

BAB I

PENDAHULUAN

B. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Ekonomi memfokuskan diri pada kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa terutama dalam menelaah peristiwa ekonomi dan masalah ekonomi. Melalui pembelajaran ekonomi siswa diharapkan mampu memahami fakta yang terjadi di lapangan, peristiwa ekonomi yang terjadi dilingkungannya serta untuk pengetahuan cara berfikir kritis dan kemampuan menilai keunggulan kerjasama dalam kegiatan ekonomi.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS Ekonomi, sangat di perlukan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Namun kenyataannya di banyak sekolah masih banyak yang belum optimal dalam mengelola pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan dominasi pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya pengembangan potensial diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang tidak optimal.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa perlu di pilih model pembelajaran yang tepat. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat akan menjadikan hasil belajar yang baik dan suasana kelas cerah dan hidup sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Menurut M. Sobry (dalam Tanti H, 2006:3) “seorang guru atau pendidik dituntut dapat memvariasikan model pembelajaran atau model mengajar dengan maksud untuk menghindari kebosanan dan kejenuhan”.

Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan tujuan, aktivitas siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan melaksanakan belajar dengan bimbingan guru. Menurut Usman (dalam pelangi pendidikan, 2001: 1) dalam menciptakan kondisi belajar mengajar sedikitnya ditentukan oleh lima (5) variabel, yaitu:

1. Menarik minat dan perhatian siswa.
2. Melibatkan siswa secara aktif.
3. Membangkitkan motivasi siswa.
4. Prinsip individualitas.
5. Peragaan dalam pengajaran.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran simulasi tematik. Menurut Nurdin Somantri (www.google.com diakses tanggal 31 desember 2006) simulasi tematik merupakan” suatu model pembelajaran dengan bentuk permainan bernomor yang disertai kartu-kartu berisi instruksi atau pertanyaan tertentu dari setiap nomornya, dimana pada metode simulasi tematik ini permainan disesuaikan dengan tema pelajaran yang ada dalam kurikulum SMU”. Dengan metode simulasi tematik diharapkan siswa mampu dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sekaligus meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan pengetahuan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Proses belajar mengajar di sekolah, merupakan kegiatan yang paling penting dan utama, yaitu sebagai pemberi bantuan kepada siswa melalui kegiatan belajar, proses perbuatan belajar bukan hanya sekedar menguasai materi, akan tetapi belajar adalah merubah kelakuan siswa agar kepribadianya terbentuk.

Hasil yang diharapkan bukan hanya bersifat menguasai pengetahuan, tetapi juga sikap, kecakapan, keterampilan, dan kepribadian. Perbuatan belajar terarah pada prestasi belajar dan perubahan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah digariskan penanganan pendidikan dan pengajaran disekolah merupakan tugas guru. Dalam hal ini tugas guru adalah sebagai pengajar, kedua hal ini tidak bisa dipisahkan, karena setiap usaha mengajar juga usaha mendidik.

Fenomena seperti yang dikemukakan diatas, terjadi juga di SMA N 1 Sungai Pinyuh. Dimana dalam proses belajar mengajar di kelas X C, pola yang sering terjadi adalah penerapan komunikasi satu arah, yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini mengakibatkan suasana kelas sangat membosankan.

Disamping itu berdasarkan informasi guru mata pelajaran IPS Ekonomi dan guru-guru lainnya, kelas X C merupakan kelas yang paling kurang motivasi belajarnya dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ini dapat dilihat dari 41 siswa ada 30 siswa atau 73,17% yang hanya diam jika diberi kesempatan untuk bertanya oleh gurunya. Dengan nilai rata-rata kelas yang paling rendah yaitu hanya 56,77 dibandingkan dari kelas-kelas lainnya.

Dilihat dari proses belajar yang berlangsung terlihat kelas tidak aktif, dimana sebagian besar siswa atau 73,17% banyak yang diam dan kurang berani mengeluarkan pendapat. Dalam melaksanakan diskusi kelompok dan hanya sekitar 26,83% saja siswa yang berani mengeluarkan pendapatnya.

