

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian pendidikan menurut beberapa ahli pendidikan seperti yang dikutip Ade Kurniawan (2018) yaitu :

“(a) Menurut Adhikary, pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan/kecakapan, pemahaman, sikap, kebiasaan-kebiasaan kerja, dan apresiasi yang diperlukan oleh pekerja dalam memasuki pekerjaan dan membuat kemajuan-kemajuan dalam pekerjaan penuh makna dan produktif. (b) Ralph C Wenrich, membedakan istilah pendidikan kejuruan adalah bentuk pendidikan persiapan untuk bekerja yang dilakukan di sekolah menengah kejuruan. (c) Bradley. Curtis H. dan Friendenberg, memberikan pengertian pendidikan kejuruan adalah training atau retraining mengenai persiapan siswa dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk dapat bekerja dan memperbaharui keahlian serta pengembangan lanjut dalam pekerjaan sebelum tingkat sarjana muda”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa lulusan SMK berperan dalam memenuhi kebutuhan dunia kerja sebagai tenaga kerja tingkat menengah, akan tetapi ketika melihat lapangan pekerjaan apabila program keahlian yang didapat siswa SMK tidak ada dilapangan maka mereka akan menjadi pengangguran, dikarenakan mereka dipersiapkan untuk bekerja bukan menciptakan lapangan pekerjaan atau berwirausaha. Dalam situs kementerian Koordinator Bidang Kesejahteraan Rakyat (2014) menjelaskan bahwa: “SMK penyumbang terbesar pengangguran terdidik, penyebab utama bukan soal akademik melainkan *soft skill*”. Hal ini dapat dibuktikan dengan data dilansir dari web Badan Pusat Statistik (BPS) 2018 bahwa “tingkat pengangguran terbuka (TPT) turun sebesar 5,13 persen dalam setahun terakhir, pada Februari 2018”.

Dari berbagai contoh fenomena yang telah dijelaskan di atas, dapat dibenarkan bahwa : (1) lemahnya kompetensi siswa SMK, perlu adanya sebuah solusi yang fleksibel dan mudah diterapkan di berbagai jurusan SMK. Diterapkannya metode pembelajaran yang beragam diharapkan terjadinya interaksi dan proses belajar yang efektif sehingga dapat meningkatnya kualitas belajar pada tingkat yang maksimal. Namun sukses atau tidaknya pembelajaran dalam pendidikan formal tidak hanya dipengaruhi oleh guru saja yang cara berpikirnya masih kalah cepat dalam merespon perkembangan arus informasi dan teknologi dibandingkan dengan generasi milenial.

Salah satu cara penanggulangan yang tepat dalam menghadapi fenomena yang marak terjadi di SMK adalah dengan menerapkan metode pembelajaran simulasi, metode ini lebih difokuskan sebagai alat atau media pembelajaran yang membawa perubahan yang dapat memicu modus pembelajaran. Modus belajar yang dimaksud adalah suatu konsep atau kompetensi akan tertanam kuat pada siswa jika pernah melakukannya.

Simulasi adalah suatu cara untuk menduplikasi/menggambarakan karakteristik seseorang untuk memperoleh hasil yang mendekati optimal. Jadi siswa berlatih memegang peranan sebagai orang lain.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) mengatakan bahwa:

“Simulasi adalah salah satu bentuk peragaan meniru orang lain sebagai latihan dengan keadaan yang sesungguhnya. Simulasi adalah penggambaran dari sebuah perilaku, Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya”.

Menurut Nana Sudjana (2013 : 89) mengemukakan pengertian metode simulasi sebagai berikut “Simulasi adalah metode praktek melalui tindakan meniru orang lain atau bermain peran mirip dengan keadaan yang sebenarnya. Siswa akan diberikan arahan oleh guru berkaitan dengan keterampilannya berinteraksi dalam sebuah kelompok ”.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan metode pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam mengajar

dan membantu siswa dalam proses menyerap materi pelajaran yang diberikan

Selain membawa perubahan bagi siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman untuk berpikir dan belajar sendiri dalam belajar.

