

**PENERAPAN METODE SIMULASI DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET PADA  
MATERI JUAL BELI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III DI MI MAMBAUL ULUM  
PAKIS MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Nuning Safitri  
NIM 10140082**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2014**

**PENERAPAN METODE SIMULASI DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET PADA  
MATERI JUAL BELI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III DI MI MAMBAUL ULUM  
PAKIS MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

**Diajukan Oleh:  
Nuning Safitri  
NIM 10140082**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2014**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENERAPAN METODE SIMULASI DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET PADA**  
**MATERI JUAL BELI UNTUK MENINGKATKAN HASIL**  
**BELAJAR SISWA KELAS III DI MI MAMBAUL ULUM**  
**PAKIS MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Nuning safitri**  
**NIM 10140082**

Telah disetujui,

Pada Tanggal, 25 Juni 2014

Oleh

Dosen Pembimbing,

**Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**

**NIP. 19790202 2006042003**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Muhammad Walid, M.A**

**NIP. 1973 0823 2000 03 1 002**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENERAPAN METODE SIMULASI DENGAN PENGGUNAAN**  
**MEDIA BENDA KONKRET PADA MATERI JUAL BELI**  
**UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS**  
**III DI MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG**

**SKRIPSI**

**dipersiapkan dan disusun oleh**  
**Nuning Safitri (10140082)**

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 17 Juli 2014 dan  
dinyatakan

**LULUS**

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd. I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Yeni Tri Asmaningtias, M. Pd

NIP. 198002252008012012 :

Sekretaris Sidang,

Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd

NIP. 19790202 2006042003 :

Pembimbing,

Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd

NIP.19790202 2006042003 :

Penguji Utama,

Dr. H. Moh. Padil, M.Ag

NIP.196512051994031003 :

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan puji syukur atas segala nikmat dan karunia yang telah Allah berikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mudah. Tiada kata yang saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya Slamet dan Jamila atas kasih sayang dan do'a tulus yang selalu mengalir dalam setiap sujudnya. Dengan segenap usaha dan perjuangan yang saya lakukan selama ini karena semata-mata ingin membahagiakan orang tua, maka dari itu saya persembahkan skripsi ini untuk orang yang saya cintai dan sayangi yaitu ibu dan bapak saya yang selama ini telah mengalir memberikan do'a dan semangat. Semoga ini adalah langkah awal saya untuk memberikan kebahagiaan kepada bapak dan ibu.

## MOTTO

أَوْثَقْنَا إِنْ تَوَاخَدْنَا لَا رَبَّنَا كُتِّسَبَتْ مَا وَعَلَيْهَا كَسَبَتْ مَا لَهَا وَسَعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يَكْلِفُ لَا  
مَا تَحْمِلُنَا وَلَا رَبَّنَا قَبْلَنَا مِنَ الَّذِينَ عَلَى حَمَلْتَهُ كَمَا إِصْرًا عَلَيْنَا تَحْمِلُ وَلَا رَبَّنَا أَحْطَانُ  
فَرِينِ الْقَوْمِ عَلَى فَانصُرْنَا مَوْلَانَا أَنْتَ وَارْحَمْنَا لَنَا وَأَغْفِرْ عَنَّا وَأَعْفُ بِهِ لَنَا طَاقَةَ لَا



Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. beri ma'afilah Kami; ampunilah Kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah penolong kami, Maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir."<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Anggota IKAPI Jawa Barat, 2005, Al-Quran dan Terjemahnya, Bandung: CV. Penerbit Diponegoro



**Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Nuning Safitri

Malang, 25 Juni 2014

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun  
tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nuning Safitri

NIM : 10140082

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda  
konkret pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar  
siswa pada kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak  
diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



**Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd**

**NIP. 19790202 2006042003**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 25 Juni 2014

Nuning Safitri





## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad saw. yang telah menuntun dari zaman kebodohan menuju zaman yang lurus dalam naungan islam.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudji Rahardjo selaku rektor UIN Maliki Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang)
3. Bapak Muhammad Walid, MA selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maliki Malang.
4. Bapak Nurul Yaqien, M.Pd selaku Dosen Wali, terimakasih atas bimbingan, do'a dan motivasinya.
5. Ibu Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku pembimbing proposal skripsi dan pembimbing skripsi yang telah sabar memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya skripsi ini.

6. Ibu Nur Yati dan Ibu Rohma Wahyuni (tante), dan seluruh keluarga di Bangil, terimakasih atas do'a dan motivasinya.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
8. Ibu Titik Herawati, S.Pt (Kepala MI Mambaul Ulum Pakis Malang) beserta jajaran guru dan staf MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian pada penulis dan telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
9. Ibu Jumainah, S.Pd.I yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode simulasi dan media konkret di kelas III yang sudah meluangkan waktu dan memberikan arahan serta saran yang bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
10. Segenap sahabat-sahabat PGMI angkatan 2010 (Eviana, Evi Marselina, Wulan, Wiwit Agustin) dan semuanya terimakasih yang turut memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati maka penulis mengucapkan bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan pada skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari pembaca sehingga dapat dijadikan perbaikan pada masa mendatang. Dan semoga skripsi ini bermanfaat juga bagi para pembacanya dan bagi dunia pendidikan. Amin.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan dan bagi dunia pendidikan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 25 Juni 2014

Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

= a	= z	= q
= b	= s	= k
= t	= sy	= l
= ts	= sh	= m
= j	= dl	= n
= h	= th	= w
= kh	= zh	= h
= d	= ‘	= ,
= dz	= gh	= y
= r	= f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

= aw

= ay

= û

= î

## ABSTRAK

Safitri, Nuning. 2014. *Penerapan Metode simulasi dengan penggunaan media benda konkret pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Skripsi*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

---

Permasalahan dalam pendidikan yang sering terjadi yaitu masih banyaknya guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional dan monoton. Padahal dari jaman dahulu sudah banyak metode pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi banyak guru yang tidak memperhatikan hal tersebut, atau mungkin memang tidak paham dengan cara pengaplikasian metode metode tersebut, sehingga mereka masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam mengajar

Penelitian ini terfokus pada: (1) perencanaan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar (2) pelaksanaan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. (3) evaluasi penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode dan media benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian ini bertempat di MI Mambaul Ulum Pakis Malang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), serta dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi, interview (wawancara), dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah Siswa dan guru mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Hasil belajar tersebut terlihat dari aktivitas belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung, serta terlihatnya antusiasme siswa selama mengikuti mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Metode Simulasi, Media Benda Konkret, Hasil Belajar.*



## ABSTRACT

Safitri, Nuning. 2014. *The application of simulation methods with the use of concrete media objects in the buying and selling materials to improve student learning outcomes in grade III MI Mambaul Ulum Pakis Malang* Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor : Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

---

The problem in education is often the case that there are many teachers who are still using traditional learning methods and monotonous. In fact, from time immemorial has been a lot of fun learning method, but many teachers do not notice it, or maybe it did not understand the way the application of the method, so they are still often use lecture and question-answer method of teaching

This study focused on: (1) planning simulation method with the help of concrete media objects in social studies to improve learning outcomes (2) the implementation of a simulation method with the help of concrete media objects to improve learning outcomes in social studies. (3) evaluation of the application of simulation methods with the help of concrete media objects in social studies. The purpose of this study is to describe the use of methods and concrete media objects in improving student learning outcomes in social studies.

This study took place in MI Mambaul Ulum Pakis Malang using qualitative approach with the type of classes action research (CAR), and the researchers collected data using observation, interviews, and documentation. The data resources of this study is student and Social Science teachers.

The results of this study indicate that the application of simulation methods using concrete media objects can improve student learning outcomes in social studies of grade III MI Mambaul Ulum Pakis Malang. The learning outcomes seen from the learning activities of students during teaching and learning activities in classroom, as well as the visibility of student enthusiasm for following the social studies.

**Keywords:** Simulation Methods, Concrete Media Objects, Learning Outcomes



## مستخلص البحث

سافيتري ، نونينج . 2014 . التطبيق أسلوب المحاكاة مع استخدام الأشياء الملموسة في شراء وسائل الإعلام والمواد اللازمة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرجة الثالثة المدرسة الابتدائية منبأ العلوم فاكيس مالانج . البحث ، القسم المدرسة الابتدائية معلم التربية، الكلية التربية وتدریس العلوم، الجامعة الحکمیة الإسلامیة مولانا مالک إبراهيم مالانج . المشرفة : إينداه أمينة الزهرية الماجستير

المشكلة في التعليم هي الحال غالباً أن هناك العديد من المعلمين الذين لا تزال تستخدم أساليب التعلم التقليدية ورتابة. في الواقع، من وقت كان سحيق الكثير من طريقة التعلم متعة، ولكن العديد من المعلمين لا تلاحظ ذلك، أو ربما أنها لم تفهم طريقة تطبيق طريقة الطريقة، لذلك لا تزال تستخدم في كثير من الأحيان المحاضرة والسؤال وطريقة الإجابة التدريس

الركز على هذه الدراسة: (1) طريقة المحاكاة التخطيط بمساعدة من الخرسانة كائنات الوسائط الدراسات الاجتماعية لتحسين نتائج التعلم (2) التحف تنفيذ أسلوب المحاكاة بمساعدة ملموسة وسائل الإعلام لتحسين مخرجات التعلم الدراسات الاجتماعية. (3) تقييم تطبيق أساليب المحاكاة بمساعدة من الخرسانة كائنات الوسائط الدراسات الاجتماعية. وتهدف هذه الدراسة لوصف استخدام الخرسانة كائنات أساليب وسائل الإعلام في تحسين نتائج تعلم الطلاب في الدراسات الاجتماعية .

هذه الدراسة أخذت في مكان المدرسة الابتدائية منبأ العلوم فاكيس المستخدمة مالانج نهج نوعي وصفي لنوع من الفصول البحث العملي (CAR) ، وجمع الباحثون البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات (المقابلات)، والوثائق. وكانت مصادر البيانات في هذه الدراسة للطلاب والمعلمين الدراسات الاجتماعية .

النتائج هذه الدراسة تشير إلى أن تطبيق أساليب المحاكاة باستخدام الخرسانة كائنات يمكن لوسائل الإعلام تحسين نتائج تعلم الطلاب في الدراسات الاجتماعية الصف الثالث المدرسة الابتدائية منبأ العلوم فاكيس مالانج. مخرجات التعلم وينظر من أنشطة التعلم لدى الطلاب أثناء التدريس وأنشطة التعلم تتم، فضلاً عن حماسة الطلاب للخفي الدراسات الاجتماعية لمتابعة .

الكلمات الرئيسية : محاكاة أساليب، وسائل الإعلام كائنات محددة، نتائج التعلم.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sampai saat ini, IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri. Dilihat dari sisi ini, maka IPS sebagai bidang studi masih “baru“. Disebut demikian karena cara pandang yang dianutnya memang dianggap baru. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dengan Demikian, IPS sebagai rumpun pelajaran mempelajari masyarakat dengan segala persoalannya. Pada jenjang pendidikan dasar, IPS merupakan mata pelajaran terpadu dan bersifat tematis.<sup>1</sup> Kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang Kritis, Kreatif dan Mandiri.<sup>2</sup>

Supaya pelaksanaan pembelajaran IPS tersebut menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, salah satu solusinya adalah dengan metode

---

<sup>1</sup> Badan Standart Nasional Pendidikan *Pandua Penelitian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. ( Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal. 13

<sup>2</sup> Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standart Isi, hal. 5

pembelajaran , diantaranya menggunakan metode simulasi dan pengoptimalan media benda konkret pada pembelajarannya. Metode Simulasi adalah suatu peniruan sesuatu yang nyata, keadaan sekelilingnya (*State of affairs*), atau proses. Aksi melakukan simulasi sesuatu secara umum mewakili suatu karakteristik kunci atau kelakuan dari system-sistem fisik atau abstrak.<sup>3</sup> Sedangkan media benda konkret adalah benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Menurut Peace bahwasannya anak yang masih berusia 7-10 tahun cara berfikirnya masih bersikap konkret.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran IPS yang ada di suatu lembaga pendidikan atau sekolah mempunyai nilai yang sangat tinggi, karena manusia adalah makhluk sosial, dimana manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, dan di

---

<sup>3</sup> Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas*: untuk guru. ( Bandung: Yrama Widya, 2006), hal. 45

lingkungan sekolahpun mereka berinteraksi dengan teman, guru dan orang-orang yang ada dilingkungan tersebut, serta karena nantinya siswa akan kembali ke masyarakat maka siswa pun dituntut untuk bisa mempelajari IPS karena menyangkut dalam kehidupan bersosialisasi dalam masyarakat dalam kehidupan sehari-hari baik individu maupun kelompok.

Apabila siswa dituntut untuk bisa menguasai pelajaran IPS, maka perlu adanya perbaikan dalam penggunaan metode pembelajaran. Dalam pemilihan dan penggunaan metode dan media dalam pembelajaran IPS harus mempertimbangkan aspek efektivitas dan relevansinya dengan materi yang disampaikan.

Permasalahan dalam pendidikan yang sering terjadi yaitu masih banyaknya guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional dan monoton. Padahal dari jaman dahulu sudah banyak metode pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi banyak guru yang tidak memperhatikan hal tersebut, atau mungkin memang tidak paham dengan cara pengaplikasian metode metode tersebut, sehingga mereka masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam mengajar.

Menurut Abdul Aziz Wahab, mengajar bukanlah sekedar menyajikan informasi atau gagasan seperti yang banyak dilakukan didalam pengajaran ilmu-ilmu sosial serta IPS sampai dewasa ini, khususnya disekolah-sekolah di indonesia. Didalamnya tercakup pula diantaranya membimbing siswa untuk belajar melalui kegiatan-kegiatan pemeriksaan (*Probing*), menemukan (*discovering*), menganalisis (*analyzing*), dan menguji (*examining*) yang disebut

berfikir (*reflective thinking*) sebagai sesuatu yang penting dalam membangun sikap dan nilai-nilai dan yang lebih langsung adalah tugas-tugas pengembangan keterampilan.<sup>4</sup>

Mengajar adalah proses yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa. Hal ini mengandung pengertian bahwa proses mengajar oleh guru menghadirkan proses belajar pada siswa yang berwujud perubahan tingkah laku, meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Dalam konsep ini tampak bahwa titik berat peranan guru bukan saja sebagai pengajar, melainkan sebagai pembimbing belajar, pemimpin belajar, dan fasilitator belajar. Dengan demikian, sebagai pembimbing belajar, guru mendudukan diri untuk memberikan kemampuannya dalam mempelajari bahan tertentu bagai pengembangan daya pikir, keterampilan personal, dan sosial serta sikap siswa. Sebagai pemimpin belajar, guru menentukan sejak awal hal yang akan dicapai melalui arah atau cara tertentu yang sesuai dengan kemampuan siswa. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam menciptakan kondisi belajar atau sistem lingkungan belajar dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.<sup>5</sup>

Peranan guru sangat penting dalam pendidikan, dimana didalamnya guru menempati posisi utama sebagai pendidik, baik itu dalam pendidikan agama maupun umum. Sebagai seorang guru maka harus bisa mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, tidak hanya sekedar menyampaikan

---

<sup>4</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 28

<sup>5</sup> Wahidmurni. dkk. *Keterampilan dasar mengajar*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 2012). hal 13-14



materi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung tetapi juga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar.

Oleh karena itu dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Peneliti memfokuskan penelitiannya pada mata pelajaran IPS. Peneliti menemukan banyak permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut, antara lain: metode yang digunakan guru cenderung klasik yang meliputi metode ceramah dan menghafal selain itu menurut hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas 3 di MI Mambaul Ulum Pakis Malang, dibuktikan bahwa siswa sering tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, selain itu juga siswa cenderung ramai di dalam kelas. Hal-hal ini bisa menghambat atau mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga siswa cenderung jauh dari tujuan pembelajaran yakni dibuktikan oleh jauhnya nilai siswa dari standar nilai yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi IPS. Karakteristik materi IPS pada materi jual beli kelas 3, karakteristik materi dominan berisi tentang informasi saja selain itu juga pembelajaran dilakukan dengan ceramah tanpa melakukan praktik kegiatan jual beli secara langsung, hal ini membuat cara berpikir siswa hanya tekstual dan bukan kontekstual., jika hal ini akan terus berlanjut maka yang terjadi siswa akan mencapai titik jenuh dimana siswa akan malas untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di MI Mambaul Ulum Pakis Malang, yaitu meliputi hasil belajar siswa yang jauh dari KKM yang telah



ditetapkan oleh sekolah, yakni disebabkan oleh metode guru yang monoton, serta minat siswa kurang terhadap mata pelajaran IPS materi jual beli di kelas 3, dari permasalahan tersebut menggugah peneliti untuk mengangkat judul penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret.

Metode dikatakan baik jika metode mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa. Oleh karena itu peran metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha bukan karena kematangan, menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.<sup>7</sup>

Salah satu alternative yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran dikelas adalah dengan menerapkan metode simulasi. simulasi adalah suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru ) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan

---

<sup>6</sup> Suryasubroto, *Implementasi kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)* (Bandung: CV Cipta Cekas Grafika, 2004), hlm. 49

<sup>7</sup> Purwanto, *Evaluasi hasil belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung dari apa yang diperankannya.

Permainan ini akan lebih optimal atau dikatakan berhasil apabila siswa diikuti sertakan juga dalam permainan ini supaya siswa lebih mudah dan lebih memahami maksud dari materi tersebut. Dari permainan ini siswa lebih cenderung aktif karena tanpa adanya aktifitas, maka proses pembelajarannya tidak mungkin terjadi peneliti sengaja memilih metode ini dalam penerapan pembelajaran dikarenakan tehnik ini sangat efektif dalam pembelajaran jual beli yang memuat tentang kejadian nyata yang ada dalam kehidupan siswa atau yang dihadapi oleh siswa itu sendiri.

Disamping dalam penggunaan metode yang tepat, media juga perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran itu akan lebih memudahkan guru dalam menjelaskan kepada siswa, serta juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media disini merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Asnawir dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

Dengan dasar dari permasalahan di atas beserta solusi yang telah di sertakan, maka penulis mengambil judul tentang “ Penerapan Metode simulasi dengan penggunaan media benda konkret pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang?
3. Bagaimana evaluasi penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.
3. Mendeskripsikan evaluasi penerapan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi sekolah

Sebagai informasi pada lembaga sekolah agar lebih mengembangkan dan mempertahankan dalam menentukan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran IPS khususnya dan mata pelajaran yang lain.
2. Bagi siswa

Dengan metode ini siswa diharapkan bisa menjadi bahan acuan dalam meningkatkan motivasi belajar, juga dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.
3. Bagi guru
  - Dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul dikelas, sekaligus mencari solusi pemecahannya
  - Dipergunakan untuk menyusun program peningkatan efektifitas pembelajaran IPS pada tahap berikutnya.
4. Peneliti lanjut

- Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama dibangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
- memiliki gambaran tentang pembelajaran IPS yang efektif.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini penerapan metode Simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

### **F. Definisi operasional**

Dalam menafsirkan hasil penelitian ini supaya tidak terjadi kesalahpahaman, maka akan dipertegas dalam masalah istilah yang terkait dalam penelitian ini.

#### – Metode Simulasi

Metode Simulasi yang penulis maksud disini adalah salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru ) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> prayatno Kupul dan Zainal Abidin, 1979. Hal 1 dan Derick , U dan Mc Alesee,R, 1978. hal. 17



– Media Benda Konkret

Media Benda Konkret adalah benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

– Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi.<sup>10</sup>

### G. Sistematika pembahasan

Agar dapat diketahui gambaran penelitian ini, peneliti memaparkan sistematika penulisan sebagai berikut.

**BAB I** : Bab ini berisi konteks penelitian, focus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Kajian pustaka meliputi, definisi ilmu pengetahuan social, definisi metode simulasi dan definisi media benda konkret

**BAB III** : Metode Penelitian meliputi, pendekatan dan jenis penelitian pengumpulan data, teknik analisis data, teknik pengecekan keabsahan data, tahap penelitian tindakan, kehadiran peneliti, lokasi dan subjek penelitian, data sumber data, teknik.