Menurut data awal yang penulis dapatkan untuk mata pelajaran ekonomi nilai rata-rata kelas masih rendah. Berikut ini penulis tampilkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X pada ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2006/2007.

Tabel 1.1: Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Semester 1 SMA Negeri 1 Sungai Pinyuh.

| Kelas | Jumlah Siswa | Jumlah nilai | Nilai rata-rata |
|--------------|---------------------|---------------------|------------------------|
| XA | 40 | 2660 | 66.65 |
| XB | 40 | 2825 | 70.63 |
| XC | 41 | 2385 | 56.77 |
| XD | 40 | 2610 | 65.25 |

Sumber: daftar nilai guru mata pelajaran IPS Ekonomi Kelas X.

Berdasarkan data tabel 1.1, dapat dilihat bahwa Prestasi belajar siswa kelas X C rendah dengan nilai rata-rata kelas 56,77 dibandingkan kelas X A, X B, dan X D untuk itu penelitian tindakan kelas ini dilakukan dikelas X C.

**Tabel 1.2: Nilai Ulangan Harian Kelas X C Semester 1 Mata Pelajaran IPS
Ekonomi SMA Negeri 1 Sungai Pinyuh Tahun Ajaran 2006/2007.**

| Rentang Nilai | Jumlah | Keterangan |
|----------------------|---------------|-------------------|
| 15-24 | 2 | Tidak tuntas |
| 25-34 | 2 | Tidak tuntas |
| 35-44 | 7 | Tidak tuntas |
| 45-54 | 3 | Tidak tuntas |
| 55-64 | 12 | Tidak tuntas |
| 65-74 | 5 | Tuntas |
| 75-84 | 9 | Tuntas |
| 85-94 | 1 | Tuntas |

Sumber: Daftar nilai guru mata pelajaran IPS Ekonomi kelas XC.

Berdasarkan pada table 1.2 diatas dapat kita lihat yang memperoleh nilai < 65 berjumlah 26 orang atau 63,41% dan nilai rata-rata kelas mencapai 56,77. nilai ketuntasan belajar siswa pada SMA Negeri 1 Sungai Pinyuh yaitu 6,5. Sedangkan menurut A.Hamid Syarief (1995:278).” Seseorang siswa secara perorangan (individu) dianggap “tuntas belajar” apabila daya serap mencapai 65%. Sedangkan secara klasikal (kelompok) dianggap “tuntas belajar” apabila mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 65%.

Dari hasil wawancara pada tanggal 30 januari 2007 dengan guru mata pelajaran IPS Ekonomi (Rosita, S.Pd) di SMA N 1 Sungai Pinyuh, bahwa motivasi belajar siswa kelas X C masih sangat rendah dimana rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam ulangan hanya mencapai < 65, sedangkan nilai ketuntasan belajar di SMA N 1 Sungai Pinyuh 6,5. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya dari hasil wawancara pada tanggal 5 february 2006 terhadap beberapa orang siswa kelas X C SMA N 1 Sungai Pinyuh teridentifikasi bahwa minat dan motivasi belajar mereka kurang khususnya pada mata pelajaran IPS Ekonomi yang telah diajarkan, karena pelajaran IPS Ekonomi hanya dijelaskan dengan metode ceramah saja sehingga

mereka hanya duduk diam tanpa tahu apa yang ingin mereka tanyakan dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu kiranya dilakukan Penelitian Tindakan Kelas mengenai “Penerapan Metode Simulasi Tematik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi di Kelas X C SMA Negeri 1 Sungai Pinyuh”.

C. Masalah Penelitian.

Berdasarkan hasil Pra-Riset, Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah ”Lemahnya Pemahaman Siswa Kelas X C SMA N 1 Sungai Pinyuh Dalam Pelajaran IPS Ekonomi”.