Dari hasil observasi dan kenyataannya di SMK Swasta Nasional Bandung kelas X Administrasi Perkantoran 1 dan 2 siswa mengalami berbagai masalah dalam pencapaian proses belajarnya, banyak yang mengutarakan keluhan tentang cara penyampaian materi dari guru yang hanya sekedar ceramah, mengerjakan soal, dalam artian siswa masing-masing mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal latihan.

Strategi ini memang cukup baik namun siswa lebih menekankan terhadap banyaknya hafalan yang ia dengar dan ia baca dibandingkan dengan pemahaman materi, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode simulasi merupakan salah satu model pembelajaran ekonomi bisnis di SMK yang sampai saat ini masih sering diabaikan oleh sekolah, sampai saat ini guru masih banyak berperan dalam menyampaikan isi pembelajaran dengan cara presentasi di depan siswa. Hal tersebut dikuatkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi di Smk Swasta Nasional Bandung tanggal 13 Maret 2018, guru mengemukakan bahwa: “metode yang sering digunakan dalam pembelajaran ekonomi bisnis adalah metode ceramah, inkuiri, tanya jawab dan pemecahan masalah”.

Masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar salah satunya disebabkan kurangnya hubungan komunikasi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa lainnya, selain permasalahan dalam hal pengelolaan kelas yakni tidak adanya penggunaan media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar ekonomi rendah yaitu: faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan, dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar siswa, seperti: guru sebagai

Pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan tempat tinggal.

Salah satu cara untuk mengatasinya adalah melalui contact-hours di dalam hubungan guru dengan siswa yang dilakukan di luar jam-jam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Tugas guru adalah bagaimana harus mendesain agar menciptakan proses belajar mengajar yang lebih optimal.

Metode simulasi ini sangat tepat jika diterapkan pada mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK, Richard hooper (1971) menegaskan bahwa “bisnis adalah kompleks dibidang industri dan penjualan, industri dasar, proses, manufaktur dan jaringan, asuransi, perbankan, distribusi, transportasi dan lain-lain yang kemudian masuk lebih penuh ke dunia bisnis, Tujuannya untuk mendapatkan keuntungan mereka yang telah mengolahnya”.

Pembelajaran dengan metode ceramah itu perlu dilakukan, tetapi alangkah lebih baik adanya faktor lain yang mendukung seperti diterapkannya metode pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memperoleh hasil yang optimal. Oleh karena itu, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode simulasi dalam mata pelajaran ekonomi dan bisnis, maka penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul: **“Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi dan Bisnis Kompetensi Dasar Menghitung Biaya Produksi di Kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Swasta Nasional Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis mengidentifikasi masalah antara lain:

1. Kurangnya fokus perhatian siswa pada mata pelajaran ekonomi
2. Masih minimnya penggunaan media dalam mata pelajaran ekonomi
3. Kurangnya keberanian untuk bertanya yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.
4. Mata pelajaran ekonomi dianggap membosankan
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan perumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode simulasi pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)?
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol?
4. Seberapa besar pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode simulasi pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
2. Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.
4. Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi segenap pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya mengenai Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya agar lebih baik.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan, memberikan arahan bagi peserta didik dalam mengumpulkan informasi saat belajar tidak hanya dari buku dan guru saja, melainkan dari teman mereka bisa mendapat informasi, metode pembelajaran Simulasi bertujuan agar peserta didik bisa berbagi informasi satu dengan yang lainnya sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami di kehidupan sehari-hari.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pertimbangan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan dalam melakukan perbaikan-perbaikan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan Hasil Belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan bagi siswa untuk memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran dan pemanfaatan media untuk pelajaran ekonomi di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman ketika nanti terjun dalam bidang pendidikan, serta sebagai penambah pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran terutama metode pembelajaran Simulasi.

e. Segi Isu dan Aksi Sosial

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru atau berbeda tentang variabel-variabel yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat lebih terarah, maka variabel-variabel perlu didefinisikan secara operasional. Variabel-variabel tersebut sebagai berikut :