**BAB IV** : Laporan hasil penellitian dilapangan yakni MI Mamabaul Ulum Pakis Malang

**BAB V** : pembahasan hasil penelitian.

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Prestasi Guru*( Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 20



**BAB VI** : kesimpulan dan saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Metode Pembelajaran

##### 1. Pengertian Metode pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru, dan penggunaannya pun bervariasi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kedudukan metode sebagai alat motivasi sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang dipergunakan guru, sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi pelaksanaan sesungguhnya, metode dan teknik memiliki perbedaan. Metode pembelajaran lebih bersifat procedural yang berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan bersifat implementatif.<sup>1</sup>

##### 2. Jenis Metode Pembelajaran

Dalam praktik pembelajaran, terdapat beberapa jenis metode pembelajaran dan penerapannya. Penulis mencatat, setidaknya terdapat sebelas metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kesebelas metode tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Eveline Siregar, Hrtini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia. 2011) hal.80

- a. *Metode Proyek*, Metode yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara komprehensif dan bermakna.
- b. *Metode Eksperimen*, yaitu metode yang mengedepankan aktivitas percobaan, sehingga siswa mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.
- c. *Metode Tugas atau Resitasi*, yaitu guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.
- d. *Metode Diskusi*, yaitu siswa dihadapkan pada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.
- e. *Metode Sosiodrama*, yaitu siswa mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Dari kelima jenis metode tersebut, terdapat beberapa jenis metode pembelajaran lainnya, yaitu sebagai berikut.

- a. *Metode Demonstrasi*, yaitu metode yang mengedepankan peragaan atau pertunjukan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya atau tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.
- b. *Metode Problem Solving*, yaitu metode yang mengedepankan berfikir untuk menyelesaikan masalah dan didukung dengan data-data yang ditemukan.

- c. *Metode Karya Wisata*, yaitu metode ini mengajak siswa keluar kelas dan meninjau atau mengunjungi objek-objek lainnya sesuai dengan kepentingan pembelajaran.
- d. *Metode Tanya Jawab*, yaitu metode yang menggunakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh para siswa.
- e. *Metode Latihan*, yaitu metode ini dimaksudkan untuk menenamkan sesuatu yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu.
- f. *Metode Ceramah*, metode tradisional, karena sejak lama metode ini digunakan oleh para pengajar. Namun demikian, metode ini tetap memiliki fungsinya yang penting untuk membangun komunikasi antara pengajar dan pembelajar.

### 3. Hakikat Metode Simulasi

#### a. Pengertian Simulasi

Menurut arti katanya, Simulasi berarti tiruan atau perbuatan yang bersifat berpura-pura saja. sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Maksudnya adalah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Prayitno Kupul dan Zainal Abidin, 1979. hal 1 dan Derick, U dan Mc Alesee,R, 1978. hal 17

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti “Pura-Pura” atau “berbuat seolah-olah” dan juga *simulation* yang berarti “Tiruan” atau “Perbuatan yang hanya berpura-pura saja”. Sebagai metode mengajar, simulasi merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura untuk memperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.<sup>3</sup>

Simulasi sebagai metode mengajar menurut uraian Soli Abimanyu dan Ngalim Purwanto adalah sebagai berikut: Simulasi adalah suatu tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Dalam setiap bentuk simulasi akan terjadi hal-hal sebagai berikut: (1) para pemain yang memegang peranan yang mewakili dunia kenyataan, dan juga membuat keputusan- keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap setting dalam mana mereka temukan sendiri. (2) Mereka mengalami perbuatan tiruan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan mereka dan penampilan umum mereka. (3) Mereka memonitor hasil-hasil kegiatan masing-masing, dan diarahkan untuk merefleksi terhadap hubungan antara keputusan-keputusan mereka sendiri dan konsekuensi-konsekuensi akhir yang menunjukkan gabungan dari berbagai perbuatan. Dengan demikian maka alam simulasi para pelaku dapat memperoleh kecakapan bersikap dan bertindak yang sesuai jika menghadapi situasi yang sebenarnya.<sup>4</sup>

Simulasi sering dikaitkan dengan permainan. Terdapat perbedaan di antara kedua permainan tersebut. Didalam permainan ( Games), para pemain melakukan

---

<sup>3</sup> Subana dan Sunarti, *Strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 109

<sup>4</sup> Sunaryo, *Strategi Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Malang: IKIP Malang, 1989), hal 137



persaingan untuk mencapai kemenangan atau mengalahkan lawannya. Selain itu, permainan lebih memberi hiburan (Kesenangan) kepada pemain-pemainnya. Menurut Derick, U dan McAlesee yang dikemukakan pada Abu Ahmadi.<sup>5</sup> Dalam simulasi unsur persaingan, mencapai kemenangan dan peristiwa tersebut tidak ada, sehingga simulasi lebih bersifat realistis dan mengandung unsur pendidikan dari pada permainan.

Bentuk-bentuk simulasi dapat dilakukan dari yang paling sederhana sampai kegiatan yang paling kompleks, Misalnya tiruan perbuatan atau peranan anggota keluarga (ayah, ibu dan anak-anak) dalam menghadapi suatu masalah, tiruan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat ( Jual beli di pasar, dan sebagainya), tiruan yang lebih sulit dari kejadian-kejadian penting dalam masyarakat ( sidang DPRD, Sidang PBB, perundingan Diplomasi, atau kejadian-kejadian sejarah yang penting).<sup>6</sup>

#### b. Pelaksanaan Simulasi

Simulasi dilaksanakan oleh sekelompok siswa meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara Individu ( Sendiri) atau berpasangan (dua orang). Bila dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi yang sama dengan kelompok lainnya atau simulasi yang berbeda dengan kelompok lainnya.

Di dalam pelaksanaan simulasi harus terjadi proses-proses kegiatan yang menimbulkan (menghasilkan) domain Afektif ( misalnya menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, Solidaritas, gotong royong dan

---

<sup>5</sup> Abu Ahmadi, Startegi Belajar Mengajar: Untuk Fakultas Tarbiyah komponen MKDK. (Bandung: CV Pustaka Setia. 1997), hal. 83

<sup>6</sup> *Ibid.*

sebagainya). Disamping itu dalam simulasi juga juga harus dapat dilakukan korelasi antara beberapa bidang studi atau disiplin (pendekatan interdisiplin). Simulasi juga harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam situasi tersebut hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta, dan pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Beberapa tujuan dari kegiatan atau pelatihan simulasi adalah sebagai berikut<sup>8</sup>:

- 1) Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- 2) Untuk melatih siswa menguasai keterampilan tertentu, baik yang bersifat professional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
- 3) Untuk pelatihan memecahkan masalah.
- 4) Untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa
- 5) Untuk merasakan atau memahami tingkah laku manusia dan situasi-situasi masyarakat disekitarnya.
- 6) Untuk melatih dan membantu siswa dalam memimpin, bergaul, dan memahami hubungan antara manusia, bekerjasama dalam kelompok dengan afektif, dengan menghargai dan memahami, perasaan dan pendapat orang lain dan memupuk daya kreatifitas siswa.

#### c. Kelebihan Simulasi<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Dahlan, M. D. Op. Cit. hal. 158-160.

<sup>8</sup> Abu Ahmadi. Op. Cit. Hal. 83

<sup>9</sup> Sunaryo. Op. Cit. Hal. 138-139

- 1) Dalam simulasi dapat dicapai tujuan-tujuan yang menyangkut Domain Kognitif ( Penambahan pengetahuan tentang berbagai konsep dan pengertian), Domain afektif ( seperti menyenangkan, mengharukan , solidaritas, simpati dan sebagainya), serta domain psikomotor.
- 2) Simulasi itu dimaksudkan untuk latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik.
- 3) Dalam simulasi dapat menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya.
- 4) Dalam simulasi dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu, serta terjadinya beberapa proses seperti akibat-akibat, problem solving dan sebagainya.

d. Kelemahan Simulasi<sup>10</sup>

- 1) Sering terjadi kegagalan akibat kurang persiapan, penjelasan, peralatan tidak sempurna, waktu dan kondisi siswa
- 2) kadang-kadang simulasi tidak sesuai dengan tingkat kedewasaan anak atau anak dituntut terlalu banyak dalam memegang peranan sehingga ia tidak menguasainya dan kehilangan arah. Selain itu pembagian tugas bagi para pemegang peranan kurang jelas atau penunjukan peranan kurang kuat.
- 3) Simulasi seharusnya mewakili keadaan yang sebenarnya dengan peniruan yang sangat teliti dari situasi yang sebenarnya sehingga dapat

---

<sup>10</sup> Abu Ahmadi. Op. Cit. Hal. 86-87

mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sangat sulit dilaksanakan disekolah-sekolah.

- 4) Guru sering mengalami kesulitan dalam menggabungkan beberapa simulasi yang berhubungan satu sama lain dari satu topic : misalnya kehidupan di pasar, di kantor pos, stasiun dll. Sehingga kadang- kadang bersifat lepas atau saling bertentangan antara satu dengan yang lainnya ( misalnya: pedagang yang menghendaki harga barang naik dengan konsumen yang menghendaki harga barang turun).

e. Jenis Simulasi<sup>11</sup>

1) Sosiodrama

Permainan yang dilakukan bertitik tolak dari permasalahan sosial atau permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia.

Contoh : pergaulan remaja yang nakal.

Tujuan : mencapai alternative terhadap permasalahan social secara baik.

2) Psikodrama

Drama yang bertitik tolak dari permasalahan yang lebih menyangkut psikologis manusia atau dalam hubungan antar manusia.

Tujuan : untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh *Insight* ( pemahaman) yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

3) Permainan Simulasi

---

<sup>11</sup> Subana dan Sunarti, *Strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 109

Permainan simulasi (*simulation games*) hamper sama dengan demonstrasi, tetapi diciptakan situasi tiruan atau unsur yang bukan sebenarnya.

#### 4) Permainan Peran

Permainan peranan (*Role playing*) adalah jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasi kemungkinan masa depan, atau mengekspos kejadian masa kini.

#### 5) Peer Teaching

Peer teaching termasuk metode simulasi yang digunakan guru dalam memberikan pengalaman mengajar bagi para siswa calon guru.

### 4. Teknik Pelaksanaan Simulasi<sup>12</sup>

#### a. Tahap persiapan

- 1) Menentukan hasil belajar yang diharapkan atau tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Menentukan banyaknya siswa yang akan terlibat dalam penampilan serta pengetahuan yang telah mereka nilai.
- 3) Menyusun deskripsi peristiwa yang akan disimulasikan, meliputi:
  - a) Suasana tempat dan beserta fisik
  - b) Para pelaku dan perannya.
  - c) Pembatasan bagi para pelaku
  - d) Suasana mental yang diharapkan, dan
  - e) Interaksi antar pelaku

---

<sup>12</sup> Subana dan Sunarti, *Strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 109



- 4) Menyusun petunjuk bagi para pelaku secara tertulis
  - 5) Identifikasi hasil yang mungkin diperoleh oleh para pelaku
  - 6) Menyusun profil peran yang akan ditampilkan
  - 7) Menyusun urutan penampilan yang akan ditampilkan
  - 8) Merancang cara yang akan digunakan
  - 9) Menyusun garis penilaian.
- b. Tahap pelaksanaan dikelas
- 1) Penugasan kepada beberapa siswa/pelaku
  - 2) Penampilan sesuai dengan masing-masing peran
  - 3) Kelas mengawasi sambil menghayati jalannya simulasi.
  - 4) Kontrol terhadap aktivitas dan kesungguhan para pelaku.

## **B. Konsep Media Benda Konkret**

### **1. Pengertian media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara ( وسائل ). Gerlach & Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3

Dalam pendidikan dan pengajaran untuk mencapai tujuan agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam mengajar digunakan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah “*media belajar*”. Dari segi etimologi kata “*media*” berasal dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>14</sup> Sedangkan dalam kepustakaan asing, ada sementara ahli yang menggunakan istilah “*audiovisual aids*”. Untuk pengertian yang sama banyak pula ahli yang menggunakan istilah “*teaching material*” atau instruksional material<sup>15</sup>, artinya identic dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “*raga*”, yaitu; suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan yang dapat diamati melalui indra kita.

Pengertian media pendidikan secara definitif, dalam hal ini para ahli memberikan rumusan yang berbeda, masing-masing mempunyai wawasan dasar dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar. Beberapa dari mereka dapat penulis ambil kesimpulan bahwa media pendidikan atau pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh siswa.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Dr. Arif S. Sadiman, M.Sc, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002) hal.6

<sup>15</sup> Dr. Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Alumni.1982) hal. 22

<sup>16</sup> Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras.2009) hal.103

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>17</sup>

Selain itu tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sanaky dalam bukunya *Media Pembelajaran*, sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajara (siswa) dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm. 2

<sup>18</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>19</sup>

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Berkaitan dengan nilai media pembelajaran, Pupuh dan Sobry dalam bukunya mengutip Nana Sudjana yang mengemukakan beberapa nilai praktis, yakni:

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahasa.

---

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 16

- f. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu berkembangnya pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- g. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang baik.
- h. Metode mengajarkan lebih bervariasi.
- i. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>20</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

---

<sup>20</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 67



- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Secanggih apapun medianya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.<sup>21</sup>

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

---

<sup>21</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *op.cit.*, hlm. 4-5

## 2. Hakikat Media benda konkret

Secara harfiah kata media memiliki arti “ Perantara” atau “Pengantar” *Association for education and communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>22</sup>

Media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Ibrahim, dkk (2006:3) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Sebagai guru atau instruktur dalam belajar, guru harus mengakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaknya diartikan sebagai proses belajar dalam diri siswa, baik secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Sumiati & Asra (2009:160) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

---

<sup>22</sup>Basyiruddin Usman ,Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputa Pers,2002), hlm. 11

Siswa dalam satu kelas mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, demikian pula dalam memahami materi-materi dalam mata pelajaran IPS. Siswa akan lebih memahami materi tersebut melalui tingkat pemahaman yang berbeda-beda pula. Siswa sekolah dasar misalnya masih mempunyai keinginan besar untuk bermain dengan benda-benda konkret dan gambar-gambar yang menarik dalam proses belajarnya. Rusffendi (1993:139) mempunyai keyakinan bahwa siswa belajar melalui dunia nyata dan dengan memanipulasi benda-benda konkret sebagai perantaranya.

Media benda konkret yaitu benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda-benda konkret yang ada disekitar siswa dapat digunakan dalam proses belajar. Benda-benda konkret disekitar siswa akan lebih mudah dikenal siswa karena siswa sudah akrab dan sering berinteraksi dengan benda-benda tersebut. Contoh benda-benda konkret yang ada sekitar siswa misalnya uang, buku, pensil, penggaris dan masih banyak lagi yang dapat dipilih. Benda-benda tersebut dapat digunakan dalam mengkonstruksikan pemahaman siswa tentang materi jual beli mata pelajaran IPS.

### **C. Hasil Belajar**

#### **1. Definisi hasil belajar**

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi

merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.<sup>23</sup>

Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata “prestasi” dan “belajar” mempunyai arti yang berbeda. “Prestasi” adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataan, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.<sup>24</sup>

Menurut WIS. Poerdarminta yang telah dikutip oleh Drs. Saiful Bahri Djamarah dalam bukunya prestasi belajar dan kompetensi guru berpendapat, bahwa

---

<sup>23</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 200

<sup>24</sup> Syiful Bahri Djamarah, *Prestasi belajar dan kompetensi guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 20

prestasi adalah hal yang telah dicapai ( dilakuakn,dikerjakan dan sebagainya), sedangkan menurut Mas'ud Khasan Abdul Qohar yang juga telah dikutip oleh Drs. Saiful Bahri Jamarah berpendapat, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.<sup>25</sup>

Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil. Belajar dapat pula diartikan sebagai suatu aktivitas yang sadar akan tujuan. Tujuan dalam belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya.<sup>26</sup>

Setelah menelusuri uraian diatas, maka dapat difahami mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang sangat sederhana mengenai hal ini, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang

---

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> *Ibid., Hal.21*



mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.<sup>27</sup>

Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.<sup>28</sup>

Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, Hal.23

<sup>28</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 42

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

### a. Pengaruh faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan faktor non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial, yang termasuk dalam faktor ini adalah lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan alam dan fisik, misalnya keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber dan sebagainya.<sup>29</sup>

### 1) Pengaruh faktor internal

Sekalipun banyak pengaruh dan rangsangan dari faktor eksternal yang mendorong individu belajar, keberhasilan belajar itu ditentukan oleh faktor diri (Internal) beserta usaha yang dilakukannya. Menurut Brata yang telah dikutip oleh

---

<sup>29</sup>E. Mulyasa, *Implementasi kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 190-191

E. Mulyasa dalam bukunya Implementasi kurikulum 2004, mengklasifikasikan faktor internal mencakup :

- a). Faktor-faktor fisiologis yang mencakup keadaan jasmani atau fisik individu, yang dapat dibedakan dalam dua macam yaitu keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama panca indra dan,
- b). Faktor-faktor psikologis, yang berasal dari dalam diri seperti inyelegensi, minat, sikap, dan motivasi.<sup>30</sup>

Maka dari itu hasil belajar yang dilaksanakan dengan evaluasi diakhir pelajaran sangatlah penting, untuk mengukur sejauh mana siswa berhasil dalam proses pembelajaran, serta perbaikan proses pendidikan pada tahap selanjutnya, bila ada dari hasil belajar yang belum begitu dikuasai oleh siswa.

### 3. Macam-macam hasil belajar

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bloom, bahwa hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan 3 aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>31</sup>

#### a. Ranah Kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar Intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

#### b. Ranah Afektif

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hlm.193

<sup>31</sup>Wayan Nunkacana, PPN Sunartana, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1990), hlm. 34

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.<sup>32</sup>

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik (Gerak).<sup>33</sup>

**D. Hubungan Metode Simulasi dengan Menggunakan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Dalam suatu proses belajar mengajar, 2 unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Selain itu, guru juga harus benar-benar memperhatikan bagaimana hasil belajar siswa dari hari ke hari, apakah meningkat ataukah malah menurun. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Pada pelajaran IPS, khususnya pada materi jual beli ini, peneliti menerapkan metode Simulasi dengan menggunakan media benda konkret pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI

---

<sup>32</sup>Ibid.

<sup>33</sup>Ibid.

Mambaul Ulum Pakis Malang. Sebelum diadakannya penelitian ini, peneliti melihat proses pendidikan di MI Mambaul Ulum Pakis Malang tersebut masih menggunakan metode yang monoton dan penggunaan Media pun juga masih belum ada, guru dalam mengajar masih cenderung menggunakan ceramah dalam memberikan pembelajaran sehingga siswa masih banyak yang malas dalam pembelajaran IPS ini, dari dulu sampai sekarang pun metode ceramah ini masih ramai digunakan oleh guru-guru dalam pembelajaran, tidak hanya pembelajaran IPS namun juga berlaku pada mata pelajaran lain seperti halnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar kurang adanya pembaharuan dan bersifat monoton serta siswa juga masih bersifat pasif.

Dari paparan diatas maka peneliti menerapkan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret pada kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang agar siswa ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Peneliti ingin siswa bukan hanya belajar dari buku saja melainkan siswa itu di ikut sertakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, belajar tidak harus siswa mendengar dan menerima apa yang dijelaskan dari guru saja melainkan siswa juga harus ikut berperan dalam pembelajaran. misalnya saja dengan diajaknya siswa bermain peran atau bermain *Simulasi* siswa dapat mempraktekan langsung bagaimana kegiatan yang ada di pasar mengenai materi jual beli, sehingga dari sini siswa tidak hanya belajar saja tapi juga diselingi dengan permainan pasar-pasaran ini siswa tidak merasa bosan dan merasa pembelajaran IPS ini



bersifat monoton lagi sehingga siswa dalam belajar IPS tidak merasa malas apabila disuruh belajar mata pelajaran IPS. Disamping Itu tidak hanya metode simulasi saja yang digunakan peneliti dalam mata pelajaran IPS ini tapi juga menggunakan perpaduan antara metode dan media sehingga menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan. Media ini adalah media benda konkret, peneliti memilih media benda konkret karena materi yang diambil disini adalah materi jual beli yang tidak lain membutuhkan brang-barang yang akan diperjual belikan dalam kegiatan simulasi ini yang nantinya akan diperankan sendiri oleh peserta didik pada masing-masing siswa. dari media benda konkret ini peneliti ingin memanfaatkan benda-benda yang ada disekeliling siswa sehingga apa yang ada disekeliling siswa itu bisa membantu dalam kegiatan belajar mengajar. dari penggunaan metode dan media ini peneliti menginginkan siswa itu lebih semangat lagi dalam belajar IPS sehingga hasil belajar yang mereka peroleh dapat mengalami peningkatan dari hasil-hasil yang sebelumnya.

