



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE SIMULASI DENGAN  
REINFORCEMENT DI SMPN 2 JETIS BANTUL**

Ratna Wulandari, Dr. Muhsinatun Siasah Masruri,  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[miss.ratnawulandari@gmail.com](mailto:miss.ratnawulandari@gmail.com), [muhsinsiasah@gmail.com](mailto:muhsinsiasah@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS di kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul setelah diterapkan metode simulasi dengan *reinforcement*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) menggunakan desain Kemmis & Taggart. Subyek penelitian adalah siswa kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul tahun pelajaran 2013/2014. Tindakan yang diterapkan adalah penerapan metode simulasi dengan *reinforcement* untuk dalam pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dan tes digunakan untuk menunjukkan hasil belajar siswa. Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus. Siklus I menggunakan model simulasi dengan *reinforcement* verbal dan siklus II menggunakan model simulasi dengan *reinforcement* non verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model simulasi dengan *reinforcement* meningkatkan aktivitas belajar IPS dari 14,28% pada siklus I menjadi 87,49% pada siklus II, hasil belajar IPS meningkat dari rata-rata kelas 81,07 pada siklus I menjadi 81,25 pada siklus II. Dengan demikian metode simulasi dengan *reinforcement* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul.

**Kata Kunci :** *Simulasi, Reinforcement, Aktivitas siswa, Hasil Belajar IPS.*

**IMPROVING THE SOCIAL STUDIES LEARNING RESULT THROUGH SIMULATION  
METHODS WITH REINFORCEMENT AT SMPN 2 JETIS BANTUL**

Ratna Wulandari, Dr. Muhsinatun Siasah Masruri,  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[miss.ratnawulandari@gmail.com](mailto:miss.ratnawulandari@gmail.com), [muhsinsiasah@gmail.com](mailto:muhsinsiasah@gmail.com)

**Abstract**

*This research aims to improve the learning activity and social studies learning result at year IX C of SMPN 2 Jetis Bantul after applying Simulation Methods with reinforcement. This research was a classroom action research study using Kemmis & Taggart design. The subjects in this research were year IX C students SMPN 2 Jetis Bantul in the academic year of 2013/2014. Treatment that applied is simulation methods with reinforcement to improve the activity and social studies learning result. The data were collected through observation and tests. Observation technique was used to know activity learning result student in the social studies learning and tests was used to show learning result. This research was done in two cycles. Cycle I used simulation methods with verbal reinforcement and Cycle II used simulation methods with non verbal reinforcement. The research show that the use of simulation methods with reinforcement improve social studies activity learning 14.28% in Cycle I to 87.49% in Cycle II, social studies learning result improve from classroom average 81.07 in Cycle I to 81.25 in Cycle II. The application of the simulation model through reinforcement was improve the social studies learning result the students of IXC SMPN 2 Jetis Bantul.*

**Keywords :** *Simulation, Reinforcement, Students Activity, Social Studies Learning Result.*

## Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu selalu diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman. Pembaharuan sistem pendidikan mencakup seluruh aspek, termasuk tujuan pendidikan nasional, yang tercantum di dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Keberhasilan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa tidak terlepas dari keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat diamati dari dua sisi yaitu dari tingkat pemahaman atau daya serap terhadap bahan pengajaran dan tingkat perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran. Semakin tinggi tingkat pemahaman atau daya serap dan pencapaian tingkat perilaku dalam tujuan pengajaran maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran tersebut (Djamarah dan Zain, 2006, p.106).