Masalah pada penelitian ini disebabkan oleh :

1. Suasana kelas yang membosankan bagi para siswa.
2. Siswa kurang aktif dalam belajar
3. Guru mata pelajaran IPS Ekonomi masih menggunakan metode konvensional.

D. Cara Pemecahan Masalah

Untuk masalah penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan metode simulasi Tematik dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Kolaborasi peneliti bersama guru mata pelajaran IPS Ekonomi melakukan kerjasama dengan menyiapkan berbagai persiapan dalam menyajikan dan melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa.
2. Brainstorming, peneliti bersama guru mata pelajaran IPS Ekonomi melakukan musyawarah untuk menyusun skenario tindakan yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti dan guru bidang studi IPS Ekonomi menyiapkan materi sesuai dengan kurikulum untuk pelaksanaan metode simulasi Tematik.
4. Observasi, dengan melakukan kegiatan pengamatan terhadap jalannya pemberian tindakan yang dilakukan oleh guru berdasarkan skenario yang telah

disiapkan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi keberhasilan ataupun kegagalan dan penyebabnya. Hasil kegiatan ini akan memberikan masukan yang berguna dalam menentukan cara pemecahan masalah yang dihadapi dan sekaligus disajikan bahan pertimbangan untuk menyusun rencana tindakan selanjutnya.

5. Refleksi, peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi bersama guna membahas dan menganalisa hasil pengamatan penelitian dan pelaksanaan pembelajaran, hasil refleksi ini akan memberi masukan dalam menentukan cara pemecahan masalah yang dihadapi dan selanjutnya sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun rencana tindakan selanjutnya.

E. Tujuan Penelitian.

Penelitian yang di laksanakan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan suasana baru dan penilaian baru kepada para siswa bahwa belajar IPS Ekonomi tidak harus selalu melalui metode konvensional, membuka buku paket, mengerjakan LKS, sehingga para siswa tidak merasa jenuh/bosan dikelas.
2. Meningkatkan pemahaman siswa kelas X C SMA N 1 Sungai Pinyuh dalam pembelajaran dengan metode simulasi tematik.
3. Memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru pada mata pelajaran IPS Ekonomi untuk melakukan pendekatan dalam penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajarnya meningkat.

F. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa.

Penelitian ini diharapkan siswa dapat mengerti dan paham terhadap materi pelajaran serta motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkat.

2. Bagi Guru.

Dengan dilakukan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mempengaruhi strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar secara aktif, khususnya dengan penggunaan metode Simulasi Tematik.

3. Bagi SMA N 1 Sungai Pinyuh.

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbangan yang baik bagi SMA N 1 Sungai Pinyuh dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan perbaikan mutu sekolah.

4. Bagi Penulis.

Memberi pengalaman serta pemasukan yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis mengetahui arti pentingnya pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

5. Bagi FKIP.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berarti bagi mahasiswa FKIP khususnya pihak-pihak yang mempunyai kepentingan dalam rangka menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.

G. Definisi Operasional.

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan, maka perlu dibuat penjelasan istilah atau definisi-definisi yang dipakai dalam penelitian ini:

a. Simulasi Tematik.

Menurut J.J. Hasibuan dan Moedjiono (2000:27) simulasi merupakan tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah, dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan simulasi yang berbentuk permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Gilstrap (dalam J.J Hasibuan dan

Moedjiono,2000:27) bahwa bentuk simulasi terdiri dari: role playing, sosiodrama, psikodrama, dan permainan.

Tematik adalah sarana atau wadah untuk mengenal berbagai konsep pada anak, menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan kata anak, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tema bentuk-bentuk pasar dengan tujuan siswa dapat menirukan dan memainkan situasi yang terjadi di pasar.

Jadi yang dimaksud penulis dengan simulasi tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan simulasi tematik (permainan) yang telah disesuaikan dengan tema yang ada dalam kurikulum. Simulasi Tematik sebagai metode belajar yang menarik sehingga siswa merasa senang dan tertarik pada pelajaran IPS Ekonomi.

b. Pemahaman Siswa

Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (1995:714) pemahaman adalah proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan suatu masalah.