#### **E. Penelitian terdahulu**

Setelah dilakukan pencarian sementara (*pre-research*), peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Di antara hasil penelitian terdahulu yang pernah diteliti adalah sebagai berikut:

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
----	-------	-----------	-----------

1.	Lia Nurul Wahdati ( Skripsi, 2007) ( Penerapan metode resitasi dan simulasi untuk meningkatkan kemampuan kongnitif siswa pada tingkat aplikasi mata pelajaran IPS dikelas III MI Sunan Giri Jabung Malang)	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah terletak pada penggunaan metode serta mata pelajaran IPS dan dilakuka pada kelas III MI	Perbedaan penelitian ini dengan perbedaan penelitian terdahulu terletak pada Judul, Objek dan lokasinya. Pada penelitian terdahulu meneliti tentang kemampuan kongnitif siswa pada tingkat aplikasi mata pelajaran IPS. Namun pada penelitian ini penulis meneliti tentang hasil belajar siswa pada materi jual beli pada siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang
2	Kusuma (Skripsi, 2008) (Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Kelas II SDN Bareng I Kota Malang)	Persamaan penelitian peneliti dengan peneliti terdahulu terletak sama-sama menggunakan media	Perbedaan penelitian ini dengan perbedaan penelitian terdahulu terletak pada Judul, Objek dan lokasinya.

		<p>benda konkret dan sama-sama meningkatkan hasil belajar</p>	<p>Pada penelitian terdahulu meneliti tentang peningkatan Hasil Belajar Perkalian. Namun pada penelitian ini penulis meneliti tentang hasil belajar siswa pada materi jual beli pada siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang</p>
--	--	---	--

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan pendekatan penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara-cara dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research).

penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi professional pendidikan yang diemban oleh guru. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas yang bersama. tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.<sup>1</sup> Menurut sodarsono (2002:2) menyatakan PTK merupakan suatu proses dimana melalui proses ini dosen dan mahasiswa menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan perbuatan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.<sup>2</sup>

*Classroom Action Research* adalah penelitian tindakan (action research) yang dilaksanakan guru didalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, dkk., " Penelitian Tindakan Kelas". (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 3

<sup>2</sup>Wahidmurni, *penelitian tindakan kelas dari teori menuju praktik*, (Malang: UM Press,2008), hal.14

yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksi, tindakan secara kolaboratif dan partisipasif dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.<sup>3</sup>

Dengan demikian penelitian tindakan kelas diartikan sebagai upaya guru atau peneliti yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran dengan penerapan langsung didunia kerja atau dunia factual lainnya.

Setiap penelitian mempunyai karakteristik tertentu yang membedakan dengan penelitian yang lain. penelitian tindakan mempunyai karakteristik tersendiri . Adapun ciri dari penelitian tindakan antara lain sebagai berikut:

1. Bersifat situasional kontekstual yang terkait dengan mediaknosidan memecahkn masalah dalam konteks tertentu.
2. Menggunakan pendekatan yang kolaboratif.
3. Bersifat partisipatori ( jika penelitian dilakukan secara tim), yakni masing-masing anggota tim ikut mengambil bagian dalam pelaksanaan penelitian.
4. Bersifat *Self Evaluative*, yakni penelitian melakukan evaluasi sendiri secara kontinu untuk meningkatkan praktek kerja.
5. Prosedur penelitian tindakan bersifat *on the sport* yang didesain untuk mengalami masalah konkret yang ada ditempat itu juga.
6. Temuannya diterapkan segera dan persepektif jagka panjang.

---

<sup>3</sup> Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama, *mengenal penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Indeks, 2011),hal.9



7. Memiliki sifat keluwesan dan adiktif.<sup>4</sup>

Penelitian tindakan kelas dapat dipahami juga sebagai penelitian tentang, untuk dan oleh guru-dosen, mahasiswa-masyarakat/ kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, kolaborasi antara peneliti dan kelompok sasaran.<sup>5</sup>

**Rencana Tindakan**

1) Perencanaan

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- c) Menyiapkan lembar pedoman wawancara untuk guru dan siswa.
- d) Menyiapkan lembar tes yang berupa pre test dan post test yang diberikan kepada siswa.
- e) Menyiapkan kamera.
- f) Berkoordinasi dengan guru kelas III tentang program dan sistem kerja pelaksanaan tindakan.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dibagi ke dalam 2 pertemuan yang tergabung dalam 1 siklus, yaitu pertemuan I adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk materi jual beli, pertemuan II adalah mengulang dan melanjutkan sedikit materi jual beli,

<sup>4</sup> Nurul Zuriya, *Metodologi Penelitian Sosian dan Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hlm. 72

<sup>5</sup>M. Djunaid Ghoni, op. Cit, hal. 7

dan yang terakhir mengerjakan soal-soal post test. Masing-masing pertemuan alokasi waktunya adalah 2 x 35 menit.

### 3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi adalah mengamati dan mendokumentasikan segala sesuatu selama proses pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan pemberian tindakan. Adapun hal-hal yang diamati adalah aktivitas peneliti dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pedoman observasi yang telah disiapkan. Untuk menindak lanjuti hasil observasi dan hasil tes akhir tindakan dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa di akhir pembelajaran.

### 4) Refleksi

Merefleksi adalah menganalisis data-data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Refleksi dilakukan untuk melihat keseluruhan proses pelaksanaan tindakan dan hasil pemahaman siswa. Peneliti mengkaji dan membahas hasil penilaian terhadap pelaksanaan tindakan berdasarkan standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah seluruh siswa kelas III mendapatkan nilai  $\geq 75$  untuk pre test dan post test. Jika ditemukan kendala dan permasalahan, maka peneliti berdiskusi dengan guru untuk mencari pemecahan masalah tersebut dan melakukan

perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil revisi ini akan dituangkan dalam perencanaan tindakan berikutnya.

## **B. Siklus Penelitian**

Paparan data dalam PTK dapat mengemukakan paparan dari tahap-tahap siklus PTK, yang mencakup (1) tahap perencanaan tindakan, yakni mengemukakan kesesuaian dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) Tahap pelaksanaan tindakan yang waktunya bertepatan dengan pelaksanaan pengamatan/observasi, yakni mengungkap beberapa kejadian atau peristiwa pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. (3) tahap refleksi, yakni mengungkap hasil tinjauan atas pelaksanaan proses pembelajaran yang selesai dikerjakan.<sup>6</sup>

Berikut merupakan garis besar paparan data dari 6 kali pertemuan dalam 3 kali siklus yang akan peneliti lakukan dalam menerapkan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jual beli kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

### **1. Siklus Pertama**

Pada siklus pertama merupakan bagian dari pemahaman konsep materi jual beli, terdiri dari dua kali pertemuan. Durasi waktu 2x 35 menit. Materi yang disampaikan adalah mengenal macammacam kegiatan jual beli dilingkungan sekolah dan dilingkungan rumah. Pada pertemuan pertama menjelaskan tentang kegiatan jual beli yang ada

---

<sup>6</sup> Ibid

dilingkungan rumah dan pada pertemuan kedua menjelaskan tentang kegiatan jual beli yang ada dilingkungan sekolah. Media yang digunakan adalah menggunakan media benda konkret dimana media ini dipadukan dengan metode simulasi.

## 2. Siklus Kedua

Pada siklus kedua merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepada siswa tentang cara jual beli terdiri dari satu kali pertemuan. Alokasi waktu 2x 35 menit. Pengalaman yang diberikan adalah pengalaman jual beli di pasar dan di lingkungan sekolah. Metode yang digunakan adalah metode simulasi. Pada akhir pertemuan, adalah kegiatan ujian sumatif . Ini untuk memastikan ketercapaian kompetensi dasar secara individual. serta refleksi dari penerapan metode simulasi ini.

## 3. Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepada siswa tentang cara jual beli terdiri dari satu kali pertemuan. Alokasi waktu 2x 35 menit. Pengalaman yang diberikan adalah pengalaman sebelum terbentuknya uang dan di lingkungan sekolah, rumah. Metode yang digunakan adalah metode simulasi. Pada akhir pertemuan, adalah kegiatan ujian sumatif . Ini untuk memastikan ketercapaian kompetensi dasar secara individual. serta refleksi dari penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret ini.

### C. Kehadiran peneliti

Dalam penelitian ini peneliti dilapangan menjadi syarat utama, peneliti mengumpulkan data dalam latar alamiah, diaman peneliti bertindak sebagai instrumaen kunci. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengambilan data berupa hasil pengamatan dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi tentang perilaku siswa. selain itu peneliti juga berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan kelas yang terlibat langsung, pengumpul dan penganalisis data dan akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian. Secara terperinci *instrument* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman pengamatan untuk menggali data tentang suasana kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung
2. kegiatan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Nilai hasil tugas diskusi dikelas dan nilai tes ulangan harian.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) kehadiran peneliti sendiri sangat dibutuhkan karena yang menerapkan penelitian di dalam kelas yakni peneliti itu sendiri dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran, selain itu juga peneliti sebagai instrumen utama, karena data yang diperoleh dari penelitian harus dikumpulkan dan di deskripsikan.

### D. Lokasi dan subjek penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan diterapkan di MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang beralamatkan di Jl. H. Alwi No. 284 Tirtomoyo . Peneliti akan lebih memfokuskan pada siswa kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang.



Peneliti memilih MI Mambaul Ulum dikarenakan guru dalam proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode tradisional tanpa adanya media sebagai alat penyampaian informasi ke peserta didik (siswa).

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

##### **1. Lembar Tes**

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi jual beli. Lembar tes ini berupa soal pre test dan post test. Pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan pada waktu awal pra tindakan dan post test untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung yang dilakukan di akhir pembelajaran setiap pertemuan kedua pada setiap siklus.

##### **2. Lembar Pedoman Wawancara**

Lembar pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek wawancara yaitu guru dan siswa kelas III untuk mengetahui tanggapan mengenai Metode dan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti.

##### **3. Lembar Observasi**

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) lembar observasi aktivitas peneliti, yaitu untuk memperoleh gambaran tentang kegiatan peneliti dalam mengelola pembelajaran yang diskor berdasarkan RPP yang dibuat oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas III, dan (b) lembar observasi aktivitas siswa, yaitu untuk

memperoleh gambaran tentang aktivitas-aktivitas siswa dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan berdasarkan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

#### 4. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah seperangkat rencana yang menggambarkan proses dan prosedur pengorganisasian kegiatan pembelajaran untuk mencapai satu Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan di dalam silabus. Lembar RPP ini digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

#### 5. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui dokumen resmi dari pihak sekolah yang berupa data sejarah berdirinya MI Mambaul Ulum Pakis Malang, data struktur organisasi MI Mambaul Ulum Pakis Malang, data guru dan karyawan MI Mambaul Ulum Pakis Malang, data siswa MI Mambaul Ulum Pakis Malang, data sarana dan prasarana MI Mambaul Ulum Pakis Malang, serta data nilai hasil belajar siswa kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang

### **F. Data dan sumber data**

Sumber data yang dimaksud adalah subyek darimana data dapat diperoleh.<sup>7</sup>Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini harus diperoleh dari sumber data yang tepat. Apabila sumber data tidak tepat maka mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

Pengertian data menurut Amirin adalah keseluruhan keterangan mengenai segala hal yang berkaitan dengan penelitian. Berdasarkan pernyataan ini maka dapat diambil sebuah pemahaman bahwa data adalah suatu informasi yang ada kaitannya dan mendukung suatu penelitian, sehingga diperoleh suatu hasil yang dapat dipertahankan.

Adapun yang akan dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian kali ini adalah siswa-siswi kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang, dimana siswa-siswi tersebut tidak hanya diperlukan sebagai obyek yang dikenai tindakan, tetapi juga aktif dalam kegiatan yang dilakukan. Berkaitan dengan penelitian ini jenis datanya dibagi menjadi 2, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan melihat proses pembelajaran IPS melalui penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret, hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas III, serta dokumen-dokumen yang dimiliki oleh MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor tes siswa setelah mengerjakan soal pre test dan post test.

### **G. Teknik pengumpulan data**

Penggunaan metode dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Metode observasi**

Metode observasi adalah suatu cara penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun secara

tidak langsung. Sutrisno Hadi mengatakan “observasi adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti”.<sup>8</sup>Metode ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung situasi lingkungan dan tempat penelitian.

Metode observasi sering diartikan sebagai pengamatan, yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba).<sup>9</sup>Dilihat dari hubungan antara observasi dan observan ( yang di observasi), dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan observasi non partisipan. Dalam observasi partisipan, observen berperan ganda yaitu sebagai pengamat dan bagian dari yang diamati.

Berkaitan dengan judul skripsi ini maka peneliti melakukan kegiatan observasi dengan cara partisipatif. Jadi peneliti terjun langsung kelapangan dengan mengadakan pengamatan terhadap subyek terteliti dengan mengambil bagian dalam suatu kegiatan.

Melalui tehnik observasi ini diperoleh data tentang keadaan MI Mambaul Ulum Pakis Malang sebagai obyek penelitian, yang meliputi: PBM di kelas, keadaan guru, dan keadaan pesrta didik, serta keadaan sarana dan prasarananya.

## 2. Metode wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas

---

<sup>8</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 2*,(Yogyakarta: Andi Ofset, 1991), hlm.136

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal. 146

pertanyaan itu.<sup>10</sup> Maksud diadakannya wawancara adalah untuk memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain.

Menurut Suharsimi menjelaskan bahwa: Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (Interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewer)<sup>11</sup> Dari kedua rujukan diatas, dapat memberi arahan dan landasan bagi peneliti bahwa melalui kegiatan wawancara diharapkan memperoleh pemahaman yang sama antara peneliti dengan subjek peneliti tentang berbagai hal yang berkaitan dengan informasi yang diperlukan.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui interview dengan guru pelajaran serta siswa kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Setiap di akhir pembelajaran atau diawal pembelajaran tentang tanggapan siswa mengenai media dan metode yang telah diterapkan oleh seorang guru.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, Prasasti, notulen, agenda dan sebagainya.<sup>12</sup> Dokumentasi diperlukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, misalnya data mengenai data nilai siswa, buku kasus siswa, buku absensi dan sebagainya. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi yang akan diperoleh dan dibuat oleh peneliti, dokumentasi yang ada

---

<sup>10</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 186

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* ( Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

<sup>12</sup> *Ibid.*, Hal 135



diharapkan dapat memberikan gambaran dan penjelasan yang utuh sebagai pelengkap data yang diperoleh dari hasil penelitian.

#### **H. Teknik analisis data**

Analisis adalah tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Untuk menganalisa data yang diperoleh melalui observasi, interview dan dokumentasi maka peneliti menganalisis data yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar terhadap materi pelajaran IPS.

Adapun tujuan dari analisis data ini adalah sebagaimana berikut diantaranya yaitu:

Mengumpulkan informasi *actual* secara terperinci yang melukiskan gejala-gejala yang ada, mengidentifikasi masalah dengan memeriksa data-data yang memperlihatkan kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, melakukan evaluasi atau jika mungkin membuat komparasi.

Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi, maka peneliti menganalisis data yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa dengan penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi jual beli.

Maksud dari analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>13</sup> Analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Menelaah semua data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi.
2. Mereduksi data yang diperlukan dengan menyeleksi data tindakan aktivitas seorang guru dan aktivitas murid dalam penggunaan metode simulasi dan media benda konkret

Penilaian keberhasilan tindakan ditentukan sesuai dengan data yang terkumpul. Dalam penelitian ini, menentukan keberhasilan tindakan digunakan metode sebagai berikut:

- a) Data penerapan pembelajaran metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penilaian ini berpedoman pada daftar cek (*check list*) (√) pada setiap aspek yang muncul selama proses pembelajaran yang berpedoman pada lembar observasi/pengamatan kegiatan siswa dalam pembelajaran yang telah dibuat. Hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus II dan siklus III, bisa diketahui apakah terjadi peningkatan kegiatan pembelajaran antara siklus I dan siklus II serta siklus III.
- b) Data Hasil Belajar

---

<sup>13</sup> Lexy J Moleong. Op. Cit., hal. 280

Data hasil belajar dalam penelitian ini mencakup 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Setiap ranah mempunyai pedoman penilaian yang berbeda. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif berpedoman pada hasil tes yang berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda, dan uraian. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada ranah afektif berpedoman pada daftar check (*check list*) hasil lembar observasi kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik berpedoman pada hasil lembar observasi kegiatan siswa dalam jual beli. Penghitungan hasil belajar pada setiap ranah adalah sebagai berikut:

1) Ranah kognitif

Pengukuran hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan tes tulis dalam bentuk tes obyektif pilihan ganda yang berjumlah 10 dan uraian pada pre test yang berjumlah 5 butir. Pada post test berbentuk tes obyektif pilihan ganda yang berjumlah 10 butir, uraian berjumlah 5 butir. Adapun teknik penilaian pada tes tulis ini adalah:<sup>14</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Data hasil penguasaan kognitif tiap siswa dianalisis nilainya berdasarkan KKM mata pelajaran IPS dari MI Mambaul Ulum Pakis Malang yaitu 75. Apabila siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ , maka siswa tersebut dikatakan tuntas dalam mengerjakan tes tulis. Siswa yang tidak

---

<sup>14</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 303

memperoleh nilai  $< 75$ , maka siswa tersebut dikatakan belum tuntas dalam mengerjakan tes tulis.

## 2) Ranah afektif

Data tentang penguasaan ranah afektif siswa diperoleh dari daftar check (*chesk list*) lembar observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret.

## 3) Ranah psikomotorik

Data penguasaan ranah psikomotorik siswa diperoleh dari daftar cek (*check list*) lembar observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret seperti perolehan data pada ranah afektif.

Setelah semua data dari hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa diperoleh dan dianalisis, kemudian dilakukan penilaian keseluruhan hasil belajar siswa. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat skor  $\geq 75$ .

### I. Teknik pengecekan keabsahan data

Untuk pengecekan keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan

atau sebagai pembanding data tersebut.<sup>15</sup> Maka dengan ini data yang disajikan perbandingan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi perilaku siswa, hasil dari nilai tugas dan keaktifan siswa.

Selain itu juga dengan mengadakan ketentuan yang berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Mencari suatu usaha membaasi sebagai pengaruh, mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat. Ketekunan pengamatan ini mempunyai maksud untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

Dengan cara ini diharapkan dapat diperoleh suatu kepastian data dan urutan peristiwa secara pasti dan sistematis. Dan sebagai bahan untuk meningkatkan ketekunan tersebut adalah dengan cara membaca beberapa buku refrensi, dari hasil penelitian atau dari dokumentasi yang berhubungan dengan hasil temuan, sehingga dapat menambah wawasan dari peneliti.