Pengorganisasian proses pembelajaran dikelas dengan strategi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru selaku pendidik untuk meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar siswa. Ketidaktepatan strategi pembelajaran dapat mengakibatkan kegagalan proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran yang dimaksud yakni strategi yang dapat mengembangkan ranah kognitif, afektif, serta psikomotor siswa secara seimbang. Guru harus pandai memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas, efektif serta mendapatkan hasil yang optimal. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah simulasi. Simulasi mengembangkan keaktifan siswa karena peran aktif dituntut dalam simulasi agar dapat menjalankan perannya dengan baik dalam kelasnya. Agar seluruh siswa menjalankan perannya dalam simulasi dengan baik, *reinforcement* yang terdiri atas *reward* dan *punishment* diperlukan untuk memastikan hal tersebut berjalan dengan baik.

Fenomena yang terjadi di masyarakat tentang kegiatan pembelajaran tidaklah semudah yang dibayangkan. Dalam kegiatan pembelajaran

di lingkungan sekolah sering dijumpai berbagai masalah yang membutuhkan penyelesaian secepatnya. Banyak sekali ditemukan siswa yang mendapatkan nilai yang rendah dalam sejumlah mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sangat disesalkan mengingat mata pelajaran IPS mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai acuan dalam bertindak. IPS merupakan salah satu pondasi dari perilaku seseorang termasuk dalam pendidikan.

Baik dalam kurikulum 2006 maupun kurikulum 2013 IPS sangat perlu sebagai sarana yang mendukung nilai moral anak didik dalam mengisi pembangunan. Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) pendidikan IPS di tingkat dasar dan menengah sesungguhnya punya arah yang jelas. Namun demikian masih banyak terjadi sekolah-sekolah menganaktirikan sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Berbagai usaha sudah banyak dilakukan oleh para praktisi pendidikan dengan dukungan pemerintah, antara lain berupa diklat guru, penataran-penataran guru, pengadaan buku ajar, penambahan sarana pendidikan, pemberian les di luar jam pelajaran, namun hingga saat ini belum dapat mencapai hasil yang membanggakan.

Proses pembelajaran IPS di kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul telah dilaksanakan sesuai silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh guru. Namun berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 2 Jetis Bantul kegiatan pembelajaran IPS di kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul belum terpadu dan masih tekstual. Siswa cenderung pasif, jika diberi pertanyaan tidak dijawab dan lebih banyak diam tidak berani mengemukakan pendapat atau gagasan. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas terkesan belum kondusif, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan

hasil pembelajaran siswa. Cara mengajar guru kurang bervariasi dan lebih banyak ceramah serta diskusi kelompok yang klasik. Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (skor 70) sebesar 60%.

Upaya untuk membangkitkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul dalam pembelajaran IPS sudah dilakukan guru dengan berbagai macam cara, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan. Beberapa

pendekatan sudah banyak dicoba oleh guru IPS dalam upaya meningkatkan prestasi belajar IPS, namun kenyataan belum dapat membuahkan hasil sesuai harapan. Oleh karena itu kali ini guru terus berusaha dengan menerapkan metode simulasi serta *reinforcement* yang selama ini belum digunakan. Pada hakikatnya metode simulasi menuntut keaktifan siswa dalam proses simulasi, sehingga cocok untuk usaha ini. Sedangkan *reinforcement* pada hakikatnya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga bila digunakan dengan metode simulasi diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS dengan metode simulasi melalui *reinforcement* di SMPN 2 Jetis Bantul Yogyakarta. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat Menjelaskan penerapan metode simulasi dan *reinforcement* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, memprediksi jenis simulasi dan *reinforcement* yang efektif untuk membantu peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS, menyesuaikan penggunaan simulasi dan *reinforcement* dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa.

Menurut Sardiman (2007, p.95) “... pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Belajar bukanlah proses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tak pernah terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004, p.22). Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang aktif dan kreatif serta hasil belajar yang tinggi, diperlukan sebuah proses perencanaan dan desain yang tepat.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Purwanto (2013, p.107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis). Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri individu, contohnya : keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat pelajaran, motivasi social, lingkungan dan kesempatan. Sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalisme yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif (Purwanto, 2013, p.102).

