

BAB II

Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

A. Kajian Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Abdul Majid (2017, hlm. 205) menegaskan bahwa “Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”.

Habibi Ratu Perwira Negara, dkk (2017) mengemukakan :

“Kegiatan Peningkatan Kompetensi ICT guna Simulasi UNBK ini bertujuan untuk memberikan penguatan kepada siswa-siswa kelas IX Mts. Nurul Ihsan Sukarara Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Barat. Pelaksanaan Simulasi berlangsung dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjalankan aplikasi UNBK dan menyelesaikan beberapa soal pada paket soal yang diberikan. Kegiatan simulasi berlangsung selama 2 tahanan, dimana tahap kedua merupakan penguatan kembali kepada siswa-siswa yang masih dirasa kurang dalam proses simulasi yang dilakukan pada tahap 1”.

Kesimpulan yang diperoleh dari peningkatan ICT ini bertujuan untuk memberi gambaran kepada siswa tentang tata cara mengerjakan soal UNBK serta dapat mengetahui bagaimana bentuk soal UNBK. Dengan adanya simulasi maka diharapkan para siswa memahami bagaimana cara melaksanakan ujian berbasis komputer dengan baik dan benar.

Nana Sudjana (2013, hlm. 89) mengatakan pengertian Simulasi yaitu:

“Metode simulasi adalah metode mengajar yang dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan suatu bahan pelajaran melalui

perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat dipahami bahwa metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu, jadi tujuan dari simulasi adalah untuk memahami suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu dengan bimbingan guru sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu.

2. Prinsip-prinsip Simulasi

Hasibuan dan Moedjiono (dalam Tukiran Taniredja 2014, hlm. 41) menjelaskan prinsip-prinsip metode simulasi sebagai berikut:

“Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda; semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing; penentuan topik disesuaikan dengan tingkatan kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru; petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu; dalam simulasi seyogyanya dapat dicapai tiga domain psikis; dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap; hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu”.

Berdasarkan prinsip-prinsip metode simulasi di atas dapat disimpulkan bahwa simulasi bisa dikatakan pembinaan kemampuan bekerja sama berbentuk kelompok siswa atau individu siswa. Jika simulasi dilakukan dengan berkelompok, siswa lebih terdorong untuk berkomunikasi, dan berinteraksi yang merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan antar siswa yang memberi kemungkinan timbulnya sikap gotong royong serta kekeluargaan. Meskipun dapat dikatakan bahwa simulasi dilakukan dengan cara berkelompok tetapi setiap individu siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing yang diangkat dari kehidupan nyata.

3. Bentuk-bentuk Simulasi

Menurut Abdul Majid (2017, hlm. 205), simulasi terdiri dari beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

a. *Sosiodrama*

“*Sosiodrama* adalah sebuah metode pembelajaran dari bentuk simulasi bertujuan untuk mencari solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan kejadian di lingkungan masyarakat, beberapa masalah yang ada di sekitar masyarakat seperti kenakalan remaja yang ketergantungan obat-obatan terlarang dan lain sebagainya”.

b. *Psikodrama*

“*Psikodrama* yaitu metode pembelajaran yang sistem pembelajarannya dengan cara bermain peran yang berdasarkan dari permasalahan psikologis, metode ini digunakan oleh guru untuk membantu para siswa agar siswa mampu memahami tentang kepribadiannya dan bisa menyatakan reaksi terhadap tekanan yang diperoleh”.

c. *Role Playing*

“*Role Playing* adalah permainan peran yang merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah,

mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual. Dalam proses pelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi, yang dilakukan oleh kelompoknya masing-masing dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan atau direncanakan sebelumnya”.

d. *Peer Teaching*

“*Peer teaching* merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seseorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran”.

e. Simulasi *game*

“Simulasi *game* merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan”.