#### **J. Tahap pelaksanaan penelitian tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan ini mempunyai beberapa tahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti, meliputi :

##### a) Perencanaan tindakan

Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah. Pemecahan dalam penelitian ini dibuat berdasarkan realita yang ada saat ini,

---

<sup>15</sup>*Ibid*, hlm. 330



bahwa banyak dari peserta didik yang tidak bersemangat terhadap pelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa menurun

Dengan penggunaan metode simulasi dan media benda konkret ini, diharapkan masalah-masalah yang ada di atas dapat diselesaikan, sehingga materi pelajaran IPS dapat dimengerti, dipahami dan dihafal oleh para peserta didik. Selain itu, diharapkan hasil belajar siswa ketika mempelajari materi IPS dapat meningkat. peneliti membuat scenario pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. RPP dibuat peneliti dan dilakukan menurut jadwal pelajaran yang berlaku.

b) Implementasi tindakan

Implementasi tindakan yaitu Jabaran tindakan yang akan digelar, scenario kerja, dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Terkait dengan ini Suyanto dan Wachidmurni menyatakan bahwa:

Pelaksanaan tindakan pada dasarnya dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan. Orang lain, misalnya dapat juga melakukan tindakan tetapi bukan sebagai pelaku utama. Oleh karena itu sifat hakiki dari PTK adalah kolaboratif dan *nondisruptive*. Artinya peneliti non guru dan guru yang menjalani fungsi ganda sebagai pengajar dan sebagai peneliti harus dapat bekerja sama sebaik-baiknya dalam rangka mencapai tujuan penelitian tanpa mengorbankan tujuan kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Wachidmurni, *Op .cit., hal. 35-36*

Pada penelitian ini dimulai dari persiapan, cara penyampaian materi dengan baik kepada siswa yang digunakan dengan meningkatkan terlebih dahulu keadaan siswa dikelas yang diteliti, sehingga untuk menyampaikan materi bisa lebih efektif dan bisa diterima oleh siswa. Itu semua tidak lepas dari tujuan yang diharapkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Observasi dan Interpretasi

Pada tahap ini adalah bagian pengumpulan data, sebab observasi dipandang merupakan teknik yang paling tepat untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh PTK. Data yang akurat dapat diperoleh jika proses pengumpulan data tersebut dipersiapkan dengan matang. Dalam penelitian akan dipergunakan beberapa tata cara untuk mengumpulkan data selama proses penelitian.

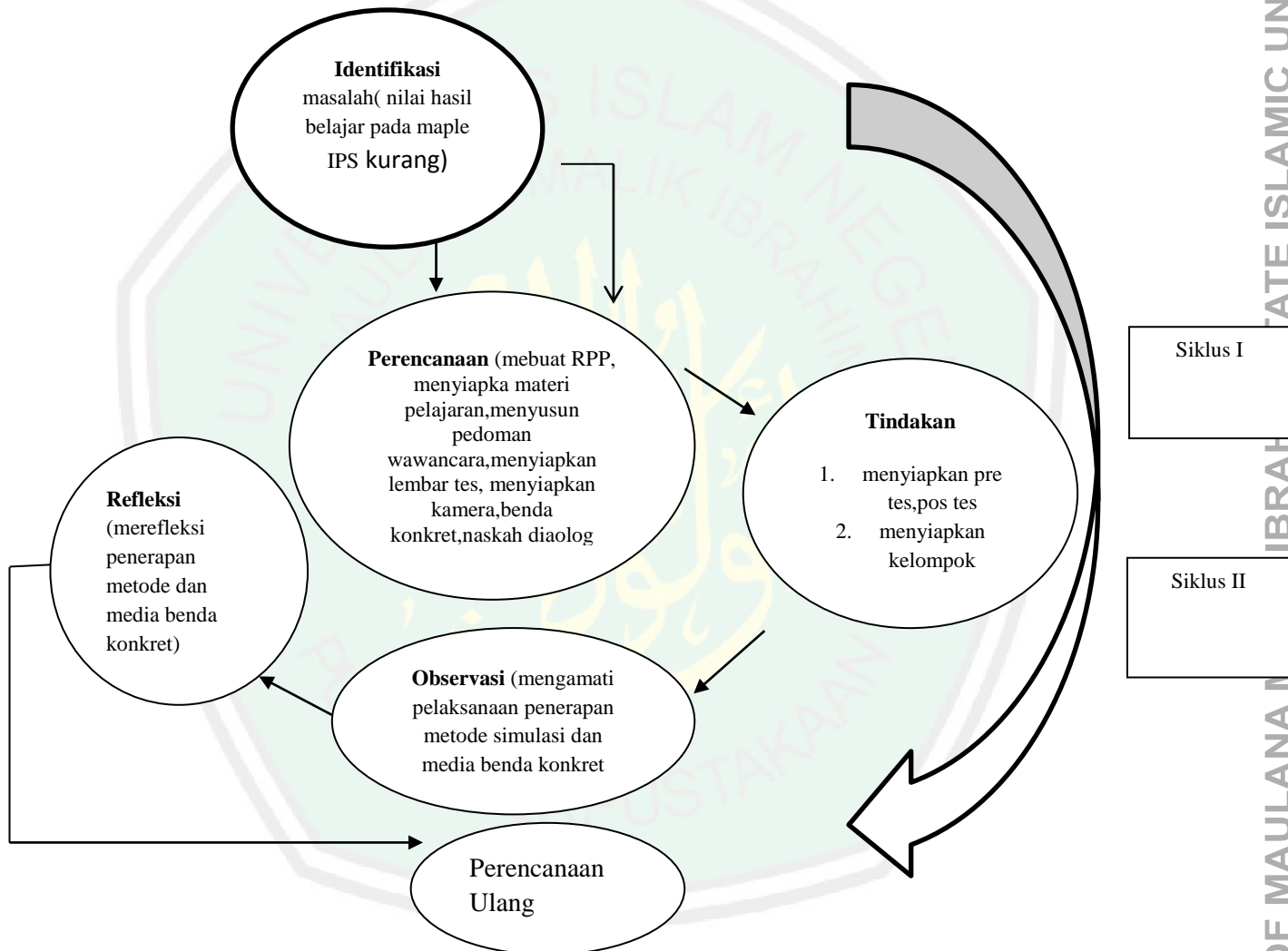
Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam proses belajar-mengajar maupun dalam model pembelajara apapun. Sehingga, peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung keaktifan siswa.

d) Analisis dan Refleksi

Pada tahap ini kegiatan difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan, dan menyimpulkan data yang telah diteliti. Jika penelitian dilakukan secara kolaborasi maka guru dan peneliti akan mendiskusikan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan yaitu mengenai kesesuaian antara pelaksanaan

dengan rencana pembelajaran yang dibuat, kekurangan yang ada selama proses pembelajaran, kemajuan yang telah dicapai siswa, rencana tindakan pembelajaran yang dilakukan.

Penjabaran di atas dapat diringkas dan dilihat dalam spiral sebagai berikut:



**Gambar 3.1** Siklus PTK menurut Lewin

Dari gambar diatas terlihat dengan jelas dengan adanya siklus identik dengan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas minimal melakukan

dua siklus, jika penelitiannya telah berhasil, akan tetapi ketika belum berhasil peneliti boleh melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Langkah-langkah dapat diuraikan sebagai berikut. Langkah awal kegiatan penelitian ini dimulai dari identifikasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran, baik permasalahan yang ada dalam siswa, guru maupun dalam proses perencanaan. Setelah itu, diadakan analisis hasil permasalahan dan diperoleh temuan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga kurang bisa mengembangkan kemampuan analisis secara maksimal. Berdasarkan temuan itu, peneliti sekaligus menjadi guru menyusun rencana tindakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perencanaan tindakan kelas disusun guru berupa tujuan pembelajaran, satuan pelajaran, rencana pembelajaran, penilaian dan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran. Rencana tindakan itu dilaksanakan dalam siklus-siklus pembelajaran. Setelah selesai tindakan setiap siklusnya, peneliti mengadakan refleksi untuk menentukan dasar tindakan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya hingga tujuan penelitian tercapai.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid*





## BAB IV

### PAPARAN DATA PENELITIAN

#### A. Paparan Data Penelitian

##### 1. Observasi Awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dulu peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Dalam pertemuan ini, peneliti menyampaikan tujuannya yaitu hendak melakukan penelitian dengan mengambil obyek kelas III. Alasan dipilihnya kelas III karena terdapat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan kemampuan siswa yang kurang menyukai pelajaran ini dikarenakan mata pelajaran IPS ini adalah mata pelajaran yang monoton sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ini cenderung kurang memenuhi standart dalam kompetensi yang sudah ditentukan.

Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS beliau menguraikan bahwa selama ini kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran IPS ini sangat kurang itu disebabkan kurangnya fasilitas yang kurang mendukung mulai dari media yang kurang memadai serta kurang adanya dukungan moril yang diberikan orang tua kepada anaknya. Sehingga mau gak mau pembelajaran yang diciptakanpun terbilang monoton dan kurang semangat.

Kemudian peneliti bertanya kepada bu jum selaku guru mata pelajaran yang ada di MI Mambaul Ulum Pakis Malang *bagaimana cara mengajar dalam materi jual beli ini menggunakan metode apa*, kemudian beliau menjawab “ *saya hanya menggunakan metode ceramah saja dimana saya menjelaskan dan setelah itu setelah saya menjelaskan selesai anak-anak saya kasih pertanyaan mengenai materi jual beli, kemudian saya suruh mereka ngomong gimana cara ngomong jadi penjual dan gimana cara ngomong jadi pembeli itu*<sup>1</sup>. Setelah itu saya bertanya lagi mengenai kesulitan apa saja yang dihadapi siswa dalam materi jual beli ini, dan beliau menjawab “ *siswa kurang mengetahui perbedaan mana pasar tradisional dan mana perbedaan pasar modern selain itu siswa juga kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran ini dikarenakan kurangnya media yang memadai sehingga siswa kurang tau bagaimana keadaan pasar dan apa saja yang ada dipasar selama kegiatan jual beli berlangsung*<sup>2</sup>.

## **2. Perencanaan kegiatan Pre Tes**

Setelah dilakukan diskusi dengan guru mata pelajaran, dan guru menyetujui tentang dilaksanakan penelitian itu serta bersedia dilakukan kegiatan pre tes sebelum dilaksanakan penelitian, kegiatan Pre Test dilaksanakan selama satu kali pertemuan satu kali pertemuannya adalah 35 menit. Metode pembelajaran yang diterapkan pada saat pre tes adalah metode unjuk kerja dimana siswa mengerjakan soal latihan yang berisi soal-

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan bu Jum, guru mata pelajaran IPS kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang pada tanggal 17 Maret 2014

<sup>2</sup> Wawancara dengan bu Jum, guru mata pelajaran IPS kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang pada tanggal 17 Maret 2014

soal tentang materi jual beli, dimana dari latihan unjuk kerja ini guru bisa melihat kemampuan-kemampuan siswa dalam mengerjakan soal sehingga bisa mengetahui hasil yang diperoleh dari peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian. Media atau sumber belajar yang digunakan dalam pre test ini adalah buku pegangan guru dan buku BSE.

Untuk mengungkapkan hasil belajar yang dicapai digunakan instrument penelitian berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas siswa selama mengikuti program pembelajaran, pedoman pengamatan pengajaran guru, serta lembar tes hasil belajar.

Secara garis besar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada waktu pre tes adalah:

- a. Guru membuka pelajaran
- b. Secara singkat guru menjelaskan materi yang dipelajari hari itu serta tujuan pelajarannya.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran hari ini
- d. Siswa diberi kartu soal yang harus di isi sesuai dengan kemampuan siswa yang dimiliki.

### **3. Pelaksanaan kegiatan pre tes**

Pre tes dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2014. Kegiatan pre tes berjalan sebagaimana yang telah direncanakan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sebagaimana biasa, pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan salam kemudian dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk bermain-main sejenak supaya siswa tidak tegang (Ice Breaking)

dan menjadikan siswa rileks saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Setelah itu guru menyampaikan materi yang akan disampaikan dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari pembelajaran kali ini.

Pada saat guru memberi tahu bahwa materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini adalah IPS dengan materi jual beli, sebagian siswa tampak gaduh dengan materi jual beli ini. Sepertinya sebagian siswa sudah bisa membayangkan atau menebak materi yang akan dipelajari kali ini adalah jual beli mendengar kata-kata guru IPS ini mereka barusan.

Guru kemudian mengajak siswa membuka buku pelajaran IPS hal 77, dalam buku itu disajikan juga macam-macam kegiatan jual beli yang ada di rumah dan jual beli yang ada di lingkungan sekolah, di dalam buku itu juga menyajikan sejarah kegiatan jual beli sebelum terbentuknya uang. Setelah guru menjelaskan sedikit tentang materi jual beli, kemudian guru membagikan kertas yang berisikan soal-soal yang berisi tentang materi jual beli yang nantinya akan dijawab langsung dalam kertas oleh siswa sebagai pre tes.

Penilaian hasil pre test didasarkan pada beberapa kriteria keberhasilan siswa dalam menjawab soal yang diberikan guru oleh siswa untuk mengukur dan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memecahkan soal materi jual beli. Sebagaimana yang telah di uraikan sebelumnya.

Dengan adanya hasil pre tes tersebut dapat dijadikan pertimbangan bagi peneliti untuk menggunakan media dan metode yang dimiliki peneliti. Media dan metode itu guna menunjang hasil tes kemampuan siswa yang nantinya akan berdampak bagi hasil belajar siswa yang diperoleh dalam mata pelajaran IPS ini.

#### **4. Observasi**

Dilihat dari hasil pre tes, banyak sekali siswa yang asal-asalan menjawab pertanyaan yang diberikan, dan mereka kurang semangat serta kurang antusias dalam mengerjakannya, banyak peserta didik yang putus asa dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal itu dapat terlihat dari ketidaksiapan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari hasil belajar yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa siswa memperoleh nilai yang cenderung rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa metode ceramah saja kurang cocok jika diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi Jual Beli. Nilai siswa menjadi rendah, dikarenakan banyak siswa yang cenderung tidak peduli dengan jawabannya, apakah salah atau betul, tidak adanya keinginan untuk bertanya jika mengalami kesulitan, mereka cenderung diam, tidak peduli dengan perolehan hasil yang mereka dapatkan.

Pada saat mengerjakan pre tes, peserta didik kurang begitu semangat, dan jawaban yang masih banyak yang kosong atau hanya separuh yang



dijawab, tidak secara keseluruhan. Hasil nilai pre test dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel 4.4 Daftar nilai hasil belajar pre tes siswa kelas III MI Mambaul  
Ulum Pakis Malang

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Adinda Dewi Aulia	60
2	Agus Adi Darma	46
3	Ainiatus Sa'diyah	50
4	Aisyah Lutfiana	75
5	Akhmad Zaqiyah	53
6	Alfiatuz Zahro	-
7	Alifatul Husna	56
8	Annisatul Kamila	43
9	Bagas Fajar Miftahul Huda	76
10	Chairil Chafid	70
11	Dani Hafid	36
12	Dewi Puspitasari	33
13	Diyyah Dewi Robi'ah	23
14	Elsa Dwi Cahyani	53
15	Erik Muhammad Ramadhan	56
16	Evania Junia Amanda	60
17	Fristanti	73

18	Hanifah	33
19	Ilma Fitri Sasabila	75
20	Masna Vicky Dzulqurnain	23
21	Mazida Na'imatuz Tsania	46
22	Mia Farida	50
23	Mochamad Cholil Fanani	43
24	M. Rangga Ramadhan M.	70
25	M. Enggal Abdi Prasetyo	23
26	Muhammad Farhan Azizi	-
27	Muhammad Yudha Ananta	56
28	Nanda Eka Fatimah	50
29	Novalia Rahma Ningsih	46
30	Rahmad Hidayat	43
31	Siti Zumrotul Sayadah	75
32	Wulan Rahma Aulia	23
33	Yazid Farkhan Romadhon	70
34	Yunus Adrian	40
35	Khakim	60
JUMLAH		1689
RATA-RATA		48,25
Prosentase		11,42%

## 5. Refleksi

Dari hasil pre tes dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi tradisional dengan metode ceramah saja, kurang mengena dan kurang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi jual beli, selain tidak adanya media yang menyebabkan siswa kurang semangat dan antusias dalam belajar, Nampak pada raut wajah peserta didik yang malas-malasan dalam menjawab soal pre tes yang diberikan oleh guru/ peneliti, dan rasa keingintahuan kurang, sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dengan metode ceramah ini, peserta didik hanya mengandalkan informasi dari guru saja, padahal materi yang disajikan, dapat diakses dari beberapa sumber.

Untuk menyikapi hasil dari pre test yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya perbaikan/ pembenahan sebagai berikut:

- a. Mengaktifkan peserta didik dengan menggunakan metode dan media yang tepat agar nantinya hasil belajar siswa semakin membaik. Peneliti dalam hal ini akan melakukan tindakan pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret.
- b. Mengadakan refleksi pada setiap pertemuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah peneliti mengadakan pre tes, rencana selanjutnya adalah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret sesuai dengan tujuan kedatangan peneliti di MI

Mambaul Ulum Pakis Malangyang melakukan penelitian tentang penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS.

## **B. Paparan data dan Hasil penelitian**

### **1. Paparan data dan temuan hasil penelitian pada siklus- I**

#### **a. Perencanaan tindakan siklus-I**

Sebelum penelitian dilakuakn, peneliti membuat perencanaan atas dasar sebagai berikut:

- 1) Pengamata peneliti dengan melihat nilai pre tes yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2014, menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPS yang sangat rendah. Karena tidak adanya penggunaan metode yang cukup tepat dan tidak adanya media yang dipergunakan oleh guru.
- 2) Dengan menerapkan penggunaan metode simulasi dan media benda konkret yang didalamnya mengikut sertakan pserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan harapan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam setiap individu peserta didik.

Pada perencanaan tindakan I, peneliti menerapkan penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah pemahamn siswa terhadap materi IPS khususnya pada jual beli di kelas III sehingga

nantinya terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya penggunaan metode simulasi dan media benda konkret.

Penelitian ini terdiri dari 3 sub pokok bahasan yang pertama yaitu kegiatan jual beli yang ada dilingkungan rumah, lingkungan sekolah dan sejarah kegiatan jual beli sebelum terbentuknya uang. Sebelum pembelajaran dilaksanakan penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan persiapan. Secara rinci pembelajaran pada siklus pertama ini terdiri dari dua kali pertemuan dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pembelajaran meliputi perencanaan satuan dan analisis program
- 2) Membuat atau menyiapkan media benda konkret tentang materi jual beli
- 3) Membagi materi menjadi 3 sub bahasan, yaitu: kegiatan jual beli yang ada dilingkungan rumah, lingkungan sekolah dan sejarah kegiatan jual beli sebelum terbentuknya uang.
- 4) membentuk kelas menjadi kelompok besar dimana dalam kelompok besar tersebut terdapat penjual yang telah ditentukan oleh guru disamping ada yang menjadi penjual ada juga yang menjadi pembeli.
- 5) Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui, kinerja siswa, kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai



wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret.

- 6) membuat soal test tentang jual beli untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada rencana tindakan siklus pertama ini, peneliti menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret. Yang diupayakan agar siswa dapat memahami materi dan mampu berperan aktif dalam belajar dikelas, serta terlibat aktif dalam kerja sama antar siswa sehingga hasil belajar mereka meningkat. Dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret diharapkan pengetahuan tentang pelajaran IPS menjadi maksimal, nilai hasil belajar siswa meningkat sehingga diharapkan agar pelajaran yang diperoleh dari sekolah dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan atau selama 140 menit dengan setiap kali pertemuan ( 2x 35 menit), yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2014 dan 29 Maret 2014. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang jual beli dalam pembelajaran IPS. RPP dikembangkan berdasarkan silabus yang dipakai guru IPS di MI Mambaul Ulum Pakis Malang selama ini.

Sumber belajar yang dipergunakan dalam pembelajaran adalah buku BSE mata pelajaran IPS dan LKS focus kelas III. Sedangkan

alat atau bahan yang dibutuhkan dalam program pembelajaran adalah uang mainan dan media benda konkret. Dan peneliti bersama guru juga menggunakan instrument penelitian berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Adapun untuk mengungkap hasil belajar siswa adalah dengan soal tes hasil belajar.

Kriteria ( indicator yang menjadi penanda) untuk menentukan bahwa penggunaan metode simulasi dan media benda konkret yang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang telah di upayakan, dilakukan secara kualitas dan secara kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti selama pembelajaran IPS berlangsung.

Sedangkan secara kuantitatif dilakukan dengan cara tes. Keberhasilan individual ditetapkan jika siswa mengalami ketuntasan belajar minimal 75, ini adalah skor minimal batas kelulusan sebagaimana ketentuan sistem evaluasi yang tercantum dalam pedoman pendidikan MI Mambaul Ulum tahun akademik 2013-2014

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

##### **Pendahuluan**

- Awali dengan mengucapkan salam dan doa
- Mengabsensi siswa

- Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki dan dikuasai siswa sebagai hasil belajar.