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan persamaan persepsi sehingga terdapat persamaan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Pentingnya definisi operasional dibahas karena untuk menghindari kesimpangsiuran dan salah pengertian terhadap istilah yang terdapat dalam judul, maka terlebih dahulu peneliti akan mencoba menjelaskan pengertian serta maksud yang terkandung dalam judul penelitian sehingga diharapkan akan menambah keragaman landasan berpikir peneliti dan pembaca. Sesuai dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa”, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang dimaksud diantaranya yaitu :

1. Pengaruh

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 664) “Pengaruh adalah upaya yang timbul dari orang/benda membentuk suatu watak/perbuatan seseorang”.

Dikutip dari pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengaruh sesungguhnya adalah potensi yang timbul pada diri individu yang akan memicu adanya perbuatan/perlakuan.

2. Metode Simulasi

Abdul Majid, (2017, hlm. 205) mengatakan pengertian Simulasi sebagai berikut:

“Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyampaian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”.

3. Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 5) menjelaskan pengertian hasil belajar “adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah bertingkah laku mirip orang lain yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Jadi, peserta didik mengadakan pembinaan kemampuan bekerja sama dalam situasi kelompok dan masing-masing diberikan peran pelaku produksi dan peran lainnya agar mendapatkan gambaran dalam menghadapi dunia kerja yang bersifat pura-pura dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bagian pendahuluan sesuai dengan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 22) menegaskan bahwa: “bagian pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah, pada dasarnya pendahuluan adalah kata pengantar yang menyatakan tentang pokok-pokok permasalahan dalam penelitian dan masalah-masalah yang sering dijumpai di dalam penelitian biasanya terjadi akibat arti yang bertolak belakang antara harapan dan kenyataan”.

Lebih lanjut dalam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 23-25) bagian pendahuluan mengantarkan pembaca untuk dapat menjawab pertanyaan apa yang diteliti, untuk apa dan mengapa penelitian itu dilakukan. Oleh karena itu, bagian pendahuluan terdiri dari: “(a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) definisi operasional, (g) sistematika penulisan skripsi”.

Dalam penelitian ini penulis memaparkan permasalahan-permasalahan dan telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah yang disesuaikan dengan identifikasi masalah, Sedangkan untuk rumusan masalahnya yaitu berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan dan pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y, untuk tujuan penelitian dan manfaat penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang akan dicari kebenarannya. Kemudian untuk definisi operasional peneliti memberikan batasan istilah mengenai pengaruh, metode Simulasi, dan Hasil belajar sehingga dapat mempermudah peneliti dalam dalam memfokuskan pembahasan masalah dan untuk sistematika skripsi penulis memaparkan hal-hal yang memang harus ada dalam setiap sub bab dari masing-masing bab.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Dalam buku panduan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 25) menjelaskan bahwa: “Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian”.

Pada bab ini penulis menentukan variabel yang menjadi bagian dari kajian teori yaitu metode simulasi, dan hasil belajar. Tahap selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk kerangka pemikiran yang dapat menjelaskan keterkaitan antara variabel-variabel tersebut.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini menegaskan secara sistematis penelitian yang dapat dilihat melalui langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian yang telah ditentukan pada bab I dan untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Sinkron dengan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 27-30) menegaskan pokok-pokok bahasan yang terdapat dalam bab III mencakup: “(a) metode penelitian, (b) desain penelitian, (c) subjek dan objek penelitian, (d) pengumpulan data dan instrumen penelitian, (e) teknik analisis data, (f) prosedur penelitian”.

Dalam tahap penyelesaian tugas penelitian, maka penulis membuat kerangka sistematika yang nantinya akan dimasukkan ke dalam metode penelitian yang digunakan. Pendekatan yang penulis pakai adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu, selanjutnya pengambilan data menggunakan dokumentasi, lembar soal berupa test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*), sehingga penulis mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran simulasi.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 30) menjelaskan bahwa: “Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni “(a) menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (b) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan”.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Pasundan Bandung (2018, hlm. 32) menjelaskan bahwa:

“Kesimpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian”.