4. Tujuan Metode Simulasi

(Depdiknas: 2004) metode simulasi bertujuan untuk:

- 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- 3) Melatih memecahkan masalah
- 4) Meningkatkan keaktifan belajar
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok
- 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa, dan
- 8) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa tujuan penggunaan metode simulasi dalam penelitian ini, antara lain: 1) melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi

kehidupan sehari-hari; 2) membantu mengembangkan sikap percaya diri pada siswa; 3) mengembangkan persuasi dan komunikasi; dan 4) serta untuk melatih memecahkan masalah.

5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi

Abdul Majid (2017, hlm. 207) Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari Abdul Majid tentang kelebihan menggunakan metode simulasi, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan metode simulasi adalah dapat menjadi modal awal siswa dalam mempersiapkan situasi yang akan terjadi kelak serta memiliki kepribadian yang bermoral dan kreatif sehingga dapat bersaing di dunia nyata.

Di samping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, di antaranya:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

- 2) Pengelolaan yang kurang baik, sering menjadikan simulasi sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa metode simulasi memiliki beberapa kelemahan seperti siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan sesuai dengan semestinya.

6. Langkah-langkah Metode Simulasi

Menurut Abdul Majid (2017, hlm. 207) langkah-langkah simulasi terdiri atas 3 bagian yaitu persiapan simulasi, pelaksanaan simulasi dan penutup simulasi. Untuk lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan Simulasi

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan.

b. Pelaksanaan Simulasi

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup

1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

2) Merumuskan kesimpulan.

Ahmad Susanto (2014, hlm. 55) menegaskan bahwa langkah-langkah yang semestinya perlu dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode simulasi antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap orientasi, yaitu menentukan tema, pada langkah pertama ini guru menjelaskan tema yang akan digarap, konsep yang akan ditanamkan dalam simulasi.
- b. Merumuskan nilai-nilai yang akan didiskusikan. Penentuan nilai-nilai yang akan didiskusikan dapat dibicarakan dengan para siswa dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Guru menjelaskan nilai-nilai yang akan digunakan dalam simulasi.
- c. Menyiapkan alat peraga (perlengkapan) simulasi berupa; praktik jual beli
- d. Merumuskan tata tertib, guru menerapkan skenario dan memberikan penjelasan tentang aturan permainan. Guru mengorganisasi siswa ke dalam berbagai variasi aturan dan mempersingkat pelaksanaan untuk meyakinkan siswa dalam memahami setiap arah dan menggunakan aturan-aturan yang ada.
- e. Menentukan peran/kelompok, guru dalam permainan ini bertindak sebagai fasilitator, kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok ditentukan atau ditunjuk, misalnya berperan sebagai penjual, pembeli, kasir, dan sebagainya.

B. Kajian Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) mengatakan “bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran”.

Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) Hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: “(a) pengetahuan dan pengertian (*kognitif*), (b) keterampilan dan kebiasaan (*skill*) dan (c) sikap dan cita-cita (*afektif*)”. Dalam ranah kognitif terdapat enam tingkatan hasil belajar dikemukakan oleh Bloom kemudian sekelompok psikolog memperbaharui pengetahuan dalam dimensi proses kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6)”. adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) *Mengingat* (C1). Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang
- 2) *Memahami* (C2). Membangun makna instruksi yang meliputi menafsirkan, mencontohkan, membuat klasifikasi, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
- 3) *Menerapkan* (C3). Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu.
- 4) *Menganalisis* (C4). Memecahkan materi menjadi beberapa bagian dan menentukan cara bagian-bagian tersebut berhubungan satu sama lain dengan struktur keseluruhan atau tujuan.
- 5) *Mengevaluasi* (C5). Membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar.
- 6) *Membuat* (C6). Memasukan elemen-elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang fungsional, mengorganisasi kembali unsur ke pola atau struktur baru.