Jadi yang dimaksud penulis dengan pemahaman siswa dalam penelitian ini adalah siswa mengerti salah satunya dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan tema bentuk-bentuk pasar setelah melaksanakan metode simulasi tematik dalam pelajaran ekonomi dikelas X C SMA N 1 Sungai Pinyuh.

H. Landasan Teori dan Hipotesis Tindakan

1. Landasan Teori.

a. Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian Tindakan Kelas disebut juga Classroom Action Research. Classroom Action Research (CAR) adalah action research yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Action research pada hakekatnya merupakan rangkaian “riset tindakan...”yang dilakukan secara siklus dalam rangka

memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan (Pelangi Pendidikan, vol.4 no.2:2001).

Sedangkan menurut Kemmis dan Mc.Taggart, bahwa:

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dimana keempat aspek, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi harus dapat dipahami bukan sebagai langkah-langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, tetapi lebih merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Secara singkat prosedur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Depdikbud tahun 1999

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan melakukan tindakan perbaikan, peningkatan, dan juga melakukan suatu perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi.

1) Tujuan Penelitian Tindakan Kelas.

Dari pengertian diatas, dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk:

- a) Memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi dalam kelas.
- b) Meningkatkan kemantapan rasional guru dalam melaksanakan tugas.
- c) Memperbaiki kondisi praktek-praktek pengajaran.
- d) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas.
- e) Meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Metode Penelitian Tindakan Kelas.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara yang dilakukan dalam proses penelitian. Untuk itu penggunaan metode harus sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Jadi menurut penulis Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang bertujuan melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan juga melakukan suatu perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi.

b. Metode Simulasi Tematik.

1). Pengertian Simulasi Tematik.

Menurut Nurdin Somantri (www.google.com diakses tanggal 31 desember 2006) Simulasi adalah “suatu model permainan bernomor yang disertai kartu-kartu berisi instruksi atau pertanyaan tertentu dari setiap nomornya”.

Menurut A.Surjadi (1989:96) Simulasi merupakan” suatu kelompok memperoleh informasi baru dan kesadaran akan keadaan lingkungannya melalui permainan, kedalam permainan itu dituangkan keadaan nyata dilingkungannya termasuk masalah yang dihadapi tetapi belum disadari”. Sedangkan menurut Roestyah N.K (2000:22) Simulasi merupakan “tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksud, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu”.

Menurut Arief. S dkk (1984:76) Simulasi merupakan ”suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas, selain harus mencerminkan situasi yang sebenarnya simulasi harus bersifat operasional”. Sedangkan pendapat dari Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999:160) Simulasi merupakan ”salah satu model pembelajaran untuk menirukan keadaan sebenarnya kedalam situasi buatan”

Menurut Udin.S dan Tita Rosita (1994:77) Simulasi merupakan “penerapan dari prinsip ‘*cybernetics*’ dalam dunia pendidikan dengan tujuan untuk mengaktifkan kemampuan, yang dianalogikan dengan proses sibernetika, dimana simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan dianggap kompleks sengaja dikontrol”.

Menurut Yani.A (dalam Skripsi Nurpani, 2004:17) Model Pembelajaran Simulasi merupakan “suatu permainan yang telah diatur sedemikian rupa sehingga siswa tidak merasa kegiatan pembelajaran yang membosankan, melainkan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa akan menemukan suatu ketertarikan tersendiri karena peran yang mereka lakukan”.

Sedangkan menurut pendapat J.J. Hasibuan dan Moedjiono (2000 :27) simulasi merupakan “tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah, dan simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja)”. Selanjutnya pendapat dari Wina Sanjaya (2006:157) Simulasi merupakan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, Prinsip, atau keterampilan tertentu”.

Tematik merupakan “sarana atau wadah untuk mengenal berbagai konsep pada anak yang menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya pembendaharaan kata, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna”.