“*Simulations are learning activities that present an artificial problem or event*” (Chapin, 2009, p.105). Kenyataan adalah kata kunci untuk simulasi. “*Simulations are attempts to represent and model social systems, often through the medium of game*” (Ellis, 2010, p.179). Simulasi menghadirkan ke dalam kelas kenyataan yang ada dilapangan. Simulasi menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Joyce (1996, pp.360-361) dalam bukunya yang berjudul “*Models of Teaching*” mengemukakan empat fase penerapan metode simulasi, yaitu :

#### Orientasi

Guru memberikan penjelasan tentang topik, konsep dari simulasi yang akan dilakukan.

#### Latihan Peserta

Membuat skenario simulasi yang terdiri dari aturan, langkah-langkah, prosedur, skor, tujuan yang akan dicapai serta latihan simulasi.

#### Pelaksanaan simulasi

Melaksanakan simulasi dengan arahan

guru, langsung memberikan umpan balik terhadap tiap tahap simulasi.

Tanya jawab peserta

Diskusi dan analisis guru dan anak didik tentang simulasi yang telah dilakukan, membandingkan dengan dunia nyata, tentang kesulitan melakukan simulasi untuk perbaikan kegiatan serupa dimasa yang akan datang dan membuat kesimpulan.

Penggunaan simulasi dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Dalam simulasi, pengetahuan dan ketrampilan akan lebih lama diingat karena siswa mempraktikkan langsung, informasi yang diperoleh siswa lebih mantap, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simulasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu tahap pertama tahap orientasi yaitu guru memberikan penjelasan tentang topik, konsep simulasi yang akan dilakukan. Tahap kedua tahap latihan peserta yaitu guru membuat dan menjelaskan skenario simulasi (aturan, langkah, prosedur, skor, tujuan) yang akan dilaksanakan, serta memberikan contoh pelaksanaan simulasi. Pada tahap ini guru juga menunjuk pemegang peran secara bergiliran. Tahap ketiga tahap pelaksanaan simulasi dimana siswa berperan aktif melaksanakan simulasi. Secara bergantian siswa melaksanakan simulasi sesuai prosedur. Tahap keempat tahap tanya jawab peserta, siswa bersama guru melakukan refleksi simulasi yang telah dilakukan tentang kesulitan simulasi dan membandingkan dengan dunia nyata. Dari tahap tiga dan empat terlihat siswa dituntut untuk aktif dalam pelaksanaan simulasi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang biasanya pasif dalam kelas, mau tidak mau harus aktif untuk melaksanakan simulasi.

*Reinforcement* atau penguatan terdiri atas *reward* dan *punishment*. *Reward* adalah respon terhadap perilaku yang dapat meningkatkan terulangnya kembali perilaku tersebut. *Reward* mengontrol perilaku ketika mereka diberikan ketergantungan pada individu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan atau tampil di tingkat tertentu. *Reward* juga menyampaikan informasi tentang keterampilan seseorang atau kompetensi ketika mereka terkait dengan kinerja aktual atau kemajuan. "*Reward are viewed as*

*powerfull influences on human performance and interest ...* " (Cameron, 2002, p.59). *Reward* dipandang sebagai pengaruh kuat pada kinerja manusia dan ketertarikan. Menurut para penganut teori behavioristik, *Reward* merupakan pendorong utama dalam proses belajar.

*Punishment* adalah tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan nestapa yang dengan itu anak menjadi sadar akan perbuatannya dan berjanji didalam hatinya untuk tidak mengulanginya. Dalam mengarahkan anak-anak tertentu metode hukuman adalah merupakan solusi. Hukuman sudah dianggap sebagai alat atau media mendidik yang istimewa kedudukannya, sehingga hukuman itu diterapkan tidak hanya pada bidang pengadilan saja, tetapi diterapkan pula pada semua bidang, termasuk bidang pendidikan (Ramayulis dan Nizar, 2011, p.211). Hukuman juga dapat mengatasi tingkah laku yang tidak diinginkan (Soemanto, 2012, p. 217).

