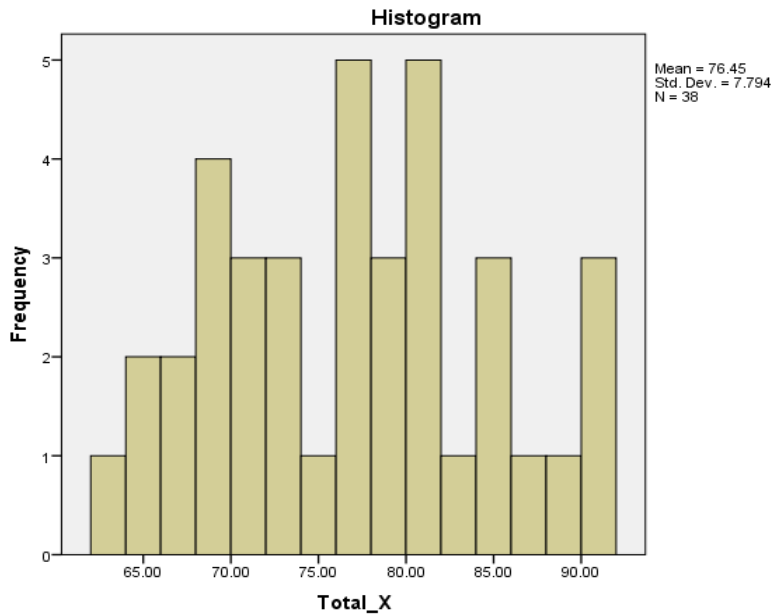
#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Total_ X	.084	38	.200*	.970	38	.383

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction





**Gambar 4.31.**

**Uji Normalitas Variabel X (Metode Simulasi)**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Berdasarkan hasil output di atas diketahui bahwa nilai signifikansi 200\* sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel x yang telah di uji berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Data Variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

Berdasarkan perhitungan butir Item angket variabel Y dengan menggunakan *SPSS 21,0 for windows* maka uji ormalitas data variabel Y (minat belajar siswa) dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.40.**

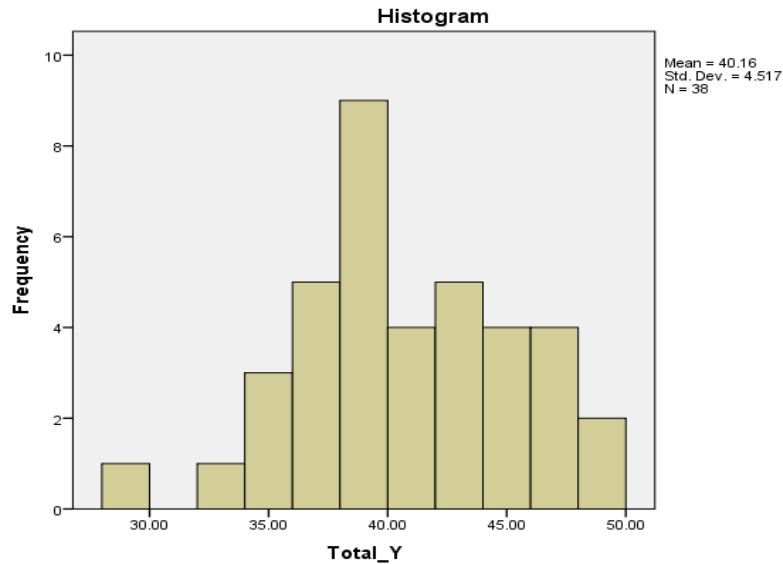
**Uji Normalitas Variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Total_ Y	.105	38	.200*	.978	38	.648

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



**Gambar 4.32.**

**Uji Normalitas Variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Berdasarkan hasil output di atas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel Y 200\* sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel y yang telah di uji berdistribusi normal.

**3) Analisis Regresi Linear Sederhana**

Regresi atau peramalan merupakan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Pada penelitian ini penulis melakukan uji statistik bertujuan untuk mencari kecenderungan pengaruh antara variabel X (Metode Simulasi) terhadap variabel Y (Minat belajar siswa) sehingga dapat dilakukan taksiran nilai dari variabel terikat, jika variabel bebasnya X dapat diketahui atau sebaliknya. Hasil perhitungan regresi linear dengan *SPSS 21,0 for windows* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.41.**

**Analisis Regresi Linear Sederhana**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	4.430	4.391		1.009	.320
	Total_X	.467	.057	.806	8.179	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 21,0 for windows

Berdasarkan hasil perhitungan regresi yang tertera pada tabel di atas, maka dapat dibentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 4,430 + 0.467 X$$

Dimana: Y = Minat Belajar

X = Metode Simulasi

Berdasarkan tabel perhitungan SPSS 21,0 for windows di atas, dapat dinyatakan bahwa setiap terjadinya peningkatan minat belajar sebesar 4,430 akan menyebabkan kecenderungan peningkatan minat belajar sebesar 0,467.