Sejalan dengan pengertian hasil belajar secara kognitif maka hasil belajar secara afektif menurut Krathwohl, Bloom Masia (John W. Santrock 128) “merupakan terkait dengan respons emosional terhadap tugas, terdiri dari lima taksonomi yaitu menerima, menanggapi, menghargai mengorganisasi dan menilai karakteristik”, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Menerima*. Siswa menjadi sadar atau menyadari sesuatu di sekitar lingkungan.
- 2) *Menanggapi*. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan menampilkan perilaku baru sebagai hasil pengalaman.
- 3) *Menghargai*. Siswa terlibat secara mendalam, atau berkomitmen untuk beberapa pengalaman.
- 4) *Mengorganisasi*. Siswa mengintegrasikan nilai baru ke pengaturan yang sudah ada nilainya dan memberikan prioritas yang tepat.
- 5) *Menilai karakteristik*. Siswa bertindak sesuai dengan nilai baru dan berkomitmen kuat untuk hal tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah penugasan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Purwanto (2011, hlm, 46) mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai berikut:

“Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. kemudian ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar ekonomi adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik serta guru bisa mendapatkan informasi tentang sejauh mana kemajuan peserta didik dan pengaruh metode pembelajaran yang diterapkan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ahmad Susanto (2014, hlm.12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu:

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

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (Ahmad Susanto, 2014, hlm. 12) yaitu:

“Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil belajar interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, maupun faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat”.

Sementara itu pendapat yang sama juga disampaikan oleh Slameto (2010, hlm. 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor-faktor intern meliputi:

a) Faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

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

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2 Faktor ekstern, meliputi:

a) Faktor keluarga

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

b) Faktor sekolah

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

c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam

masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian pendapat di atas semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Faktor yang utama adalah faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) yaitu kecerdasan siswa, kesiapan siswa, bakat, minat, kemauan belajar dan faktor dari lingkungan luar siswa (faktor eksternal) yaitu model penyajian materi, sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kepribadian guru. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor di atas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan, dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) Hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: “(a) pengetahuan dan pengertian (*kognitif*), (b) keterampilan dan kebiasaan (*skill*) dan (c) sikap dan cita-cita (*afektif*)”.

a. Aspek Kognitif

“Dalam ranah kognitif terdapat enam tingkatan hasil belajar dikemukakan oleh Bloom kemudian sekelompok psikolog memperbaharui pengetahuan dalam dimensi proses kognitif yaitu “mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan

(C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6)”, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) *Mengingat* (C1). Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang
- 2) *Memahami* (C2). Membangun makna instruksi yang meliputi menafsirkan, mencontohkan, membuat klasifikasi, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
- 3) *Menerapkan* (C3). Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu.
- 4) *Menganalisis* (C4). Memecahkan materi menjadi beberapa bagian dan menentukan cara bagian-bagian tersebut berhubungan satu sama lain dengan struktur keseluruhan atau tujuan.
- 5) *Mengevaluasi* (C5). Membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar.
- 6) *Membuat* (C6). Memasukan elemen-elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang fungsional, mengorganisasi kembali unsur ke pola atau struktur baru.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melakukan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek Afektif

Hasil belajar secara afektif menurut Krathwohl, Bloom Masia (John W. Santrock 127) merupakan terkait dengan respons emosional terhadap tugas, terdiri dari lima taksonomi

yaitu menerima, menanggapi, menghargai mengorganisasi dan menilai karakteristik, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Menerima*. Siswa menjadi sadar atau menyadari sesuatu di sekitar lingkungan.
- 2) *Menanggapi*. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan menampilkan perilaku baru sebagai hasil pengalaman.
- 3) *Menghargai*. Siswa terlibat secara mendalam, atau berkomitmen untuk beberapa pengalaman.
- 4) *Mengorganisasi*. Siswa mengintegrasikan nilai baru ke pengaturan yang sudah ada nilainya dan memberikan prioritas yang tepat.
- 5) *Menilai karakteristik*. Siswa bertindak sesuai dengan nilai baru dan berkomitmen kuat untuk hal tersebut.

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c. Aspek Psikomotorik

Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 205) menegaskan bahwa “Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara”.

C. Kajian Pengertian Ekonomi

1. Pengertian Ekonomi

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, hlm. 854) mengemukakan bahwa pengertian Ekonomi yaitu: “aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa sebagai secara umum atau secara khusus adalah aturan rumah tangga atau manajemen rumah tangga”.