Pemberian *reinforcement* yang mengiringi metode simulasi diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan simulasi. Siswa akan lebih termotivasi melakukan simulasi karena mengharap *reward* dan menghindari *punishment*. Meningkatnya motivasi melakukan simulasi akan meningkatkan keaktifan siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagai contoh, pada siklus I akan diterapkan metode simulasi tentang kurs mata uang. Siswa ada yang berperan sebagai petugas *money canger* dan orang yang akan menukar uang. Suasana dibuat seolah-olah mereka berada di *money canger*. Simulasi kurs mata uang ini membuat siswa aktif sesuai peran masing-masing. Pemahaman mereka tentang *money canger*, kurs mata uang juga lebih mendalam, pengetahuan dan ketrampilan akan lebih lama diingat karena mereka langsung mempraktikkan apa yang ada di dunia nyata, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian membawa pada kesimpulan bahwa simulasi dan *reinforcement* secara umum berpengaruh positif terhadap pembelajaran, secara khusus terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Wilson dan Corpus (2001, p.56-60) memasukkan hukuman disamping penghargaan dalam penelitian mereka. Hasilnya hukuman dan penghargaan memberi efek positif terhadap pembelajaran. Penelitian



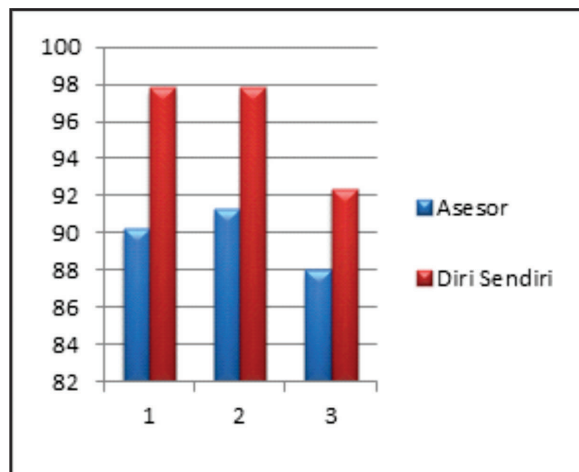
Maslichah (2013, pp.1-9) menunjukkan efek positif *reinforcement* terhadap aktivitas siswa. Penelitian Ngabidin, Wahyudi, Chamdani (2013, p.186) dan penelitian Ande Muhajir, Parijo, Zainuddin (2013, p.159) menunjukkan pengaruh positif simulasi terhadap pembelajaran dan aktivitas siswa.

### Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah :

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) menggunakan pendekatan deskriptif komparatif dengan membandingkan keadaan sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Desain yang digunakan dalam PTK ini adalah desain bersiklus dari Kemmis and McTaggart dengan langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan dalam empat tahap seperti dalam gambar berikut :



Gambar 1  
Alur Spiral Penelitian Tindakan Kemmis dan McTaggart  
(Kemmis & Mc. Taggart, 1990, p.11)

#### Plan (Perencanaan)

Tahap ini peneliti mengadakan observasi awal dan melakukan wawancara serta diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika di kelas. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti bersama guru (kolaborator)

menyusun rencana yang mencakup tindakan apa yang akan dilakukan.

#### Act (Pelaksanaan tindakan)

Tahap ini, guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan *reward* berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan ini sangat dipengaruhi oleh kondisi dan situasi pada waktu pembelajaran sehingga perencanaan tindakan bersifat fleksibel.