#### 4) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel X (metode simulasi) terhadap Y (Minat Belajar) dan untuk mengetahui berapa persen dari variabel dependen yang dapat diterapkan oleh variabel dependen. Berikut hasil perhitungan  $R^2$  dengan menggunakan SPSS 21,0 for windows.

**Tabel 4.42.**

**Besar Pengaruh X terhadap Y**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1				

1	.806 <sup>a</sup>	.650	.640	2.70898
---	-------------------	------	------	---------

a. Predictors: (Constant), Total\_X

b. Dependent Variable: Total\_Y

Sumber: Hasil Pengolahan Data Program *SPSS 21,0 for windows*

Berdasarkan tabel di atas diperoleh angka R sebesar 0,806. Besar kontribusi yang diberikan oleh variabel minat belajar dilihat dari R *Square* sebesar 0,650 hal ini menunjukkan bahwa pengaruh metode simulasi sebesar 65% terhadap minat belajar siswa, berarti metode simulasi memiliki pengaruh yang “kuat” terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diketahui minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode simulasi sebesar 65% sebagian lainnya 35% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan metode simulasi, seperti guru, lingkungan sekolah dan lainnya.

Pengaruh metode simulasi terhadap minat belajar siswa sebesar 65% tersebut berdasarkan hasil analisis angket pada variabel metode simulasi yang meliputi dimensi fungsi media pembelajaran dan keunggulan metode simulasi, adapun indikator dari kedua dimensi tersebut yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, karna pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang bersangkutan (angket no. 1 rata-rata 4,15). Pembelajaran bisa lebih menarik karna selain terdapat unsur materi pelajaran juga terdapat unsur humor (angket no. 2 rata-rata 4,44). Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dalam metode simulasi terdapat pertanyaan yang mesti dicari jawabannya (angket no. 3 rata-rata 4,01). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan karena siswa diberikan pemahaman awal melalui metode simulasi yang dijadikan sebagai rangsangan untuk mengumpulkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru (angket no. 5 rata-rata 4,13). Peran guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi lebih baik karena peran guru sangat penting karna simulasi tergantung pada peran guru dalam menjelaskan permainan tentang simulasi (angket no. 8 rata-rata 3,57).

Dapat mengembangkan kreativitas siswa karena dengan metode simulasi siswa dapat kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan gantofik yang di simulasikan (angket no. 9 rata-rata 4,05). Dapat mendasari pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi karena setelah siswa memainkan peranan guru akan menjelaskan terlebih dahulu agar siswa paham (angket no. 10 rata-rata 4,13). Dapat mendasari pengalaman dasar dari siswa ketika berpraktek karena metode simulasi memerragakan secara langsung kegiatan perbankan dimana ketika siswa melakukan kegiatan perbankan seperti menabung siswa sudah mengetahui cara membuka tabungan (angket no. 11 rata-rata 4,13). Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang karena metode simulasi memupuk keberanian dan percaya diri siswa (angket no. 12 rata-rata 4,05). Dapat meningkatkan motivasi karena selain meniru berisi materi pelajaran, metode simulasi juga dapat mempelajari langsung kegiatan langsung perbankan, orang yang bekerja di bank yang membuat siswa termotivasi untuk belajar (angket no. 13 rata-rata 4,18). Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dalam kelompok siswa karena metode simulasi memberikan contoh kegiatan perbankan yang baik beretika dan bermoral (angket no. 15 rata-rata 4,02). Dapat menyajikan peristiwa yang sesungguhnya dan dapat di jadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya(angket no. 17 rata-rata 4,15).

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan pada mata pelajaran membuat *body scrub* yang disesuaikan pula dengan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, pendidik dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan siswa sehingga dapat meningkatkann minat belajarnya.

Dari hasil penjelasan di atas, penggunaan metode simulasi telah diterapkan dengan baik dan berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung. Artinya semakin baik kualitas penggunaan metode simulasi akan semakin baik minat belajar siswa.