M. Sholahuddin (2007, hlm. 3) menegaskan Ekonomi juga dapat dikatakan sebagai berikut yaitu “Ilmu yang menerangkan cara-cara menghasilkan, mengedarkan, membagi serta memakai barang dan jasa dalam masyarakat sehingga kebutuhan materi masyarakat dapat terpenuhi sebaik-baiknya serta kegiatan ekonomi dalam masyarakat adalah mengatur urusan harta kekayaan baik yang menyangkut kepemilikan, pengembangan maupun distribusi”.

Deliarnov (2009, hlm. 2) mengatakan pengertian ekonomi adalah:

“Manusia hidup dalam suatu kelompok yang membentuk suatu sistem yang secara sederhana dapat diartikan sebagai interaksi, kaitan, atau hubungan dari unsur-unsur yang lebih kecil membentuk satuan yang lebih besar dan kompleks sifatnya, dengan demikian sistem ekonomi adalah interaksi dari unit-unit yang kecil (para konsumen dan produsen) ke dalam unit ekonomi yang lebih besar di suatu wilayah tertentu”.

Selanjutnya Rosyidi (2009, hlm. 35) menyatakan perihal kajian tentang ekonomi sebagai berikut:

“begitu banyak tujuan hidup seseorang akan tetapi satu hal yang pasti yaitu bahwa setiap orang tentu ingin memiliki pendapatan yang cukup yang akan memungkinkan untuk memilih cara hidup yang dipilih dan yang disukainya, semakin besar pendapatannya akan semakin luas kesempatan yang terbuka baginya untuk memenuhi keinginannya”.

Berdasarkan ungkapan di atas dapat kita lihat manusia selain mempunyai kebutuhan (*needs*) juga mempunyai keinginan (*wants*), yang mana peneliti membedakannya sebagai berikut bahwa konsep kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus terpenuhi di dalam kehidupan manusia yang bersifat lahiriah seperti makan, minum, sandang pangan, namun berbeda dengan konsep keinginan yaitu sesuatu yang tidak harus dipenuhi namun menjadi harapan untuk dimiliki dalam kehidupan seseorang. Dari uraian di atas pendapatan seseorang juga terkait dengan ukuran ekonomi seseorang dimana dengan pendapatan yang besar akan menuju kepada kekayaan dan akses terhadap pemenuhan tingkatan kebutuhan akan semakin besar.

Kesimpulannya penulis sepakat dengan apa yang telah dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa ekonomi adalah salah satu ilmu sosial yang mana ilmu ini mempelajari tentang segala aktivitas manusia yang berhubungan dengan kegiatan usaha produksi, kegiatan usaha distribusi terhadap barang dan jasa.

2. Tujuan Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran ekonomi bertujuan membentuk warga Negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab. Namun tujuan umum pembelajaran ekonomi adalah memberdayakan siswa agar memiliki kecakapan berpikir, membentuk warga Negara yang aktif dan bertanggung jawab serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Bilamana sasaran dan tujuan-tujuan pembelajaran Ekonomi di atas dikaitkan dengan *taxonomy of education objective* yang dikemukakan oleh Blom, maka secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari Pelajaran Ekonomi, yaitu:

- 1) Pengembangan aspek pengetahuan (*cognitif*)
- 2) Pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*afektif*)

3) Pengembangan aspek keterampilan (*psikomotoric*)

Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas, bertanggung jawab atas pembangunan dan Negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini, berdasarkan survey yang telah penulis lakukan berikut beberapa penelitian yang mempunyai relevansi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Uni Fadhillah 2014	Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa	SMPN 3 Tangerang Selatan	Metode Kuantitatif	Adanya pengaruh penggunaan metode simulasi terhadap hasil belajar PAI. Dengan diperoleh hasil t_{hitung} yaitu 2,4	Penulis meneliti melalui metode simulasi	Penulis meneliti peningkatan aktivitas dan hasil belajar