**kegiatan inti**

- Guru memberikan sedikit pengantar tentang jual beli
- Guru menyuruh siswa membaca buku paketnya terlebih dahulu
- Guru membentuk kelas menjadi kelompok besar, dimana dalam kelompok besar tersebut terdapat penjual dan pembeli.
- Tiap siswa yang kebagian tugas menjadi penjual, mereka menyiapkan barang-barang atau benda konkret yang ada disekeliling siswa, seperti: Tas, Buku, Kotak pensil dll.
- Guru membagikan uang mainan sebagai alat penunjang bagi proses kegiatan jual beli atau simulasi ini kepada semua murid.
- Guru membacakan tata cara permainan kepada seluruh siswa kelas III sebagai aturan mainnya.
- Setelah aturan main dibacakan guru memulai kegiatan simulasi ini dengan berhitung mundur mulai angka 3,2,1
- Setelah selesai kegiatan role playing guru membagi kelompok masing –masing kelompok terdiri dari 1 deret bangku
- Guru melakukan kegiatan Tanya jawab kepada masing masing perwakilan kelompok yang ditunjuk oleh guru
- Setiap anggota diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

- Bersama guru siswa diminta mengambil kesimpulan dengan memberikan penjelasan
- Selama kegiatan berlangsung guru mengamati kegiatan siswa dan menilai kinerja siswa.

#### **kegiatan penutup**

- Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
- Guru memberi PR kepada siswa
- Memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari
- Pesan moral, denga meningkatkan untuk mengulangi belajar dirumah, apa yang telah diperoleh dari sekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

#### ***Pertemuan ke II 2 X 35 Menit ( 29 Maret 2014)***

#### **Pendahuluan**

- Awali dengan mengucapkan salam dan doa
- Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/ dikuasai siswa sebagai hasil belajar

#### **Kegiatan inti**

- Guru mengulas materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru membagikan lembar soal kepada siswa supaya dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam materi jual beli.

### Penutup

- Dengan sisa waktu yang ada siswa diberikan tugas mandiri berupa tes soal tentang jual beli
- memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari
- pesan moral, dengan mengingatkan untuk mengulangi belajar dirumah, apa yang telah dipelajari disekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

### **c. Observasi Tindakan Siklus I**

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pertama-tama guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS materi jual beli ini. Kemudian guru menggunakan metode simulasi dan media benda konkret tentang jual beli, yang sesuai dengan tujuan-tujuan pelajaran. kemudian guru menjelaskan sedikit tentang materi pelajaran selanjutnya setelah guru melakukan penjelasan sedikit mengenai materi jual beli, guru melakukan Tanya jawab atau bisa disebut dengan kuis. guru melakukan Tanya jawab seputar materi guna untuk mengetahui tingkat pemahan siswa, dan apabila sitiap siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan dari guru maka nilai kelompoknya akan bertyambah menjadi 100, dan apabila pada saat guru menjelskan dan memberi soal kepada temannya yang lain, apabila ketahuan siswa tersebut sedang berbicara dengan temannya atau bermain sendiri tanpa memperhatikan guru berbicara atau keluar dari bangku maka nilai kelompok yang tadinya mendapat nilai 100 akan dikurangin 50.



guru menerapkan quis seperti itu supaya siswa mau mendengarkan guru berbicara serta melatih siswa untuk menghargai orang yang sedang berbicara di depan serta dibiasakan untuk berlatih disiplin.

Kemudian setelah guru memberikan pertanyaan kepada sebagian murid kelas III, lalu guru memulai kegiatan simulasinya dengan menggunakan kelompok besar dimana masing kelompok tersebut terdiri dari penjual dan pembeli. setelah kelompok besar ditentukan setelah itu masing-masing siswa menempati kedudukannya sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh guru.

Namun yang menjadi kendala dalam siklus ini adalah siswa masih terlihat gaduh saat siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan simulasi ini dalam kelompok besar. Hanya beberapa siswa saja yang kelihatannya sudah bisa mempraktekan kegiatan jual beli ini. tetapi secara umum respon siswa terhadap penjelasan guru sudah mulai membaik.

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer yang mencatat lembar pengamatan pada pedoman observasi. Hasil pengamatan pada siklus I, kegiatan siswa sudah cukup baik dengan antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Setelah kegiatan jual beli selesai guru menunjuk beberapa siswa dari masing-masing kelompok untuk maju mempraktekan kegiatan jual beli baik kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah, dan sekolah untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah faham dengan

penjelasan guru sebelum diadakannya kegiatan simulasi. dari kegiatan maju tersebut guru bisa mengetahui mana siswa yang faham dan kurang faham akan pemberian materi ini. Dari sekian banyak siswa sejumlah 35 siswa pada kelas III hanya beberapa siswa juga yang masih belum bisa mempraktekan kegiatan jual beli yang ada di rumah misal di pasar kegiatan jual belinya dengan cara tawar menawar, sedangkan jual beli yang ada di lingkungan sekolah di koperasi sekolah dengan harga pas tanpa ditawar. Jadi pada siklus I ini hanya beberapa siswa saja yang bisa.

Setelah siswa menerima materi pelajaran dan melakukan kegiatan jual beli, guru melakukan *feed beck* terhadap pembelajaran yang sudah dijelaskan, setelah itu pada pertemuan selanjutnya guru memberikan soal. sebelum guru membagikan soal kepada murid terlebih dulu siswa dijelaskan ulang tentang materi kemarin setelah itu guru memancing daya ingat siswa dengan memberikan soal berupa Tanya jawab pada masing-masing individu. dari hasil tes yang didapat selama kegiatan pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan dari kegiatan pre tes sebelum adanya tindakan. ini menunjukkan media benda konkret dan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. itu semua dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama siklus I pada table dibawah ini:

Table 4.5 Hasil Belajar siswa dengan menggunakan metode

## Simulasi Siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Adinda Dewi Aulia	96
2	Agus Adi Darma	83
3	Ainiatus Sa'diyah	83
4	Aisyah Lutfiana	90
5	Akhmad Zaqiyah	60
6	Alfiatuz Zahro	96
7	Alifatul Husna	63
8	Annisatul Kamila	75
9	Bagas Fajar Miftahul Huda	85
10	Chairil Chafid	76
11	Dani Hafid	60
12	Dewi Puspitasari	96
13	Diyyah Dewi Robi'ah	93
14	Elsa Dwi Cahyani	96
15	Erik Muhammad Ramadhan	60
16	Evania Junia Amanda	93
17	Fristanti	96
18	Hanifah	60
19	Ilma Fitri Sasabila	86

20	Masna Vicky Dzulqurnain	43
21	Mazida Na'imatus Tsania	100
22	Mia Farida	96
23	Mochamad Cholil Fanani	70
24	M. Rangga Ramadhan M.	76
25	M. Enggal Abdi Prasetyo	86
26	Muhammad Farhan Azizi	60
27	Muhammad Yudha Ananta	93
28	Nanda Eka Fatimah	46
29	Novalia Rahma Ningsih	60
30	Rahmad Hidayat	70
31	Siti Zumrotul Sayadah	90
32	Wulan Rahma Aulia	50
33	Yazid Farkhan Romadhon	96
34	Yunus Adrian	53
35	Khakim	96
JUMLAH		2732
Rata-rata		78,05
Prosentase		62,85%

Hasil pre test yang dilakukan dalam penerapan metode simulasi dan media benda konkret pada mata pelajaran IPS mencapai 11,42%

Sedangkan dari hasil belajar yang dilakukan pada Siklus I pertemuan ke I ini meningkat 62,85%

#### **d. Refleksi Tindakan Siklus I Pertemuan ke I**

Penerapan metode simulasi dan media benda konkret pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada siklus I berjalan sesuai dengan rencana. Dari kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran meski jam pembelajaran terletak pada jam terakhir, hal itu karena pada awal kegiatan pembelajaran guru memberikan tepuk serta nyanyian atau lagu yang ditujukan untuk mengembalikan semangat belajar siswa dan mengkondisikan kelas agar kembali tenang apabila suasana kelas sudah mulai ramai tanpa guru harus berteriak-teriak terlebih dahulu. Hal itu menunjukkan bahwa pemberian tepuk dan nyanyian atau lagu sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar tugas guru dalam mengkondisikan kelas lebih mudah dan untuk menumbuhkan kembali semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Siswa tampak belum bisa dalam mengerjakan lembar soal. Itu terlihat dari hasil nilai yang diperoleh dari masing-masing



siswa hanya beberapa siswa saja yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan maksimum (KKM).

- 3) Terlihat masih banyak siswa yang belum bisa mempraktekan syarat-syarat berdagang mulai dari cara tawar menawarnya yang belum bisa ditonjolkan walaupun hanya beberapa siswa saja yang bisa, selain itu cara memberikan uang kembalian kepada pembeli.

## **2. Paparan data dan temuan hasil penelitian pada siklus II**

### **a. Perencanaan tindakan siklus II**

Siklus ke 2 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit untuk tiap kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 5 April 2014. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk menindak lanjuti kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I yaitu untuk semakin meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam setiap pembelajaran.

Peneliti membuat perencanaan atas dasar pengamatan peneliti dengan melihat nilai tes siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 24 dan 29 Maret 2014 mata pelajaran IPS, yaitu terdapat 12 siswa yang dinyatakan tidak lulus karena nilai yang diperolehnya dibawah standart kelulusan maksimum.

Siklus ini terdiri dari satu pokok bahasan, yaitu matri Jual Beli. Sebelum pembelajaran dilaksanakan penelitian ini dimulai dari

beberapa tahapan persiapan. Secara rinci rencana pembelajaran pada siklus kedua ini yang terdiri dari dua kali pertemuan, dengan menggunakan metode simulasi dan media Benda Konkret, adalah sebagai berikut :

1. Membuat rencana pembelajaran meliputi perencanaan satuan dan analisis program.
2. Membuat atau menyiapkan media tentang materi Jual Beli.
3. Membagi materi Jual beli menjadi tiga sub bahasan, yaitu: jual beli yang ada dilingkungan rumah, jual beli yang ada dilingkungan sekolah dan sejarah jual beli sebelum adanya uang.
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk membahas Jual beli, ada kelompok yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembeli.
5. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan Metode simulasi dan Media Benda Konkret.
6. Membuat soal test tentang Jual Beli untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada rencana tindakan siklus kedua ini, peneliti dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret. yang di upayakan agar siswa dapat memahami materi, dan mampu berperan aktif dalam belajar dikelas, serta terlibat

aktif dalam kerja sama antar siswa sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Dengan penggunaan metode simulasi dan media benda konkret diharapkan pengetahuan tentang pelajaran IPS menjadi maksimal, sehingga nilai hasil belajar siswa dapat meningkat. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran buku BSE IPS dan LKS IPS. Sedangkan alat atau bahan yang dibutuhkan dalam program pembelajaran Uang mainan. Adapun untuk mengungkap hasil belajar siswa digunakan instrument penelitian berupa pedoman pengamatan terhadap aktifitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan tes hasil belajar.

Kriteria ( indicator yang menjadi penanda) untuk menentukan bahwa penggunaan metode simulasi dan media benda konkret yang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang telah di upayakan, dilakukan secara kualitas dan secara kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti selama pembelajaran IPS berlangsung.

Sedangkan secara kuantitatif dilakukan dengan cara tes. Keberhasilan individual ditetapkan jika siswa mengalami ketuntasan belajar minimal 75, ini adalah skor minimal batas kelulusan sebagaimana ketentuan sistem evaluasi yang tercantum dalam

pedoman pendidikan MI Mambaul Ulum tahun akademik 2013-2014.

## **b. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ke I**

### Pendahuluan

- Awali dengan mengucapkan salam dan berdoa
- Mengabsensi siswa
- Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/ dikuasai siswa sebagai hasil belajar

### Kegiatan inti

- Guru memberikan sedikit pengantar tentang Jual Beli
- Guru membagi kelompok kecil, masing-masing kelompok kecil terdiri dari 1 deret bangku kebelakang
- Setiap masing-masing kelompok kecil terdiri atas penjual dan pembeli
- Guru menyuruh kelompok penjual untuk mempersiapkan barang dagangannya dengan menggunakan media benda konkret.
- Guru membagikan media uang mainan kepada murid-murid sebagai alat Jual Beli.
- Guru memberikan pengawasan dan bimbingan kepada siswa dalam melakukan transaksi kegiatan jual beli

- Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati dan menilai kinerja siswa dalam Jual Beli

#### Penutup

- Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
- Guru memberi PR kepada siswa
- Memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari
- Pesan moral, dengan meningkatkan untuk mengulangi belajar dirumah, apa yang telah diperoleh dari sekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

#### *Pertemuan ke II 2 X 35 Menit ( 5 April 2014)*

#### Pendahuluan

- Awali dengan mengucapkan salam dan doa
- Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/ dikuasai siswa sebagai hasil belajar

#### Kegiatan inti

- Guru mengulas materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru membagikan lembar soal kepada siswa supaya dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam materi jual beli.

#### Penutup

- Dengan sisa waktu yang ada siswa diberikan tugas mandiri berupa tes soal tentang jual beli
- memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari



- pesan moral, dengan mengingatkan untuk mengulangi belajar di rumah, apa yang telah dipelajari di sekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

Selama kegiatan belajar mengajar materi jual beli siswa merasa senang karena selama proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran itu dikarenakan dengan metode simulasi dan media benda konkret siswa bisa dapat mempraktekan secara langsung kegiatan jual beli yang terdiri atas penjual dan pembeli.

**c. Observasi tindakan siklus II**

Ketika guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, dan meneruskan dengan memberikan keterangan dengan materi selanjutnya keadaan siswa pada saat itu tenang karena memperhatikan setiap detail keterangan yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada sebagian siswa mengenai materi jual beli dan apabila siswa yang bersangkutan bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka nilai kelompok deretnya akan bertambah menjadi nilai 100, apabila siswa atau kelompoknya ada yang ramai, tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, ramai sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru, keluar dari bangku maka nilai kelompok deretnya akan dikurangi menjadi 50. dari kegiatan itu siswa bisa berkonsentrasi untuk menjelaskan materi pembelajaran itu sehingga cara demikian sangat efektif untuk

dilakukan pada MI Mambaul Ulum kelas III. Itu semua dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, yang awalnya sebelum ada tindakan nilai mereka sangat jelek bahkan banyak siswa yang kurang memenuhi target KKM.

Untuk lebih mendapatkan gambaran kualitatif secara mendalam terhadap penggunaan metode simulasi dan media benda konkret. Peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang diterapkan sebagai informan.

Hasil wawancara adalah sebagai berikut terhadap pertanyaan

“ Bagaimanakah tanggapanmu terhadap penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam pembelajaran IPS?”. seorang siswa yang termasuk memiliki nilai yang bagus dibandingkan teman-teman lainnya dalam 1 kelas ( lebih lanjut nama siswa tersebut dewi)

Saya berpendapat, bahwa pembelajarannya menyenangkan, saya sangat termotivasi dengan adanya media dan metode simulasi yang ibu guru terapkan dalam proses pembelajaran ini. Saya paham dan bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan.<sup>3</sup> Satu orang siswa yang termasuk siswa yang memiliki

kemampuan sedang ( lebih lanjut disingkat dengan nama panggilan sari) mengatakan

Saya suka dengan penggunaan metode dan media itu saat belajar IPS, karena saya sangat senang. saya bisa sangat puas

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Dewi Puspitasari, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

dengan perolehan hasil nilai yang saya dapat, karena itu murni hasil kerja keras saya sendiri. Suasananya menyenangkan.<sup>4</sup> Sedangkan siswa yang termasuk siswa yang memiliki

kemampuan dibawah rata-rata ( lebih lanjut dipanggil dengan nama yuda) mengatakan

Saya sangat senang, karena menurut saya mata pelajaran IPS itu membosankan, dulu saya tidak suka, malas, dan sering tidur kalau pelajaran ini berlangsung. tetapi sejak ibu menggunakan metode dan media itu, saya lebih semangat untuk selalu mengikuti proses pembelajaran IPS. Dan saya juga bisa bertanya kepada teman saya yang bisa, ketika saya belum mengerti.<sup>5</sup>

Dengan demikian tanggapan para informan adalah positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret, karena ketiga siswa menyatakan senang terhadap pembelajaran yang mereka alami melalui penggunaan metode simulasi dan media benda konkret tersebut.

Tanggapan siswa terhadap pertanyaan “ Apakah kamu memperoleh manfaat dari penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam proses pembelajaran IPS kemarin?”. terhadap pertanyaan ini siswa Mia mengungkapkan,

Ya, saya memperoleh banyak manfaat, selain lebih faham, saya juga bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Mia Farida, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Dani Hafid, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Dewi Puspitasari, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

Sementara siswa Wulan, menyatakan

Ya, saya bisa bekerja sama dan bertanya dengan teman-teman kelompok saya ketika saya tidak bisa. Disamping itu saya bisa akrab dengan teman kelompok saya saya sangat senang sekali.<sup>7</sup>

Sedangkan siswa Enggal menyatakan

Ya, saya sangat senang karena sebelum-sebelumnya bu jum tidak pernah membuat permainan seperti ini. saya sangat suka kalau pelajaran bermain sambil belajar seperti ini, dengan bermain sambil belajar seperti ini saya dapat dengan mudah mengingat-ingat pelajaran yang sudah di ajarkan oleh bu guru tadi selama ada disekolah. Dan saya pun sekarang sudah bisa mengerjakan soal- soal yang diberikan oleh bu guru<sup>8</sup>.

Dengan demikian dari hasil wawancara diatas, penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam pembelajaran yang diterapkan sangat memberikan manfaat kepada para peserta didik, mereka merasakan suasana yang akrab dengan teman kelompoknya, lebih rilex, sangat senang terlebih lagi siswa menyukai media dan metode ini.

Hasil dari observasi keseluruhan pada tahap ini, bahwa peserta didik sudah mencapai indicator yang harus dicapai, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS meningkat, peserta didik lebih semangat terhadap tugas yang diberikan, tergerak untuk selalu belajar, mempunyai keinginan yang

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Mia Farida, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Dani Hafid, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

kuat terhadap sesuatu, mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan senang dan tidak merasa jenuh dengan pelajaran, selalu merasa penasaran dan bertanya apabila tidak tau.

Siklus II ini sebagai tindak lanjut atas kekurangan-kekurang yang ditemukan pada siklus I. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan evaluasi sebagai tolak ukur peningkatan keberhasilan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada tahap ini adalah, pada waktu guru memakai menggunakan media dan metode tepat, menarik, dan terpadu, siswa mulai tidak canggung mengungkapkan pendapat dan pertanyaan, siswa sangat begitu senang dan sangat antusias, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan, sedangkan pada waktu siswa melaksanakan secara berkelompok siswa aktif, dan ketika penugasan individu suasana kelas siswa sepi, tidak ada yang berjalan-jalan untuk mencari jawaban. Dan guru pun selalu memberikan dorongan, bimbingan dan pengawasan selalu dalam setiap mengerjakan tugas, nampak siswa lebih percaya diri untuk menjawabnya sendiri. Sebagaimana gambar yang dilampirkan pada lampiran.<sup>9</sup> Keadaan ini berlangsung sampai waktu ditentukan habis.

Hasil dari pelaksanaan evaluasi siklus II ini, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan antara hasil sebelum tindakan, dan tes siklus I yang dilaksanakan sebelumnya.

---

<sup>9</sup> Dokumentasi gambar kondisi siswa saat mengerjakan soal Evaluasi siklus II yang diambil peneliti.



Peningkatan ketuntasan siswa yang diperoleh peserta didik dari setiap pertemuan selalu meningkat. mulai dari tingkat keberhasilan pre tes sebesar 11,42% meningkat menjadi 62,85%. Ini membuktikan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa berhasil dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan metode simulasi dan media benda konkret ini yaitu terjadi peningkatan dari sebelum dan sesudah dilakukan tindakan yang pada awalnya nilai rata-rata sebesar 48.257 dan terjadi peningkatan pada siklus pertama sebesar 78.05 dibanding sebelum dilakuakn tindakan, yang dapat dilihat pada lembar Observasi hasil belajar siswa pada lampiran.