#### Observe (Observasi)

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati pelaksanaan tindakan, hasil dan dampak dari tindakan yang dikenakan terhadap peserta didik. Monitoring dan perekaman tindakan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

#### Reflect (Refleksi)

Pada tahap ini peneliti dan guru menganalisa, menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil dan dampak dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data dari hasil kegiatan monitoring dan perekaman tindakan. Data-data tersebut disusun secara logis, teratur dan teratur sehingga bermakna, kemudian dibandingkan antara data satu dengan yang lain. Selanjutnya disusun hubungan sebab-akibat antara tindakan yang sudah dilakukan dengan hasil/dampak dari tindakan itu. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk menentukan penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Jika tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai, perlakuan tindakan pada siklus berikutnya harus berbeda dari tindakan pada siklus sebelumnya. Siklus akan terus dilanjutkan sampai masalah terpecahkan. Refleksi ini dilakukan setiap satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan berakhir. Selain refleksi dilaksanakan juga remedial setelah sebuah siklus berakhir.

#### Revised Plan (Revisi Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator bersama-sama merencanakan kembali pelaksanaan tindakan untuk siklus selanjutnya. Perencanaan disusun berdasar hasil refleksi siklus sebelumnya.

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Jetis Bantul yang berlokasi di Camden Jetis

Bantul Yogyakarta. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena input siswa yang cenderung rendah, latar belakang siswa yang heterogen dengan fasilitas sekolah yang cukup memadai, sehingga hal ini menjadi sesuatu yang menarik untuk diteliti tentang bagaimana para guru disini memajemen dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan situasi dan kondisi ini. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014 selama 2 bulan dimulai pada bulan November 2013.

#### Target/Subjek Penelitian

Peneliti mengambil populasi kelas IX C SMPN 2 Jetis dengan jumlah siswa 28 orang. Alasan dipilih kelas ini karena peneliti mendapat keterangan dari guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas ini mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS, dimana siswa lebih sering pasif dan hasil belajar yang rendah.

#### Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini mengikuti desain *Action Research* Kemmis & McTaggart yang meliputi :

##### *Plan* (Perencanaan)

Pada Tahap ini peneliti mengadakan pengamatan awal dan melakukan wawancara serta diskusi dengan guru IPS SMPN 2 Jetis Bantul untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS di kelas IX C. Dari hasil pengamatan awal aktivitas siswa, hasil ulangan harian terakhir, angket sikap dan wawancara serta diskusi ini diperoleh kesepakatan bahwa penelitian difokuskan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode simulasi dan *reinforcement*.

Setelah menentukan fokus penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan perencanaan tindakan sebagai berikut : Membuat jadwal penelitian dan menentukan materi penelitian

Berdasarkan jadwal IPS di kelas IXC dan dokumen perencanaan mengajar guru, disepakati penelitian siklus I pertemuan 1 akan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 29 November 2013 dengan materi sejarah uang, pengertian uang, fungsi uang, motif memegang uang, inflasi dan deflasi. Sedangkan siklus I pertemuan 2 akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 30 November 2013 dengan materi jenis uang, nilai uang, kurs mata uang.

#### Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah : (a) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (b) Soal tes hasil belajar, (c) Lembar angket siswa, (d) Pedoman wawancara guru dan siswa

#### Membuat skenario penelitian

Skenario penelitian siklus I tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dan disepakati oleh guru dan peneliti serta diketahui kepala sekolah. Guru IPS sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti sebagai pengamat tindakan.

##### *Act* (Pelaksanaan Tindakan)

Pada tahap ini guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun. Pada siklus I, pertemuan 1 maupun pertemuan 2, menggunakan *reward* verbal dan *punishment* verbal. Siklus I pertemuan 1 akan di simulasikan pemecahan masalah berupa kasus inflasi dan deflasi, sedangkan siklus I pertemuan 2 akan di simulasikan pemecahan masalah berupa kasus kurs mata uang. Penelitian ini menggunakan Model simulasi dengan *reinforcement*. Model ini meliputi empat tahap yaitu:

##### Orientasi

Pada tahap ini guru mengemukakan konsep yang akan disimulasikan, yaitu tentang materi uang, simulasi pemecahan kasus inflasi deflasi, simulasi kurs mata uang. Guru menjelaskan model simulasi serta menjelaskan apa tujuan yang hendak dicapai dari simulasi ini.