					> 2,021. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 89 dibandingkan dengan rata-rata yang tidak menggunakan metode simulasi sebesar 87		
2	Agus Dwi Andi Putra	Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan	SMK Negeri 1 Tanggul Kabupaten Jember	Metode Kuantitatif	Adanya peningkatan setelah dilakukan tindakan pada	Penulis meneliti melalui metode simulasi	Penulis meneliti penggunaan metode simulasi

		Hasil Belajar Siswa			siklus I sebesar 63,7% hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata siswa sebesar 77. Pada siklus II Kreativitas siswa keseluruhan menunjukkan skor 66,83% yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 78,25.		
--	--	---------------------	--	--	---	--	--

3.	SH Damayanti	Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa	SMKN 14 Bandung	Metode Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan perbedaan hasil belajar untuk kelas eksperimen sebesar 85,38 dan untuk kelas kontrol sebesar 81,25	Penulis meneliti menggunakan metode simulasi	Penulis meneliti peningkatan hasil belajar siswa
----	--------------	---	-----------------	--------------------	---	--	--

E. Kerangka Pemikiran

Robert. M. Gagne (Syaiful Sagala, 2010, hlm. 17) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulus yang berasal dari lingkungan; dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar”.

Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran”.

A. Bloom (dalam Sudjana, 2010, hlm. 23), dalam teori belajarnya menyatakan bahwa:

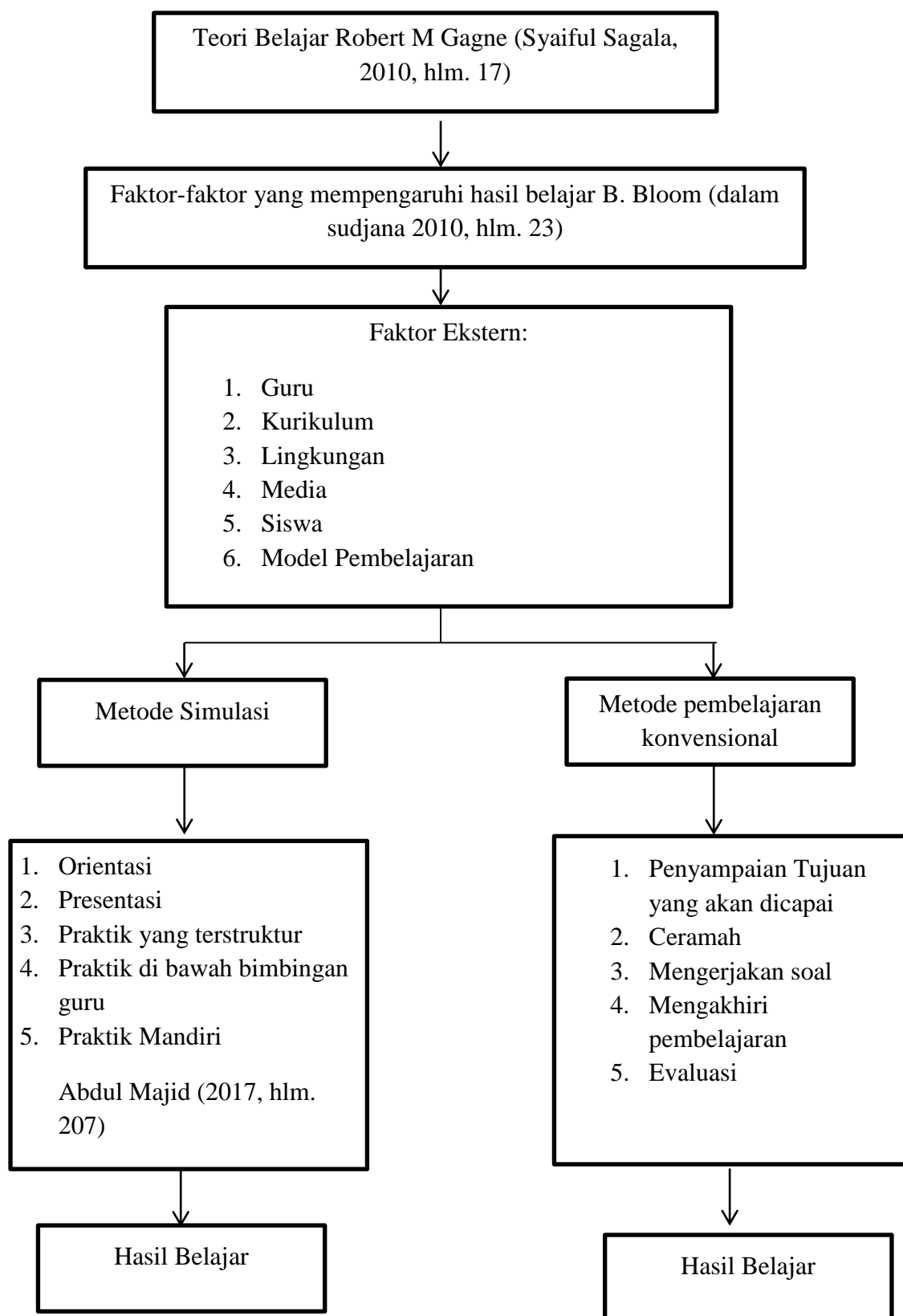
“Terdapat dua faktor utama yang dominan terhadap hasil belajar yaitu karakteristik intern siswa yang meliputi kemampuan, minat, hasil belajar sebelumnya dan motivasi serta karakteristik ekstern kualitas pengajaran yang meliputi guru, model pembelajaran dan fasilitas belajar”.