Tabel 4.6 Daftar nilai hasil belajar pada siklus II di MI  
Mambaul Ulum Pakis Malang

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Adinda Dewi Aulia	90
2	Agus Adi Darma	100
3	Ainiatus Sa'diyah	90
4	Aisyah Lutfiana	80
5	Akhmad Zaqiyah	80
6	Alfiatuz Zahro	93
7	Alifatul Husna	80
8	Annisatul Kamila	75
9	Bagas Fajar Miftahul Huda	93
10	Chairil Chafid	76

11	Dani Hafid	36
12	Dewi Puspitasari	66
13	Diyah Dewi Robi'ah	93
14	Elsa Dwi Cahyani	86
15	Erik Muhammad Ramadhan	53
16	Evania Junia Amanda	75
17	Fristanti	90
18	Hanifah	63
19	Ilma Fitri Sasabila	83
20	Masna Vicky Dzulqurnain	80
21	Mazida Na'imatuz Tsania	83
22	Mia Farida	96
23	Mochamad Cholil Fanani	83
24	M. Rangga Ramadhan M.	86
25	M. Enggal Abdi Prasetyo	90
26	Muhammad Farhan Azizi	-
27	Muhammad Yudha Ananta	93
28	Nanda Eka Fatimah	90
29	Novalia Rahma Ningsih	80
30	Rahmad Hidayat	60
31	Siti Zumrotul Sayadah	80
32	Wulan Rahma Aulia	75

33	Yazid Farkhan Romadhon	86
34	Yunus Adrian	75
35	Khakim	96
JUMLAH		2755
Rata-rata		81,02
Prosentase		85,29%

#### d. Refleksi tindakan siklus II

Pada kegiatan siklus ke II, menunjukkan tidak ada permasalahan dalam perumusan pelaksanaan tindakan (RPP). Jadwal jam pertemuan telah sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II adalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media dan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menggunakan memberikan penugasan baik secara individu maupun secara berkelompok
3. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran melalui penggunaan media dan metode ini
4. Siswa lebih aktif selama kegiatan pembelajaran.
5. Siswa sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas, hal ini dapat dilihat dari tidak adanya satupun dari siswa yang merasa

keberatan dan protes, pada waktu peneliti memberikan tugas-tugas yang diberikan

6. Konsentrasi siswa dalam belajar cukup tinggi. Hal ini dapat terjadi karena guru selalu membawa siswa masuk dalam orientasi masalah sebelum pembelajaran inti dimulai.
7. Semua rencana perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I telah dilaksanakan di siklus II ini dengan baik.
8. Penggunaan media dan metode yang diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Guru menggunakan kelompok kecil, itu dikarenakan pada siklus ke I apabila siswa dibagi menjadi kelompok besar cenderung kurang efektif. Itu semua dapat dilihat dari kegiatan siswa yang lebih sibuk dengan dunianya sendiri seperti mengobrol dan bermain dengan teman dekatnya disamping itu kelas menjadi ramai bukan karena pembelajarannya tapi karena siswanya yang sibuk dengan dunianya sendiri.

### **3. Paparan data dan temuan hasil penelitian pada siklus- III**

Pada siklus III ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yakni pada tanggal 12 April 2014 pada hari Sabtu dan 14 April 2014 pada hari Senin. Pelaksanaan siklus III meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Adapun siklus III dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

#### **a. Perencanaan tindakan siklus III**

Siklus ke III dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit untuk tiap kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 12 April 2014. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk menindak lanjuti kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus II yaitu untuk semakin meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam setiap pembelajaran.

Peneliti membuat perencanaan atas dasar pengamatan peneliti dengan melihat nilai tes siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 5 April dan 7 April 2014 mata pelajaran IPS, yaitu terdapat 8 siswa yang dinyatakan tidak lulus karena nilai yang diperolehnya dibawah standart kelulusan maksimum.

Siklus ini terdiri dari satu pokok bahasan, yaitu matri Jual Beli. Sebelum pembelajaran dilaksanakan penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan persiapan. Secara rinci rencana pembelajaran pada siklus ketiga ini terdiri dari dua kali pertemuan, dengan menggunakan metode simulasi dan media Benda Konkret, adalah sebagai berikut :

1. Membuat rencana pembelajaran meliputi perencanaan satuan dan analisis program.
2. Membuat atau menyiapkan media tentang materi Jual Beli.



3. Membagi materi Jual beli menjadi tiga sub bahasan, yaitu: jual beli yang ada dilingkungan rumah, jual beli yang ada dilingkungan sekolah dan sejarah jual beli sebelum adanya uang.
4. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan Metode simulasi dan Media Benda Konkret.
5. Membuat soal test tentang Jual Beli untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada rencana tindakan siklus ketiga ini, peneliti dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret. yang di upayakan agar siswa dapat memahami materi, dan mampu berperan aktif dalam belajar dikelas, serta terlibat aktif dalam kerja sama antar siswa sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Dengan penggunaan metode simulasi dan media benda konkret diharapkan pengetahuan tentang pelajaran IPS menjadi maksimal. Sehingga nilai hasil belajar siswa dapat meningkat dan memenuhi KKM.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajarn buku BSE IPS dan LKS IPS. Sedangkan alat atau bahan yang dibutuhkan dalam program pembelajaran Uang mainan dan benda konkret yang ada disekitar siswa misal saja: Tas, buku, kotak pensil. Adapun untuk

mengungkap hasil belajar siswa digunakan instrument penelitian berupa pedoman pengamatan terhadap aktifitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan tes hasil belajar.

Kriteria ( indicator yang menjadi penanda) untuk menentukan bahwa penggunaan metode simulasi dan media benda konkret yang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang telah di upayakan, dilakukan secara kualitas dan secara kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti selama pembelajaran IPS berlangsung.

Sedangkan secara kuantitatif dilakukan dengan cara tes. Keberhasilan individual ditetapkan jika siswa mengalami ketuntasan belajar minimal 75, ini adalah skor minimal batas kelulusan sebagaimana ketentuan sistem evaluasi yang tercantum dalam pedoman pendidikan MI Mambaul Ulum tahun akademik 2013-2014.

#### **b. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ke I**

##### Pendahuluan

- Awali dengan mengucapkan salam dan berdoa
- Mengabsensi siswa
- Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/ dikuasai siswa sebagai hasil belajar

##### Kegiatan inti

- Guru mengulas materi jual beli pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru
- Guru menunjuk beberapa siswa maju kedepan kelas untuk mempraktekan kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

#### Penutup

- Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
- Guru memberi PR kepada siswa
- Memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari
- Pesan moral, dengan meningkatkan untuk mengulangi belajar dirumah, apa yang telah diperoleh dari sekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

#### ***Pertemuan ke II 2 X 35 Menit ( 12 April 2014)***

#### Pendahuluan

- awali dengan mengucapkan salam dan doa
- penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/ dikuasai siswa sebagai hasil belajar

#### Kegiatan inti

- Guru mengulas kembali materi sebelumnya
- Guru melakukan Tanya jawab seputar materi jual beli untuk mengetahui seberapa besar siswa dalam mengingat materi

- Guru membagikan lembar soal kepada siswa sebagai upaya mengukur tingkat keberhasilan siswa

#### Penutup

- Guru memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari
- pesan moral, dengan mengingatkan untuk mengulangi belajar dirumah, apa yang telah dipelajari disekolah
- Diakhiri dengan doa dan salam

#### **e. Observasi tindakan siklus III**

Ketika guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, dan meneruskan dengan memberikan keterangan dengan materi selanjutnya keadaan siswa pada saat itu tenang karena memperhatikan setiap detail keterangan yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada sebagian siswa mengenai materi jual beli dan apabila siswa yang bersangkutan bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka nilai kelompok deretnya akan bertambah menjadi nilai 100, apabila siswa atau kelompoknya ada yang ramai, tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, ramai sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru, keluar dari bangku maka nilai kelompok deretnya akan dikurangi menjadi 50. dari kegiatan itu siswa bisa berkonsentrasi untuk menjelaskan materi pembelajaran itu sehingga cara demikian sangat efektif untuk dilakukan pada MI Mambaul Ulum kelas III. Itu semua dapat dilihat

dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, yang awalnya sebelum ada tindakan nilai mereka sangat jelek bahkan banyak siswa yang kurang memenuhi target KKM.

Untuk lebih mendapatkan gambaran kualitatif secara mendalam terhadap penggunaan metode simulasi dan media benda konkret, peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang diterapkan sebagai informan.

Hasil wawancara adalah sebagai berikut terhadap pertanyaan

“ Bagaimanakah tanggapanmu terhadap penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam pembelajaran IPS?”. seorang siswa yang termasuk memiliki nilai yang bagus dibandingkan teman-teman lainnya dalam 1 kelas ( lebih lanjut disingkat dengan sebutan siswa A)

Saya berpendapat, bahwa pembelajarannya menyenangkan, saya sangat termotivasi dengan adanya media dan metode simulasi yang ibu guru terapkan dalam proses pembelajaran ini. Saya paham dan bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan.<sup>10</sup>

Satu orang siswa yang termasuk siswa yang memiliki kemampuan sedang ( lebih lanjut disingkat dengan istilah siswa B) mengatakan

Saya suka dengan penggunaan metode dan media itu saat belajar IPS, karena saya sangat senang. saya bisa sangat puas

---

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Dewi Puspitasari, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.



dengan perolehan hasil nilai yang saya dapat, karena itu murni hasil kerja keras saya sendiri. Suasananya menyenangkan.<sup>11</sup>

Sedangkan siswa yang termasuk siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata ( lebih lanjut disingkat dengan istilah siswa C) mengatakan

Saya sangat senang, karena menurut saya mata pelajaran IPS itu membosankan, dulu saya tidak suka, malas, dan sering tidur kalau pelajaran ini berlangsung. tetapi sejak ibu menggunakan metode dan media itu, saya lebih semangat untuk selalu mengikuti proses pembelajaran IPS. Dan saya juga bisa bertanya kepada teman saya yang bisa, ketika saya belum mengerti.<sup>12</sup>

Dengan demikian tanggapan para informan adalah positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret, karena ketiga siswa menyatakan senang terhadap pembelajaran yang mereka alami melalui penggunaan metode simulasi dan media benda konkret tersebut.

Tanggapan siswa terhadap pertanyaan “ Apakah kamu memperoleh manfaat dari penggunaan metode simulasi dan media

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Mia Farida, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Dani Hafid, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

benda konkret dalam proses pembelajaran IPS kemarin?”. terhadap pertanyaan ini siswa A mengungkapkan,

Ya, saya memperoleh banyak manfaat, selain lebih faham, saya juga bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan.<sup>13</sup>

Sementara siswa B, menyatakan

Ya, saya bisa bekerja sama dan bertanya dengan teman-teman kelompok saya ketika saya tidak bisa. Disamping itu saya bisa akrab dengan teman kelompok saya saya sangat senang sekali.<sup>14</sup>

Sedangkan siswa C menyatakan

Ya, saya sangat senang karena sebelum-sebelumnya bu jum tidak perbah membuat permainan seperti ini. saya sangat suka kalau pelajaran dilakukan bermain sambil belajar seperti ini, dengan bermain sambil belajar seperti ini saya dapat dengan mudah mengingat-ingat pelajaran yang sudah di ajarkan oleh bu guru tadi selama ada disekolah. Dan saya pun sekarang

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Dewi Puspitasari, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Mia Farida, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

sudah bisa mengerjakan soal- soal yang diberikan oleh bu guru<sup>15</sup>.

Dengan demikian dari hasil wawancara diatas, penggunaan metode simulasi dan media benda konkret dalam pembelajaran yang diterapkan sangat memberikan manfaat kepada para peserta didik, mereka merasakan suasana yang akrab dengan teman kelompoknya, lebih rilex, sangat senang terlebih lagi siswa menyukai media dan metode ini.

Hasil dari observasi keseluruhan pada tahap ini, bahwa peserta didik sudah mencapai indicator yang harus dicapai, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS meningkat, peserta didik lebih semangat terhadap tugas yang diberikan, tergerak untuk selalu belajar, mempunyai keinginan yang kuat terhadap sesuatu, mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan senang dan tidak merasa jenuh dengan pelajaran, selalu merasa penasaran dan bertanya apabila tidak tau.

Siklus III ini sebagai tindak lanjut atas kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus II. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan evaluasi sebagai tolak ukur peningkatan keberhasilan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Dani Hafid, salah satu peserta didik kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang yang memiliki kemampuan terbaik disbanding teman kelasnya yang lain dikelas III, pada tanggal 5 April 2014.

Hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada tahap ini adalah, pada waktu guru memakai menggunakan media dan metode tepak, menarik, dan terpadu, siswa mulai tidak canggung mengungkapkan pendapat dan pertanyaan, siswa sangat begitu senang dan sangat antusias, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan, sedangkan pada waktu siswa melaksanakan secara berkelompok siswa aktif, dan ketika penugasan individu suasana kelas siswa sepi, tidak ada yang berjaja-jalan untuk mencari jawaban. Dan gurupun selalu memberikan dorongan, bimbingan dan pengawasan selalu dalam setiap mengerjakan tugas, nampak siswa lebih percaya diri untuk menjawabnya sendiri. Sebagaimana gambar yang dilampirkan pada lampiran.<sup>16</sup> Keadaan ini berlangsung sampai waktu ditentukan habis.

Hasil dari pelaksanaan evaluasi siklus III ini, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan antara hasil sebelum tindakan, dan tes siklus II yang dilaksanakan sebelumnya. Peningkatan ketuntasan siswa yang diperoleh peserta didik dari setiap pertemuan selalu meningkat. mulai dari tingkat keberhasilan pre tes sebesar 11,42% meningkat menjadi 62,85% dan kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 85,29%. Ini membuktikan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa berhasil dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan metode simulasi dan media benda konkret ini yaitu terjadi peningkatan dari

---

<sup>16</sup> Dokumentasi gambar kondisi siswa saat mengerjakan soal Evaluasi siklus II yang diambil peneliti.

sebelum dan sesudah dilakukan tindakan yang pada awalnya nilai rata-rata sebesar 48,25 dan terjadi peningkatan pada siklus pertama sebesar 78,05 dan pada siklus II sebesar 81,02 dibanding sebelum dilakuakn tindakan, yang dapat dilihat pada lembar Observasi hasil belajar siswa pada lampiran.

Tabel 4.7 Hasil Belajar siswa pada siklus III di MI Mambaul  
Ulum Pakis Malang

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Adinda Dewi Aulia	86
2	Agus Adi Darma	90
3	Ainiatus Sa'diyah	75
4	Aisyah Lutfiana	96
5	Akhmad Zaqiyah	76
6	Alfiatuz Zahro	80
7	Alifatul Husna	75
8	Annisatul Kamila	75
9	Bagas Fajar Miftahul Huda	86
10	Chairil Chafid	86
11	Dani Hafid	75
12	Dewi Puspitasari	80
13	Diyyah Dewi Robi'ah	93
14	Elsa Dwi Cahyani	86
15	Erik Muhammad Ramadhan	23



16	Evania Junia Amanda	73
17	Fristanti	86
18	Hanifah	66
19	Ilma Fitri Sasabila	96
20	Masna Vicky Dzulqurnain	60
21	Mazida Na'imatus Tsania	93
22	Mia Farida	93
23	Mochamad Cholil Fanani	83
24	M. Rangga Ramadhan M.	86
25	M. Enggal Abdi Prasetyo	80
26	Muhammad Farhan Azizi	-
27	Muhammad Yudha Ananta	83
28	Nanda Eka Fatimah	83
29	Novalia Rahma Ningsih	93
30	Rahmad Hidayat	70
31	Siti Zumrotul Sayadah	96
32	Wulan Rahma Aulia	76
33	Yazid Farkhan Romadhon	90
34	Yunus Adrian	86
35	Khakim	96
JUMLAH		2771
RATA-RATA		81,5

Prosentase	88,23%
------------	--------

#### **f. Refleksi tindakan siklus III**

Pada kegiatan siklus ke III, menunjukkan tidak ada permasalahan dalam perumusan pelaksanaan tindakan (RPP). Jadwal jam pertemuan telah sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II adalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media dan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menggunakan memberikan penugasan baik secara individu maupun secara berkelompok
3. siswa sangat antusias dalam pembelajaran melalui penggunaan media dan metode ini
4. Siswa lebih aktif selama kegiatan pembelajaran.
5. Siswa sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas, hal ini dapat dilihat dari tidak adanya satupun dari siswa yang merasa keberatan dan protes, pada waktu peneliti memberikan tugas-tugas yang diberikan
6. Konsentrasi siswa dalam belajar cukup tinggi. Hal ini dapat terjadi karena guru selalu membawa siswa masuk dalam orientasi masalah sebelum pembelajaran inti dimulai.

7. Semua rencana perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I telah dilaksanakan di siklus II ini dengan baik.
8. Penggunaan media dan metode yang diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan teknik analisis yang digunakan oleh peneliti dengan jenis penelitian tindakan kelas, maka peneliti akan mengemukakan gambaran hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV dengan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dan didapat oleh peneliti akan dianalisa sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada rumusan masalah yang digunakan. Dibawah ini adalah hasil analisa peneliti tentang penggunaan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI MAMBAUL ULUM Pakis Malang.

#### **A. Perencanaan penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang**

Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret ini pada mata pelajaran IPS dengan materi jual beli. Adapun langkah-langkah untuk menjadikan kelas yang akan dijadikan objek penelitian, mendapatkan materi yang cocok untuk disimulasikan, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi untuk mengukur hasil belajar siswa, dan menyiapkan soal pre test dan post test untuk mengetahui prosentase hasil belajar yang diraih oleh siswa, serta menyiapkan instrument penelitian.

Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah.<sup>1</sup> Merencanakan suatu kegiatan merupakan aktivitas sehari-hari bagi setiap orang yang hidup teratur. Rencana merupakan satu kebutuhan pokok dalam melaksanakan setiap kegiatan. Meskipun membuat rencana, seperti membuat rencana pembelajaran merupakan kegiatan rutin, namun ada kalanya rencana harus dibuat secara khusus, lebih-lebih jika ada keperluan atau kebutuhan khusus untuk melakukan kegiatan. Misalnya anda ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).<sup>2</sup>

Proses perencanaan kegiatan pembelajaran dalam menerapkan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan sebanyak 3 siklus selama 6 kali pertemuan, dilalui dalam 4 tahap, yaitu: tahap perencanaan pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan tahap refleksi.

Pada siklus pertama, peneliti membuat perencanaan secara sistematis yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh alokasi waktu yang dibutuhkan sebagai persiapan dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada tahap ini, tidak ada permasalahan dalam perumusan perencanaan tindakan (RPP). Jadwal jam pertemuan sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus kedua, peneliti membuat rancangan desain pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus pertama.

---

<sup>1</sup> Wahidmurni dan Nur Ali, *op.cit*, hal. 97

<sup>2</sup> I.G.A.K Wardani dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006) hal. 23



**B. Pelaksanaan penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.**

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus enam kali pertemuan, siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu 22 Maret 2014, siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu 5 April 2014. pada siklus III juga dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu 12 April 2014.

Pelaksanaan Tindakan merupakan aksi riil PTK di kelas. Pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan rencana tindakan yang disusun. Aktivitas selama pelaksanaan tindakan baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa perlu direkam dengan perangkat audio-video. Selama pelaksanaan tindakan akan diobservasi oleh sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aktivitas selanjutnya adalah melakukan refleksi untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pelaksanaan tindakan.<sup>3</sup>

Sebelum dilaksanakan tindakan siklus I peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal, peneliti melakukan pre test pada hari tanggal bulan tahun, pada saat observasi awal kegiatan belajar kelas III masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan Tanya jawab. Tujuan dilaksanakannya pre test yakni untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh oleh siswa pada saat pre test yaitu 48,25 Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa dengan

---

<sup>3</sup> Sutijono, dkk., *Modul Umum Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Kuota 2011* (Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 2011), hlm. 146

pembelajaran konvensional ternyata siswa kurang antusias atau semangat dalam pembelajaran IPS Terpadu. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan, mereka cenderung pasif bahkan banyak siswa yang berbicara sendiri dengan temannya.