##### Latihan

Pada tahap ini guru menetapkan aturan, peran dan prosedur simulasi. Misalnya dalam simulasi kurs uang, guru menentukan siapa yang berperan sebagai petugas *money changer* (dua anak), satpam sekaligus pengatur antrian (dua anak). Guru memberikan gambaran singkat prosedur simulasi serta latihan singkat.

##### Pelaksanaan

Siswa dibimbing guru mengatur meja, kursi seperti suasana dalam kantor tempat penukaran uang.

Petugas *money changer* dan satpam menempatkan diri pada posisi yang telah ditentukan.

Siswa satu persatu mengambil nomor antrian, kemudian satpam mempersilahkan mereka satu persatu sesuai nomor antrian ke meja petugas *money changer* yang kosong. Siswa yang belum memperoleh giliran menunggu di kursi yang telah ditentukan.

Di meja *money changer*, siswa mengisi formulir yang telah disediakan (berisi jumlah uang yang akan ditukarkan, jenisnya dan akan ditukarkan dalam mata uang apa?) .Petugas kemudian mengkonversi uang tersebut dalam mata uang yang diinginkan sesuai tabel kurs yang berlaku. Siswa menyerahkan uang yang akan ditukarkan dan petugas menyerahkan uang hasil penukaran.

Siswa yang telah melakukan simulasi, kembali duduk di kursi yang telah ditentukan.

Guru memperhatikan tiap proses simulasi, serta mencatat hal-hal yang penting sebagai bahan pemberian *reinforcement* dan refleksi simulasi.

*Reinforcement* diberikan setelah semua proses simulasi selesai, yaitu kata-kata memuji untuk yang bagus simulasinya dan kata-kata menyemangati untuk yang belum bagus simulasinya.

#### Tanya Jawab

Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa tentang bagaimana pengalaman yang mereka dapat dari simulasi yang telah dilakukan serta membandingkan antara simulasi dengan dunia nyata.

#### Observe (Pengamatan)

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati pelaksanaan tindakan, hasil dan dampak dari tindakan yang dikenakan terhadap peserta didik. Pengamatan terhadap aktivitas guru meliputi indikator:

Membuka pelajaran.

Materi, penyampaian materi.

Interaksi pembelajaran, skenario pembelajaran, model simulasi

Penggunaan bahasa, penampilan gerak.

Evaluasi

Menutup pelajaran

Pengamatan terhadap aktivitas siswa meliputi indikator : (a) Siswa menyimak pembelajaran IPS dengan baik (b) Siswa memperhatikan penjelasan guru, (c) Siswa aktif

bertanya, (c) Siswa aktif menjawab pertanyaan, (c) Siswa melaksanakan simulasi dengan baik

Pengamatan juga dilakukan dengan catatan lapangan terhadap jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir, terutama tentang pelaksanaan simulasi dan penggunaan *reinforcement*. Soal tes pada akhir pelajaran digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa aspek kognitif. Angket sikap sosial siswa digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar afektif siswa. Sedangkan aspek psikomotorik didapat dari pengamatan kemampuan siswa dalam melakukan simulasi. Dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas pembelajaran..

#### Reflect (Refleksi)

Pada tahap ini peneliti dan guru menganalisa, menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil dan dampak dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data dari hasil kegiatan monitoring dan perekaman tindakan. Data-data tersebut disusun secara logis, terurut dan teratur sehingga bermakna, kemudian dibandingkan antara data satu dengan yang lain. Selanjutnya disusun hubungan sebab-akibat antara tindakan yang sudah dilakukan dengan hasil/dampak dari tindakan itu. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk menentukan penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Jika tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai, perlakuan tindakan pada siklus berikutnya harus berbeda dari tindakan pada siklus sebelumnya. Siklus akan terus dilanjutkan sampai masalah terpecahkan. Refleksi ini dilakukan setiap satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan berakhir. Selain refleksi dilaksanakan juga remedial setelah sebuah siklus berakhir.