Menurut Nurdin Somantri (www.google.com. Diakses tanggal 31 desember 2006) Tematik adalah “pembelajaran dikaitkan dengan tema-tema atau sub-sub tema dalam GBPP mata pelajaran IPS Ekonomi. Hal ini penting agar proses pembelajaran tidak melenceng dari tujuan semula dan masih terkait dengan kurikulum”. Selanjutnya pendapat dari Hasiati, S.Pd (www.google.com. Diakses tanggal 9 februari 2007) tematik merupakan “pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang disajikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran dikelompok belajar”.

Jadi yang dimaksud penulis dengan simulasi tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan simulasi

(permainan) sebagai metode belajar yang menarik sehingga siswa merasa senang dan tertarik pada pelajaran IPS Ekonomi.

Simulasi tematik dalam penelitian ini menggunakan simulasi bentuk permainan, dengan menggunakan kartu-kartu berisi instruksi/pertanyaan tertentu dari setiap nomornya yang disesuaikan dengan tema-tema pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pelajaran IPS Ekonomi kelas X SMU. Dalam hal ini penulis menggunakan tema materi bentuk-bentuk pasar dengan tujuan siswa diminta untuk menirukan dan memainkan situasi yang terjadi di pasar.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran Simulasi

Menurut Nurdin Somantri (www.google.com diakses tanggal 31 desember 2006) langkah-langkah simulasi tematik, sebagai berikut:

a. Pre-Activity.

- a) Siswa diajak berdoa dan guru mengucapkan salam serta mengabsen siswa.
- b) Guru memberi tes sebagai pre-tes yang berhubungan dengan tema materi bentuk-bentuk pasar dengan waktu mengerjakan 10 menit, kemudian siswa diarahkan ketema materi yang akan dibahas.
- c) Guru memberi penjelasan umum kepada siswa mengenai model pembelajaran simulasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, memberi kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa dan seorang siswa sebagai pengatur.
- d) Setelah 8 kelompok terbentuk, pengatur kelompok diminta maju kedepan untuk mendapat penjelasan yang lebih rinci. Setiap kelompok mendapatkan tugas setelah semuanya siap kemudian dipilih kelompok mana yang akan main.

b. Whilst-Activity.

Selama simulasi berjalan tugas guru yang utama adalah memonitor jalannya simulasi, guru harus bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain. Guru melihat apakah simulasi berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Kadang-kadang guru juga memberikan respons apabila ada siswa yang tidak aktif dan sportif, maka guru perlu mendorong siswa untuk lebih percaya diri.

c. Post-Activity.

Setelah selesai, langkah selanjutnya adalah mendiskusikan hasil dan membuat kesimpulan dari permainan yang dimainkan. Langkah akhir adalah pemberian post-tes berupa soal test yang sama dengan soal pre-test dengan tujuan siswa dapat menyelesaikan soal dalam waktu 10 menit dengan benar. Kemudian penulis menyebarkan angket pada para siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap model pembelajaran simulasi.

Tahap-tahap simulasi menurut Joyce dan Weil (dalam Udin.S 1994:78) tahap-tahap simulasi adalah sebagai berikut:

Tahap Pertama: Orientasi

- 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
- 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

Tahap Kedua: Latihan bagi peserta

- 1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi.
- 3) Mencoba secara singkat suatu episode.

Tahap ketiga: Proses Simulasi

- 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
- 2) Memproleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran,
- 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional,
- 4) Melanjutkan permainan/simulasi.

Tahap keempat: Pemantapan atau defriefing.

- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
- 2) Memberi ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta,
- 3) Menganalisis proses,
- 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata,
- 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- 6) Menilai dan merancang kembali simulasi.

Menurut J.J. Hasibuan dan Moedjono (2000:27), langkah-langkah simulasi adalah:

- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan.

- 3) Guru memimpin perorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- 4) Pemilihan pemegang peranan.
- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- 6) Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan.
- 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi.
- 8) Pelaksanaan simulasi.
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan.
- 10) Latihan ulang.