Selain itu, ketika peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, hanya beberapa siswa saja yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Mereka lebih banyak diam, mendengarkan, dan mereka mau bertanya dan menjawab setelah ditunjuk oleh peneliti. Itupun hanya beberapa siswa saja yang berani mengungkapkan pendapatnya. Pembelajaran yang kurang melibatkan banyak siswa, akan mengakibatkan siswa merasa bosan, malas dan kurang bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan dari data pengamatan dan hasil pre test menunjukkan banyak muntuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan metode dan media yang banyak yang melibatkan siswa agar mereka lebih aktif tanpa rasa takut atau malu dan mampu mengantarkan siswa pada kompetensi yang dicapai, serta menjadikan pembelajaran efektif aka tetapi tetap menarik bagi siswa. Dan menyikapi dari hasil pengamatan di atas, selanjutnya peneliti menerapkan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk pembelajaran IPS. Dengan metode simulasi dan media benda konkret ini diharapkan siswa mampu berperan aktif untuk mengekspresikan idenya pada saat menampilkan hasil simulasinya.

Darsono menjelaskan bahwa pada tahap awal peneliti perlu menjajaki keadaan dan kemampuan siswa melalui observasi. Misalnya, bagaimana gambaran keadaan kelas, perilaku siswa sehari-hari, perhatian terhadap pelajaran yang disampaikan guru, sikap siswa terhadap mata pelajaran, dan sebagainya.<sup>4</sup>

Pada siklus ini I pertemuan ke I peneliti meminta siswa untuk menampilkan simulasi drama dengan materi jual beli yakni seperti menampilkan kegiatan atau proses jual beli, karena pada pertemuan sebelumnya peneliti sudah memperkenalkan metode simulasi dan media benda konkret pada saat observasi, serta meminta setiap kelompok deret untuk menyiapkan barang-barang yang akan diperjual belikan untuk ditrampilkan pada siklus ke I, pada pertemuan ke I ini peneliti sedikit menjelaskan lagi tentang aturan dan tujuan dilakukannya simulasi, sehingga siswa mengetahui arti penting dari belajar dengan menggunakan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret, sehingga pada siklus I ini sebagian siswa sudah paham dan mengerti dengan aturan main dari simulasi ini.

Secara umum, observasi dilakukan untuk merekam proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung yang pelaksanaannya menyatu dengan pelaksanaan tindakan, sehingga perlu dikembangkan suatu sistem dan prosedur observasi yang mudah dan cepat dilakukan. Untuk kepentingan tersebut, tim peneliti dapat menggunakan berbagai cara dan alat untuk

---

<sup>4</sup> Sukidin, dkk., *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Insan Cendekia, 2010), hlm. 82

mengakses perilaku guru dan peserta didik secara menyeluruh dan akurat dalam proses pembelajaran, termasuk mengakses suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Agar hasil observasi memberikan manfaat, perlu dilanjutkan dengan diskusi agar mendapat balikan yang diperlukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan.<sup>5</sup>

Dalam proses simulasi peneliti memberi skor kepada setiap siswa yang melakukan simulasi, tujuannya adalah agar siswa dalam belajar mendapatkan nilai atau hasil belajar yang baik. Penilaian hasil belajar pada saat simulasi yaitu siswa mempersiapkan diri dengan baik, siswa melakukan simulasi ini dengan menggunakan media benda konkret secara serius, siswa melakukan simulasi sesuai dengan permasalahan, dan siswa memahami permasalahan dengan baik. Di dalam setiap penilaian tersebut terdapat beberapa indikator seperti yang terdapat pada lampiran.

Pada saat simulasi yang dilakukan pada siklus I, dapat dilihat bahwa keputusan-keputusan yang dilakukan oleh siswa masih kurang sesuai dengan permasalahan, kebanyakan dari mereka dalam memerankan peran masing-masing baik itu sebagai penjual dan pembeli tidak serius dan tidak mempersiapkan diri, banyak siswa yang masih mengandalkan siswa yang aktif banyak berbicara ketika tampil di depan kelas, terlihat pada waktu mensimulasikan peristiwa sekitar jual beli masih ada beberapa siswa yang malu dan belum bisa ber ekspresi dengan leluasa layaknya kegiatan jual beli yang ada di pasar-pasar misalnya seperti di pasar tradisional yang umumnya

---

<sup>5</sup> Mulyasa, *op.cit.*, hlm. 113

dalam pasar tersebut terdapat tawar menawar siswa belum bisa melakukan atau mempraktekan kegiatan tawar menawar tersebut, sehingga ketika berbicara suara mereka tidak terdengar oleh yang lainnya. Walaupun masih banyak siswa yang melakukan kesalahan saat mempraktekan kegiatan jual beli di pasar, namun peneliti menjaga aspek psikologis siswa ketika siswa melakukan kesalahan-kesalahan, baik yang bersifat individual maupun kelompok supaya siswa tidak down kemudian rasa percaya diri mereka jatuh, yang akan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret, hasilnya cukup baik. Dalam siklus I ini para siswa masih merasa canggung dalam memerankan peran. Hal itu kemungkinan dapat disebabkan karena siswa masih belum terbiasa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode simulasi ini dan media benda konkret, peneliti menunjuk kelompok secara bergiliran untuk menampilkan simulasi ini dengan menggunakan media benda konkret. Meskipun tidak berpengaruh terhadap antusias siswa, namun mempengaruhi kesiapan kelompok tersebut yang berujung kepada rasa percaya diri pada setiap siswa.

Penampilan simulasi ini dilakukan 2 kali pertemuan, karena kelompok yang dibentuk terdiri dari beberapa kelompok, jika I siklus dilakukan 1 kali pertemuan maka waktunya tidak cukup, pada pertemuan pertama waktunya hanya 1x 35 menit maka hanya bisa menampilkan 2 kelompok. kelompok yang belum maju pada pertemuan ke I maka dilanjutkan pada pertemuan ke II



yang mana waktu yang ada lebih banyak dari pada pertemuan ke I yaitu 2x 35 menit. Setelah kegiatan simulasi ini selesai peneliti memberikan soal post test kepada siswa dan hasil post tes menunjukan rata-rata kelas dari hasil pre test pada saat observasi, walaupun peningkatannya sedikit akan tetapi sudah dapat menunjukan bahwa dengan menggunakan metode dan media ini hasil belajar siswa meningkat dari pada dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab.

Hasil pengamatan siklus I menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa. dari hasil pengamatan hasil belajar dari lembar observasi persentasenya yaitu 62,85% Pada siklus I ini siswa sudah tidak terlalu ramai seperti pada saat observasi, mereka mulai memperhatikan temannya yang tampil di depan kelas, walaupun masih ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri ataupun main sendiri saat pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan siklus II menunjukan bahwa siswa sudah tidak malu-malu dan takut ditertawai oleh teman-temannya ketika tampil di depan kelas. Mereka lebih percaya diri, dan melakukan simulasi dengan serius. Hasil belajar siswa juga meningkat, pada siklus I persentasenya 62,85% Sedangkan pada siklus II ini meningkat menjadi 85,29%

Dan hasil pengamatan pada siklus III hasil belajar siswa semakin meningkat, pada pertemuan siklus III ini nampak berjalan efektif, siswa tampak begitu bersemangat untuk segera melakukan simulasi. Dalam simulasi ini mereka akan mensimulasikan tentang jual beli. Simulasi sering dikaitkan dengan permainan. Terdapat perbedaan di antara kedua permainan tersebut.

Didalam permainan ( Games), para pemain melakukan persaingan untuk mencapai kemenangan atau mengalahkan lawannya. Selain itu, permainan lebih memberi hiburan (Kesenangan) kepada pemain-pemainnya. Menurut Derick, U dan McAlesee yang dikemukakan pada Abu Ahmadi.<sup>6</sup>

Pada saat simulasi siswa sudah tidak bingung lagi dengan metode dan media tersebut, mereka terlihat antusias, lebih percaya diri dan sudah terbiasa dengan penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret. karena pada dasarnya media benda konkret itu media yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda-benda konkret yang ada disekitar siswa dapat digunakan dalam proses belajar Pada setiap kelompok siswa sudah banyak yang aktif, karena masing-masing siswa ingin mendapat skor terbanyak ketika tampil.

Dengan demikian hasil observasi siklus III menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang sangat memuaskan, peningkatan hasil belajar siswa dapat diamati pada lembar observasi dari siklus I sampai siklus III terus mengalami peningkatan.

### **C. Evaluasi penerapan metode simulasi dengan bantuan media benda konkret mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang**

---

<sup>6</sup> Abu Ahmadi, Startegi Belajar Mengajar: Untuk Fakultas Tarbiyah komponen MKDK. (Bandung: CV Pustaka Setia. 1997), hal. 83

Evaluasi dalam pembelajaran ini dilakukan setelah diterapkannya metode simulasi dan media benda konkret pada pembelajaran IPS terpadu setelah proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menggunakan metode dan media yang telah diterapkan. Menurut Bloom, evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.<sup>7</sup>

Adapun metode dan media itu antara lain adalah Metode Simulasi adalah suatu peniruan sesuatu yang nyata, keadaan sekelilingnya (*State of affairs*), atau proses. Aksi melakukan simulasi sesuatu secara umum mewakili suatu karakteristik kunci atau kelakuan dari system-sistem fisik atau abstrak.<sup>8</sup> Maksudnya adalah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka di dalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peran melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.<sup>9</sup> dan Media benda konkret yaitu benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda-benda konkret yang ada disekitar siswa dapat digunakan dalam proses belajar Sedangkan bukti-bukti data kualitatif dapat dijelaskan dari hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa yang menyatakan senang dengan penerapan

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 1

<sup>8</sup> Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk guru.* ( Bandung: Yrama Widya, 2006), hal. 45

<sup>9</sup> Prayitno Kupul dan Zainal Abidin, 1979. hal 1 dan Derick, U dan Mc Alesee,R, 1978. hal 17

metode dan media pembelajaran tersebut, hal ini dapat ditunjukkan dengan tumbuhnya rasa kebersamaan dan kekompakan dalam setiap kelompok, kondisi kelas menjadi lebih hidup, dan suasana belajar lebih terlihat kondusif dan efektif.

Sasaran evaluasi adalah untuk menemukan bukti-bukti konkret ada tidaknya perbaikan dari pelaksanaan PTK. Bukti-bukti nyata, baik yang bersifat positif maupun negatif sangat besar manfaatnya bagi penarikan kesimpulan dan tindak lanjut PTK. Nilai positif perbaikan dapat berupa peningkatan motivasi belajar siswa di kelas, motivasi mengajar guru, profesionalitas mengajar guru, partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran, daya serap, hasil belajar, kerja kelompok, perubahan gaya belajar siswa, dan peningkatan pada sisi yang lainnya. Peningkatan ini bisa berupa peningkatan masing-masing individu pelajar atau peningkatan rata-rata kelas. Peningkatan individu tercermin dari motivasi individu dalam mengikuti pelajaran di kelas dan peningkatan kelompok dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas.<sup>10</sup>

Dari hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa penerapan metode simulasi dan media benda konkret dalam pembelajaran IPS terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

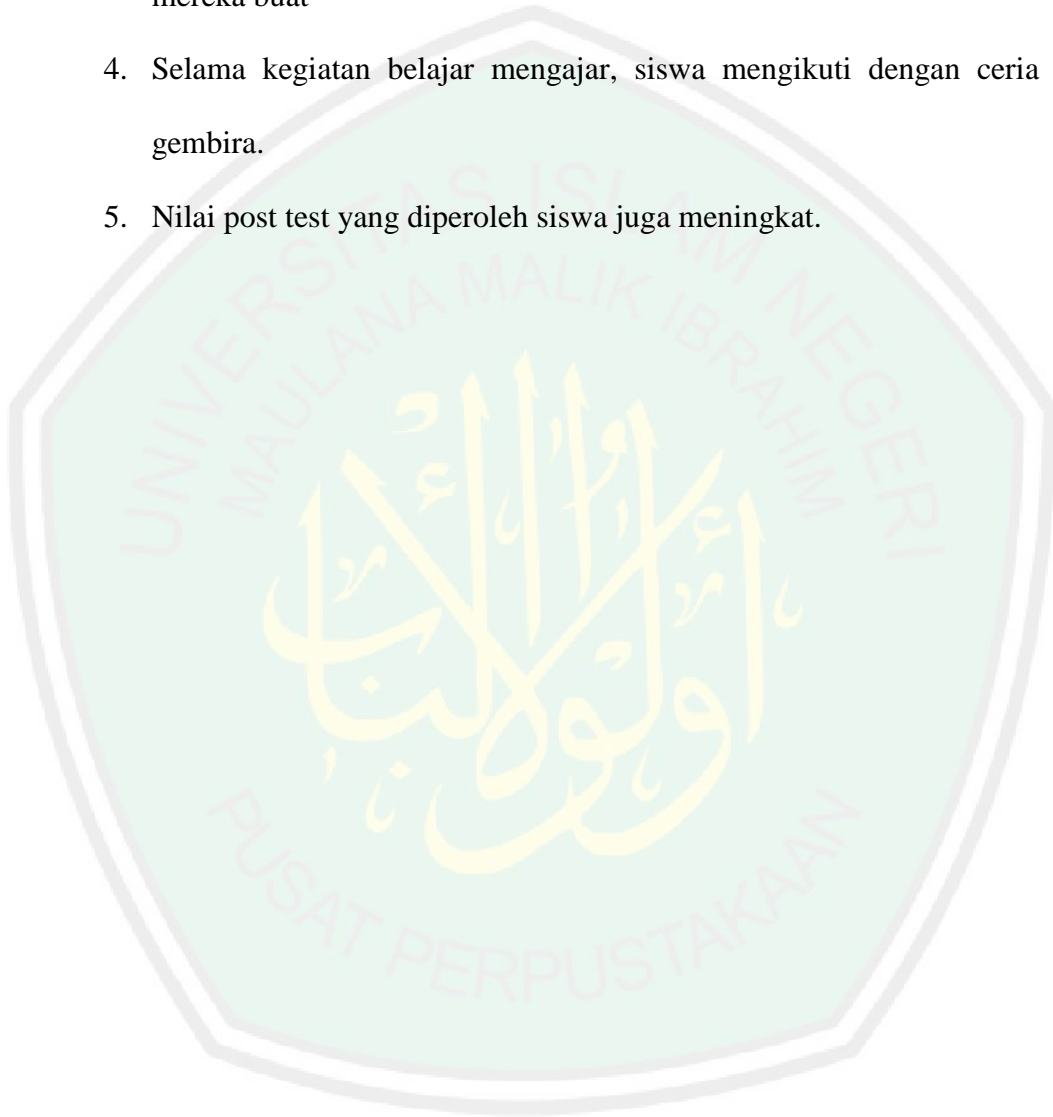
Adapun indikator keberhasilan penerapan metode simulasi antara lain:

1. Motivasi belajar siswa semakin besar

---

<sup>10</sup> Sukidin, dkk., *op.cit.*, hlm. 138-140

2. siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Siswa terlihat antusias ketika memainkan peran dalam drama yang mereka buat
4. Selama kegiatan belajar mengajar, siswa mengikuti dengan ceria dan gembira.
5. Nilai post test yang diperoleh siswa juga meningkat.





## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari data-data yang telah diperoleh dan dipaparkan pada bab IV dan bab V maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal dari paparan data yang ada, diantaranya adalah :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jual beli pada siswa kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang, mulai dari pembentukan kelompok simulasi, menyusun instrument penelitian, menyusun lembar penilaian terhadap hasil belajar siswa pada saat pelaksanaan simulasi, menyusun soal post test yang akan diberikan pada akhir stiap siklus, menyiapkan sumber belajar yang diperlukan.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret untuk meningkatka hasil belajar dalam materi jual beli pada siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Hasil belajar tersebut terlihat dari meningkatnya nilai siswa dalam proses pembelajaran,
3. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode dan media ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi jual beli pada siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang dilakukan setiap akhir siklus. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat

keberhasilan siswa dalam menggunakan metode simulasi dan media benda konkret yang telah diterapkan. dari hasil evaluasi pada setiap akhir siklus terlihat prosentase pada saat simulasi dan media benda konkret siklus I 62,85%, siklus II 85,29% , siklus III 88,23% Dan pada saat post test siklus I rata-rata kelas 2732, siklus II 2755, siklus III 2771

4. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Mambaul Ulum Pakis Malang dengan menggunakan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat diketahui dari observasi peneliti pada proses belajar mengajar serta aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **B. Saran**

Kami selaku peneliti dan penulis memiliki beberapa saran yang bersifat positif demi terwujudnya dan berkembangnya pembelajaran di kelas, didasarkan pada hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti, yaitu:

1. Dalam pemilihan metode dan media harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar. dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa metode simulasi dan media benda konkret dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, hal inilah yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, tujuannya adalah agar siswa dapat mendapatkan nilai atau hasil belajar yang maksimal.

2. Lembaga pendidikan dan pihak yang berwenang diharapkan mampu merealisasikan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi dan media benda konkret, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa
3. Bagi siswa khususnya kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang hendaknya lebih meningkatkan hasil belajarnya dengan cara apa yang telah dipelajari selama disekolah dipelajari juga dalam rumah sehingga apabila siswa melakukan kegiatan belajar seperti itu siswa akan mendapatkan hasil belajar atau nilai yang memuaskan.
4. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode simulasi dengan menggunakan media benda konkret terhadap variable yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 1997. *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Fakultas Tarbiyah komponen MKDK*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Aqib Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk guru*. Bandung: Yrama Widya,
- Aqib Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto Suharsimi dkk, 2007. “*Penelitian Tindakan Kelas*”. Jakarta: Bumi Aksara
- Asnawir dkk, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers,
- Badan Standart Nasional Pendidikan *Pandua Penelitian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 2007. Departemen Pendidikan Nasional,
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah Bahri Syiful, 1994. *prestasi belajar dan kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Dokumentasi MI Mambaul ulum Pakis Malang
- Hadi Sutrisno, 1991. *Metodologi Research 2*,. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kupul Prayitno dan Abidin Zainal, 1978. hal 1 dan Derick, U dan Mc Alesee, R, 1978.
- Kusumah Wijaya dan Dwitagama Dedi, 2011. *mengenal penelitian tindakan kelas*, Jakarta: Indeks.
- Moleong J. Lexy, 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa E, 2005. *Implementasi kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunkaca Wayan, PPN Sunartana, 1990. , *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional,
- Permendiknas No 22 Tahun, 2006 Tentang Standart Isi
- Purwanto, 2009. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Siregar Eveline , Nara Hartini,2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Subana dan Sunarti.2011. *Starategi belajar mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sunaryo,1989. *Strategi Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial..* Malang: IKIP Malang.
- Suryasubroto, 2004. *Implementasi kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Bandung: CV Cipta Cemas Grafika,
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu* .Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011)
- Usman Basyiruddin , 2002. *Media Pembelajaran* . Jakarta: Ciputat Pers.
- Wahab Aziz Abdul 2009 *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* Bandung: Alfabeta.
- Wahidmurni,2008. *penelitian tindakan kelas dari teori menuju praktik*, . Malang: UM Press,
- Wawancara dengan bu Jum, guru mata pelajaran IPS kelas III MI Mambaul Ulum Pakis Malang pada tanggal 17 Maret 2014
- Wiratmadja Rochiati, 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zuriya Nurul ,2006. *Metodologi Penelitian Sosian dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email: [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

### BUKTI KONSULTASI

Nama : Nuning Safitri  
NIM : 10140082  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Dosen Pembimbing : Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd  
Judul skripsi : Penerapan Metode simulasi dengan penggunaan media benda konkret pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Skripsi

No	Tanggal	Hal yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan
1	14 April 2014	Revisi Judul Skripsi	1
2	15 April 2014	Konsultasi Judul dan Latar belakang	2
3	21 April 2014	Revisi BAB I	3
4	22 April 2014	Revisi Bab I,II,III	4
5	20 Mei 2014	Konsultasi BAB I,II	5
6	21 Mei 2014	Revisi BAB I,II	6
7	22 Mei 2014	Konsultasi Bab I, II, III, IV, V, VI	7
8	26 Juni 2014	ACC	8

Malang, 26 Juni 2014  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan

DR. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/404/2014  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

21 Maret 2014

Kepada  
Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Pakis Malang  
di  
Malang

Dengan hormat, dalam rangka penyelesaian tugas akhir atau penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, untuk itu kami mohon dengan hormat mahasiswa berikut diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu :

Nama : Nuning Safitri  
NIM : 10140082  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester – Tahun Akademik : Genap-2013/2014  
Judul Skripsi : **Penerapan Metode Simulasi dengan Menggunakan Media Benda Konkret pada Materi Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang**

Demikian atas perkerian dan kerjasama Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.