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu ukuran keberhasilan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) Perubahan perilaku sebagai hasil belajar diklasifikasikan kedalam tiga bagian, yaitu “kognitif (meliputi perilaku daya cipta yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia antara lain seperti kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6)”. afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang; dan psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik). Faktor-faktor dominan di dalam hasil belajar ada dua faktor yang pertama faktor karakteristik intern yang meliputi kemampuan, minat, dan hasil belajar sebelumnya, sedangkan faktor dominan yang kedua adalah faktor ekstern dimana faktor ini meliputi kualitas tenaga pendidik, model-model pembelajaran, dan fasilitas pendukung belajar.

Mengingat bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana yang diungkapkan Nana Sudjana (2013, hlm. 89) tentang metode simulasi sebagai berikut:

“Metode simulasi adalah metode mengajar yang dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan suatu bahan pelajaran melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya”.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Nasional Bandung pada kelas X AP 1 dan X AP 2 bahwa hasil belajar mereka kurang optimal, hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami ketidakstabilan. Dikarenakan metode penelitian ini adalah studi Kuasi Eksperimen, dan terdapat dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol maka untuk kelas kontrol akan diterapkan metode pembelajaran konvensional. Maka permasalahan tersebut dapat ditarik paradigm penelitian pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Arikunto (2010: hlm. 106) mengemukakan pengertian asumsi sebagai berikut “adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”. Peneliti harus merumuskan asumsi. Seorang peneliti harus merumuskan asumsi, karena:

- a. Sebagai dasar atau titik tolak dalam memecahkan masalah penelitian.
- b. Sebagai acuan dalam menguraikan variabel-variabel penelitian, dan
- c. Menjadi sumber untuk merumuskan hipotesis.

Berdasarkan pengertian di atas, maka akan mempermudah peneliti dalam menyusun asumsi sebagai berikut, kegiatan Pembelajaran yang menggunakan metode Simulasi masih jarang digunakan.

2. Hipotesis

Sugiyono (2017: hlm. 63) mendefinisikan hipotesis sebagai berikut yaitu “Hipotesis merupakan jawaban sementara karena harus masih dibuktikan kebenarannya”.

Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis. Maka hipotesis penelitian ini berbunyi :

“ Jika proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X SMK Swasta NASIONAL BANDUNG dilaksanakan menggunakan metode simulasi dengan tepat maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya kognitif atau hasil belajar siswa”.