Selanjutnya Sadali (dalam Dayang Asiah, 2006:16) mengatakan untuk dapat mengukur sejauhmana permainan memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal yakni:

- a) Kualitas pemeranan.
- b) Analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah permainan.
- c) Persepsi siswa terhadap permainan yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 157), langkah-langkah simulasi adalah:

1. Persiapan Simulasi
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
2. Pelaksanaan Simulasi.
 - a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3. Penutup.
 - a) Melaksanakan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - b) Merumuskan simulasi tematik.

Pendapat lain dari Oemar Hamalik (1993:101), tahap-tahap pelaksanaan simulasi adalah:

Tahap persiapan

1. Menentukan hasil belajar yang diharapkan atau tujuan yang hendak dicapai.
2. Menentukan banyaknya siswa yang akan terlibat dalam penampilan, serta pengetahuan apa yang telah mereka miliki.
3. Menyusun deskriptif peristiwa yang akan disimulasikan, yang meliputi:
 - 3.1. Suasana tempat dan sarana fisik.
 - 3.2. Para pelaku dan peranannya.
 - 3.3. Pembatasan-pembatasan bagi pelaku.
 - 3.4. Suasana mental yang diharapkan.
 - 3.5. Interaksi antara pelaku.
 - 3.6. Hal-hal lainnya yang mungkin akan berpengaruh terhadap simulasi itu.
4. Menyusun petunjuk bagi para pelaku secara tertulis.
5. Identifikasi hasil-hasil yang mungkin diperoleh oleh para pelaku.
6. Menyusun profil peran yang akan ditampilkan oleh setiap pelaku.
7. Penyusunan urutan penampilan pelaku secara khusus.
8. Merencanakan sarana yang perlu digunakan.
9. Menyusun garis besar penilaian.

Tahap pelaksanaan di kelas.

Pelaksanaan di dalam kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap persiapan, dengan kegiatan-kegiatan:

1. Penugasan kepada beberapa siswa/pelaku.
2. Penampilan sesuai dengan masing-masing peran.
3. Mengamati sekaligus menghayati jalannya simulasi itu.
4. Kontrol terhadap aktivitas dan kesungguhan para pelaku.

Tahap penilaian yang terdiri dari:

1. Menilai proses simulasi.
2. Menilai pelaksanaan peran-peran para pelaku.
3. Menilai hasil yang dicapai oleh pelaku.
4. Menilai dampaknya terhadap kelas.

3) Tujuan Simulasi Tematik.

Oemar Hamalik (1993:100) mengatakan bahwa ada empat tujuan dari simulasi tematik, sebagai berikut:

- a) Belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif.
- b) Belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat permainan menggunakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka.
- c) Belajar melalui balikan, para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah dimainkan.
- d) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

Menurut A.Surjadi (1989:96) tujuan simulasi adalah untuk memperoleh informasi baru dan kesadaran akan masalah yang dihadapi bersama serta keinginan untuk memecahkannya.

Selanjutnya J.J. Hasibuan dan Moedjiono (2000:27), tujuan simulasi adalah:

- a) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat professional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- b) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- c) Untuk latihan memecahkan masalah.

Model simulasi ini digunakan:

- a) Untuk menerangi suatu peristiwa yang diadakan menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dihayati oleh anak.
- b) Untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologi.
- c) Untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Sadali (dalam Dayang Asiah,2006:35).

4) Prinsip-Prinsip Simulasi

Menurut J.J.Hasibuan dan Moedjiono (2000:27), Prinsip-Prinsip Simulasi adalah:

- a) Simulasi dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda.
- b) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing.
- c) Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru.
- d) Petunjuk simulasi seyogyanya dapat dicapai tiga domain psikis.
- e) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap.
- f) Hendaknya diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu.

5) Kelebihan dan kelemahan simulasi

1 Kelebihan metode simulasi tematik.

Setiap metode pembelajaran pada dasarnya memiliki suatu kebaikan dan kelemahan tertentu khususnya dalam proses belajar mengajar, atau proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa guna mewujudkan tujuan pengajaran secara optimal.