Dr. H. Nuy Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI  
2. Arsip



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF CABANG KABUPATEN MALANG

Akte Notaris : Joenes E, Maogimon, SH No. 103/1986

**MI MAMBAUL ULUM**

( TERAKREDITASI A )

NSM : 111235070160

Alamat : Jl. H. Alwi No. 284 Telp. (0341) 792031 Tirtomoyo - Pakis - Malang

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 62/SK/MI.MU/V/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang:

Nama : TITIK HERAWATI, S.Pt.  
Jabatan : Kepala MI Mambaul Ulum  
Alamat Kantor : Jl. H. Alwi No. 284 Tirtomoyo Pakis.

Menerangkan:

Nama : Nuning Safitri  
NIM : 10140082  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah btidaiyah /PGMI  
Semester-Tahun Akademik : Genap-2013/2014  
Judul Skripsi : Penerapan metode Simulasi dengan menggunakan Media Benda Konkret pada Materi Jual Beli untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

Telah melakukan penelitian di lembaga kami pada tanggal 14 Maret s/d 8 April 2014.

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dilaksanakan .

Malang, 10 Mei 2014

MI Mambaul Ulum  
  
TITIK HERAWATI, S.Pt.

**DATA PERSONALIA GURU DAN PEGAWAI MI MAMBAUL ULUM  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

No	NAMA / NIP	TANGGAL LAHIR	L/P	PENDIDIKAN			MULAI MENGAJAR	KELOMPOK GURU	JABATAN	GURU HAPPI	JUMILAH JAM	ALAMAT RUMAH	KETERANGAN
				DIKUR	TAHUN	SURUSAN							
1	TITIK HERAWATI, S. Pd. NIP	MALANG, 12 JANUARI 1971	P	SI	1994	PETERNAKAN		1995	KEPALA SEKOLAH	IPA	24	JL. BARENG TENGAH 5 JORGA	
2	NUR ASYIKIN, S. Pd.L. NIP	MALANG, 15 MARET 1969	L	SI	2009	PAI		1979	URUSAN HUMAS	AQIDAH AKHLAQ	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
3	MASLICHAH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 12 DESEMBER 1963	P	SI	2008	PAI		1991	URUSAN KURIKULUM	BAHASA ARAB	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
4	ERFANATUM MUNIROH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 12 FEBRUARI 1978	P	SI	2008	PAI		1994	BENDAHARA	IPA	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
5	USWATUL HASANAH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 11 MEI 1979	P	SI	2008	PAI		1997	WALI KELAS	PAI	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
6	WIMAN WILASTUTIK, S. Pd. NIP	MALANG, 10 AGUSTUS 1984	P	SI	2003	MATEMATIKA		2001	GURU KELAS	MATEMATIKA	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
7	DEWI LAMINAH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 10 JANUARI 1981	P	SI	2002	PAI		2002	GURU KELAS	SKI	24	JL. RAYA ASRIKATON	
8	NIKMATILZ ZUHRU, S. Pd.L. NIP	MALANG, 10 JANUARI 1978	P	SI	2008	PAI		2003	WALI KELAS	AL-QUR'AN HADIST	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
9	SHOLIKAH LIRIFAH, S. Pd. NIP	MALANG, 11 JULI 1978	P	SI	2001	(LUP) BAHASA INDONESIA		2003	WALI KELAS	BAHASA INDONESIA	24	JL. ABDILLAH GENTRI TIRTOMOYO	
10	JUMAINAH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 12 SEPTEMBER 1969	P	SI	2004	PAI		2000	WALI KELAS	PAI	24	JL. BROMO Gg. 1 No. 40 ORO-ORO DOWO	
11	ANDI BUDIWAN, S. Pd. NIP	MALANG, 17 JANUARI 1985	L	SI	2011	PENDIDIKAN FISIKA		2040	URUSAN KESISWAAN	PENJAJASK	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
12	DEWI ROMLAH, S. Pd.L. NIP	MALANG, 11 JANUARI 1984	P	SI	2010	PAI		2007	WALI KELAS	BAHASA INGGRIS	24	JL. H. ALWI PULESARI TIRTOMOYO	
13	NUR LAHATUL FITRI NIP	MALANG, 09 APRIL 1997	P	SI	2013	PAI		2012	GURU KELAS	PAI	24	JL. RAYA PASIRPAN PURWOSARI	
14	IQBAL MUHLISIN NIP	MALANG, 10 OKTOBER 1994	L	SMA	2012	BAHASA		2012	TATA USAHA	-	-	JL. RAYA SUMBER PASIR	
15	MUSTOFA ADY SETYAWAN NIP	MALANG, 21 FEBRUARI 1993	L	SMP	2012	-		2012	OFFICE BOY	-	-	J. PERUM BANTARUM ASRI TANJUNG	

KEPALA SEKOLAH

TITIK HERAWATI, S. Pd.



Nama :

No Absen :

# pelatihan

A. Berilah tandasilang (x) padahuruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling benar !

1. Kegiatan yang berhubungandengankegiatanjualbelibarangdisebut ...
  - a. Pariwisata
  - b. Pertanian
  - c. Perdagangan
  - d. Perindustrian
2. Pedagang yang menjualbarangdagangannya di pinggirjalandisebutpedagang...
  - a. Keliling
  - b. Kaki lima
  - c. Grosir
  - d. Penyalur
3. Tempatkegiatanjualbelijaya yaitu...
  - a. Took obatdan salon kecantikan
  - b. Bengkeldanwarung makan
  - c. Salon kecantikandan took kelontong
  - d. Salon kecantikandan bengkel
4. Tempatpembayaran di pasarswalayanadalah..
  - a. Loker
  - b. Kios
  - c. Pramuniaga
  - d. Kasir
5. Kegiatantukarmenukarbarangpada saatuangbelumditemukandisebut .....
  - a. Jual
  - b. Beli
  - c. Barter
  - d. Jualbeli
6. Menukarmakanandengansjumlahuangdisebutsebagai kegiatan ...
  - a. Jualbeli
  - b. Menjual
  - c. Menukar



- d. membeli
7. Pasar yang menjual satu jenis barang di sebut dengan pasar ...
- Tradisional
  - Campuran
  - Khusus
  - Umum
8. Pasar adalah tempat pertemuan antara .... dan ....
- Penjual dan pedagang
  - Penjual dan produsen
  - Pedagang dan produsen
  - Penjual dan pembeli
9. Kegiatan jual beli terjadi jika ada kesepakatan harga barang antara penjual dengan ...
- Penjual
  - Pembeli
  - Pedagang
  - Orang
10. Ibu membeli barang kebutuhan sehari-hari di ...
- Kantor pos
  - Apotek
  - Pasar
  - Toko bahan bangunan

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Apa yang dimaksud dengan produsen?

.....  
 .....

2. Apa yang dimaksud dengan pasar tradisional?

.....  
 .....

3. Sebutkan macam-macam kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah?

.....  
 .....

4. Sebutkan syarat-syarat terjadinya pasar?

.....  
.....

5. Sebutkan 3 macam bahan kebutuhan pokok!

.....  
.....



## Latihansoal

A. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberitanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d!

1. Di pasar dibuat ruangan yang berpetak-petak untuk tiap jenis barang. Petak-petak itu disebut...
  - a. Kamar
  - b. Los
  - c. Warung
  - d. Kios
2. Tempat jual beli segala macam barang-barang dan dilengkapi dengan mainan anak-anak dan restoran disebut...
  - a. Warung
  - b. Kios
  - c. Kedai
  - d. Mal
3. Barang yang dijual di koperasi sekolah, misalnya ...
  - a. Buku tulis
  - b. Tape recorder
  - c. Beras
  - d. Besi
4. Pasar tempat melakukan kegiatan jual beli barang-barang bekas disebut pasar...
  - a. Baru
  - b. Loak
  - c. Umum
  - d. Nyata
5. Pasar yang menjual satu jenis barang disebut pasar...
  - a. Tradisional
  - b. Campuran
  - c. Khusus
  - d. Umum
6. Tempat membayar jika kita berbelanja di swalayan atau supermarket adalah...
  - a. Kios
  - b. Kasir
  - c. Penjual
  - d. Pedagang
7. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah, **kecuali**...
  - a. Warung
  - b. Toko
  - c. Kantin
  - d. Supermarket
8. Untuk membeli televisi, pembeli harus membeli ke toko....
  - a. Mebel
  - b. Alat-alat rumah tangga
  - c. Elektronik
  - d. Warung

9. Batas akhir suatu barang masih layak untuk digunakan atau tidak disebut batas...
- Produksi
  - Maksimal
  - Minimal
  - Kedaluarsa

10. Ketika kita berbelanja, sebaiknya disesuaikan dengan ...
- Gengsi
  - Kemampuan
  - Kekayaan
  - Ambisi

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan uraian yang jelas dan tepat!

- Sebutkan syarat-syarat terjadinya pasar?
- Apa yang dimaksud dengan pasar?
- Sebutkan hal-hal yang harus diperhatikan sebelum membeli barang?
- Sebutkan macam-macam kebutuhan pokok?
- Sebutkan macam-macam kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah?

Nama :

No Absen :

## pelatihan

A. Berilah tandasilang (x) padahuruf a, b, c, dan d di depanjawaban yang paling benar !

1. Pasartempatmelakukankegiatanjualbelibarang-barangbekasdisebutpasar...
  - e. Baru
  - f. Loak
  - g. Umum
  - h. Nyata
2. Pedagang yang menjualbarangdagangannya di pinggirjalandisebutpedagang...
  - e. Keliling
  - f. Kaki lima
  - g. Grosir
  - h. Penyalur
3. Ketikakitaberbelaja,sebaiknyadisesuaikandengan...
  - e. Gengsi
  - f. Kemampuan
  - g. Kekayaan
  - h. Ambisi
4. Tempatpembayaran di pasarswalayanadalah..
  - e. Locket
  - f. Kios
  - g. Pramuniaga
  - h. Kasir
5. Pasar yang menjualsatujenisbarangdi sebut....
  - e. Tradisional
  - f. Campuran
  - g. Khusus
  - h. Umum
6. Menukarmakanandengans ejumlahuangdisebutsebagaikegiatan ...
  - e. Jualbeli
  - f. Menjual
  - g. Menukar
  - h. membeli
7. mendapatkanbarang yang dibutuhkandenganhargase rendah-



rendahnya adalah tujuan ut  
 amadari...

- e. Produsen
- f. Kasir
- g. Penjual
- h. Pembeli

8. Kegiatan jual beli terjadi apabila....

- e. Terjadi transaksi jual beli
- f. Barang tersedia
- g. Harga barang murah
- h. Barang cepat laku

9. Tempat untuk melakukan jual beli yang

ramadan terdiri atas kios-kios disebut...

- e. Toserba
- f. Warung
- g. Pasar
- h. Terminal

10. Ibu membeli barang kebutuhan sehari-hari di ...

- e. Kantor pos
- f. Apotek
- g. Pasar
- h. Toko bahan bangunan

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini!**

1. Apa yang dimaksud dengan pasar?

.....  
 .....

2. Sebutkan hal-hal yang harus diperhatikan sebelum membeli barang?

.....  
 .....

3. Sebutkan macam-macam kegiatan jual beli yang ada di lingkungan rumah?

.....  
 .....

4. Sebutkan syarat-syarat terjadinya pasar?

.....  
.....

5. Apa yang dimaksud dengan pasartidaknyata!

.....  
.....

✦ Selamat Mengerjakan ✦



## SoalPre Test

Nama :

No Absen :

A. Berilah tandasilang (X) padahuruf a, b, c, atau d di depanjawaban yang tepat!  
Kerjakansecaramandiri! Yakinlahdengankemampuanmu!

1. Kegiatan tukar menukar barang pada saat yang belum ditemukan disebut ....
  - i. Jual
  - j. Beli
  - k. Barter
  - l. Jual beli
2. Menukar makanan dengan sejumlah uang disebut sebagai kegiatan ...
  - i. Jual beli
  - j. Menjual
  - k. Menukar
  - l. membeli
3. Mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan harga serendah-rendahnya adalah tujuan utama dari ....
  - a. Produsen
  - b. Kasir
  - c. Penjual
  - d. pembeli
4. Tempat belanja di desa dan kota ada perbedaan.

Hal itu karena pengaruh tingkat ....

  - a. Keberadaan masyarakatnya
  - b. Kemajuan masyarakatnya
  - c. Gengsimasyarakatnya
  - d. Kepadatan masyarakatnya
5. Ketika berbelanja di pasar tradisional, kita dapat memanfaatkan keahlian kita dalam ....
  - a. Mengambil
  - b. Menukar
  - c. Menawar
  - d. menolak
6. Tempat pembayaran di pasar swalayan adalah ...
  - a. Loket
  - b. Kios
  - c. Pramuniaga
  - d. Kasir
7. Kegiatan jual beli terjadi apabila a ....

- a. Terjaditransaksijualbe  
li
  - b. Barangtersedia
  - c. Hargabarangmurah
  - d. Barangecepatlaku
8. Tujuanutamapedagangadalah  
...
- a. Barangecepatlaku
  - b. Memperolehkeuntung  
an
  - c. Menjualdenganharga  
mahal
  - d. Memperolehkebangkr  
utan
9. Pasar yang  
menjualsatujenisbarangdiseb  
utdenganpasar ...
- i. Tradisional
  - j. Campuran
  - k. Khusus
  - l. Umum
10. Tempatuntukmelakukanjualb  
eli yang  
ramaidanterdiriataskios-  
kiosdisebut ...
- a. Toserba
  - b. Warung
  - c. Pasar
  - d. Terminal

B. Jawablahpertanyaan-pertanyaanberikutdenganuraian yang jelasdantepat!  
Yakinlahdengankemampuanmu!

1. Apa yang dimaksuddenganpasartidaknyata?  
.....  
.....
2. Apakah yang dimaksuddenganprodusen, konsumen, danpedagang?  
.....  
.....
3. Sebutkantigatempat orang melakukankegiatanjualbelijasa?  
.....  
.....
4. Sebutkansyarat-syaratterjadinyapasar?

.....  
.....

5. Mengapaditemuibanyakkesulitandalamsistem barter?

.....  
.....





## Lampiran5

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### A. INTERVIEW

##### Informan : Guru Mata Pelajaran IPS

1. Metode apa saja yang digunakan ibu dalam pembelajaran IPS kelas III?
2. Media apa yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah ada kendala selama melaksanakan pembelajaran IPS di kelas III dan apakah kendala tersebut?
4. Apakah selama pembelajaran IPS berlangsung siswa selalu aktif mengikuti pelajaran?
5. Apa penyebab ketidakaktifan siswa di dalam kelas?
6. Bagaimana cara ibu untuk mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran IPS?
7. Strategi / metode apa saja yang pernah ibu terapkan selama mengajar mata pelajaran IPS di kelas?
8. Apa yang ibu ketahui tentang penerapan metode simulasi dan media benda konkret?
9. Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan metode simulasi dan media benda konkret?

#### B. OBSERVASI

1. Letak geografis MI Mambaul Ulum Pakis Malang
2. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung

#### C. DOKUMENTASI

1. Sejarah berdirinya sekolah MI Mambaul Ulum Pakis Malang
2. Visi dan Misi MI Mambaul Ulum Pakis Malang

3. Struktur organisasi MI Mambaul Ulum Pakis Malang
4. Data guru, siswa dan karyawan MI Mambaul Ulum Pakis Malang
5. Sarana dan pra sarana MI Mambaul Ulum Pakis Malang



**Lampiran 7**

**Lampiran foto-foto penelitian di MI Mambaululum Pakis Malang**

**Sebelum Adanya tindakan**



**Setelah adanya tindakan**





**Kegiatan pembelajaran saat diterapkannya metode simulasi dan penerapan media benda konkret**



**Media yang digunakan saat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran**







**Guru saat memberikan kuis kepada siswa**



**Suasanapada saat mengerjakan lembar soal**





**Guru menjelaskan tentang penerapan metode simulasi dan media benda konkret**



## Lampiran 7

### Skenario Simulasi Jual Beli

Penjual 1 menjual tas, penjual 2 menjual perlengkapan alat-alat tulis, dan penjual ke3 menjual buku.

Penjual 1 : tas...tas...tas...

Penjual 2 : Dibeli dibeli alat tulis murah meriah

Penjual ke 3 : obral-obral buku-buku....

( Semua penjual sibuk menawarkan barang dagangannya pada para pembeli, mereka berusaha merebut perhatian para pembeli dengan menawarkan barang dagangannya mulai dari barang termurah sampai diberikan diskonan).

Penjual 1 : tas.. tas ..tas.. mbk mas tasnya mbk mas

Mbk tasnya murah bagus-bagus mbk silahkan dilihat mbk, gak mbayar mbk kalo liat, murah looo mbk...

Pembeli : berapa pak kalo tas ini... 50 a pak

Penjual 1 : gak boleh mbk 50, 80 mbk

Pembeli : mahal e pak, gak boleh kurang a pak

Penjual 1 : wes 75 ae tak kurang i 5000

Pembeli : 50 pak

Penjual 1 : gak oleh mbk, kulak ane ae berapa mbk

Pembeli : 70 wes pak

Penjual 1 : naikiin 5000 ae mbk

Pembeli : 71 wes pak

Penjual 1 : ya wes mbk buat pelaris mbk

( disamping itu penjual yang lain juga masih sibuk mencari pembeli, mereka sibuk mencari pembeli dengan menawarkan barang dagangannya dengan barang murah meriah)

Pasar pun mulai ramai karena adanya tawar menawar dalam kegiatan jual beli

Pembeli : mas ada buku resep-resep masakan a

Penjual 3 : gak ada mbk adanya buku-buku pelajaran mbk

Pembeli : oohh terus buku masakan masakan dimana pak

Penjual 3 : ini di sebelah mbk ada buku-buku masakan

Pembeli : makasih pak ya

Penjual 3 : iya mbk sama-sama, gak butuh buku pelajaran mbk buat adiknya

Pembeli : owh ya pak atlasnya ada gak pak?

Penjual 3 : ada donk mbk, atlas dunia ta mbk?

Pembeli : iya pak

Penjual 3 : berapa mbk 1 apa 2 apa 3 mbk

Pembeli : 1 aja pak, berapaan?

Penjual 3 : 15.000 aja mbk

Pembeli : ini pak uangnya

Penjual 3 : iya mbk, ini atlasnya. Makash mbk ya....

Pembeli : iya pak. Mari...

Disisi yang lain penjual2 dan 3 sibuk melayani pembeli masing-masing

Penjual 2 : mbk pensilnya mbk ada pensil Inul looo mbk

Sementara itu penjual 1 sedang melayani pembeli yang ingin membeli tasnya

Penjual 1 : 80 mbk ini..

Kalau yang ini 150, ada tempat buat laptopnya mbk

Pembeli : gak boleh kurang ta pak 120 ae

Disi yang lain, penjual 2 sedang melayani para pembeli

Pembeli : pensilnya pak 2 pak

Penjual 2 : apa lagi mas

Pembeli : sama buku tulisnya pak yang isi 38 1 buah, yang 58 2 buah pak

Penjual 2 : apa lagi mas, penghapusnya gag sekalian

Pembeli : gak usah pak, berapa semua pak totalnya

Penjual 2 : bukunya yang 38 1500

Yang 58 2500

Pensilnya 10.000

Jadi totalnya 14.000 semua mas

Pembeli : ya, ini pak

Penjual : makasih ya mas

Setelah semua penjual menawarkan barang dagangannya pada pembeli, perlahan-lahan barang dagangan yang dijual oleh masing-masing penjual habis dan mereka pun meninggalkan pasar.





## Lampiran 8

### BIODATA MAHASISWA

Nama : Nuning Safitri

NIM : 10140082

Tempat Tanggal Lahir: Pasuruan, 23 Juli 1992

Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI

Tahun Masuk : 2010

Alamat Rumah : Jln. Manggis Lumpang Bolong Bangil Pasuruan

No. Tlp Rumah/ HP : 085731190362

Malang, 23 Mei 2014

Mahasiswa

Nuning Safitri