Menurut Arief. S, dkk (1984:78), kelebihan simulasi (permainan) yaitu:

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya dimasyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes.
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan menurut Roestiyah. N.K. (2000:22), kelebihan dari simulasi yaitu:

- a) Menyenangkan siswa.
- b) Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa.
- c) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- d) Mengurangi hal-hal yang verbalitis atau abstrak.
- e) Tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam.
- f) Menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotongroyongan serta kekeluargaan yang sehat.

- g) Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban/kurang cakap.
- h) Menumbuhkan cara berfikir yang kritis.
- i) Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Selanjutnya menurut Imansjah Ali Pandie (1992:97), kelebihan simulasi yaitu:

- a) Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berperan aktif memainkan/mendramatisasikan suatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuannya melakukan adegan dimuka orang banyak.
- b) Suasana kelas hidup karena para murid semakin tertarik melibatkan adegan-adegan seperti keadaan yang sesungguhnya.
- c) Para murid dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah memahami, membandingkan, menganalisa serta mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- d) Anak-anak menjadi berfikir kritis dan sistematis.

Pendapat dari Wina Sanjaya (2006:158), kelebihan simulasi, yaitu:

- a) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- b) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- c) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri.
- d) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang problematik.
- e) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

2 Kelemahan metode Simulasi Tematik.

Pada dasarnya metode simulasi tematik juga memiliki kelemahan-kelemahan terutama dalam proses belajar mengajar, Arief.S,dkk (1984:78) mengemukakan bahwa kelemahan simulasi tematik sebagai berikut:

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenal aturan/teknis pelaksanaan.
- b) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosial sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

- c) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Roestiyah. N.K. (2000:22), kelemahan

Simulasi, yaitu:

- a) Efektifitas dalam memajukan belajar siswa belum dapat dilaporkan oleh riset.
- b) Terlalu mahal biayanya.
- c) Banyak orang meragukan hasilnya karena sering tidak diikutsertakannya elemen-elemen yang penting.
- d) Menghendaki pengelompokan yang fleksibel, perlu ruang dan gedung.
- e) Menghendaki banyak imajinasi dari guru maupun siswa.
- f) Menimbulkan hubungan informasi antar guru dan siswa yang melebihi batas.
- g) Sering mendapat kritik dari orang tua karena dianggap permainan saja.

Selanjutnya Imansjah Ali Pandie (1992:97) kelemahan dari

simulasi, yaitu:

- a) Model ini membutuhkan ketekunan, kecermatan, dan waktu yang lama.
- b) Ada kalanya murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- c) Apabila dilaksanakan permainan gagal, maka guru tidak dapat mengambil suatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak tercapai

Pendapat dari Wina Sanjaya (2006:158) Kelemahan Simulasi,

yaitu:

- a) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
- b) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Cara mengatasi kelemahan model simulasi:

- a) Guru harus benar-benar menguasai model simulasi, sehingga dapat mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan waktu yang efisien.

- b) Agar murid tidak merasa rendah diri dan malu, sebaliknya memerintahkan semua kelompok untuk tampil bersama sehingga memainkan permainan.
- c) Agar permainan tidak gagal, maka skenario permainan yang dibuat harus dipersiapkan dengan sebaiknya
- c. Pemahaman siswa

Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (1995:714) menyatakan pemahaman adalah “proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan suatu masalah”.

Menurut Andina Heriani (2005:10) Pemahaman adalah mengerti atau dapat mengerjakan soal-soal .

Jadi yang dimaksud penulis dengan pemahaman adalah siswa mengerti akan materi pelajaran yang dipelajari melalui penerapan metode simulasi tematik melalui permainan yang dilakukan didepan kelas.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Diharapkan dengan penerapan metode simulasi tematik pada mata pelajaran IPS Ekonomi pemahaman siswa kelas X C SMA N 1 Sungai Pinyuh dapat ditingkatkan ”