#### Revised Plan (Revisi Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator bersama-sama merencanakan kembali pelaksanaan tindakan untuk siklus selanjutnya. Perencanaan disusun berdasar hasil refleksi siklus sebelumnya.

Penelitian ini berhenti jika kriteria keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Adapun kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan adalah : (a) Penerapan metode simulasi melalui penggunaan *reinforcement* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kategori sangat tinggi sebesar  $\geq 50\%$  dalam pembelajaran IPS di kelas IX C SMPN 2 Jetis

Bantul, (b) Penerapan metode simulasi melalui penggunaan *reinforcement* dapat meningkatkan ketuntasan klasikal hasil belajar IPS sebesar  $\geq 50\%$  dan meningkatkan rata-rata kelas sebesar  $\geq 0,10$  dalam pembelajaran IPS di kelas IX C SMPN 2 Jetis Bantul.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui :

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran yang meliputi :

Observasi guru

Pengamatan kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung, terutama tentang penerapan metode simulasi dengan *reinforcement*, dengan instrumen lembar observasi guru.

Observasi siswa

Pengamatan kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan instrumen lembar observasi siswa.

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon secara langsung dari sumbernya, meliputi : (a) Wawancara terhadap guru tentang penggunaan metode simulasi dengan *reinforcement* dan masukan serta saran guru dengan instrumen pedoman wawancara, (b) wawancara terhadap siswa tentang respon dan kesan tentang penggunaan metode simulasi dengan *reinforcement* menggunakan instrumen pedoman wawancara.

Catatan Lapangan

Merupakan catatan tentang setiap detail proses pembelajaran terutama tentang penggunaan metode simulasi dengan *reinforcement*.

Tes Tertulis

Tes tertulis dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan metode simulasi dengan *reinforcement* menggunakan soal pilihan ganda.

Validasi instrumen

Instrumen yang telah dikembangkan dimintakan penilaian beberapa ahli melalui konsultasi dan diskusi untuk proses perbaikan dan penyempurnaan (*professional judgement*). Dengan cara ini instrumen dianggap valid dan

dapat dipakai sebagai alat untuk menggali dan mengumpulkan informasi/data.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil sebelum tindakan dan setelah tindakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan metode simulasi dengan penggunaan *reinforcement*.

Ada 2 gejala yang diamati dalam penelitian ini yaitu aktivitas dan hasil belajar IPS.

Aktivitas Belajar IPS

Indikator pengamatan aktivitas siswa dalam penelitian ini ada lima item meliputi : (a) Siswa menyimak pembelajaran IPS dengan baik, (b) Siswa memperhatikan penjelasan guru, (c) Siswa aktif bertanya, (d) Siswa aktif menjawab pertanyaan, (e) Siswa melaksanakan simulasi dengan baik

Penskoran yang digunakan dalam penilaian aktivitas siswa menggunakan skala 4. Untuk kategori penilaian aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel yang diadaptasi dari Mardapi (2008, pp.122-124) berikut:

Tabel 1  
 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor Siswa	Kategori
$X \geq + 1.SBx$	Sangat tinggi
$+ 1.SBx > X \geq$	Tinggi
$> X \geq - 1.SBx$	Sedang
$X < - 1.SBx$	Rendah

Keterangan:

- X = Skor Siswa
- = Rerata Skor siswa
- =  $\frac{1}{2}$  (skor tertinggi + skor terendah)
- SBx = Simpangan baku skor keseluruhan siswa dalam satu kelas
- =  $\frac{1}{6}$  (skor tertinggi-skor terendah)

Kategori penilaian untuk aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Ada 5 indikator amatan (n=5) yang dipakai untuk mengukur keaktifan siswa, sehingga: Skor tertinggi adalah 20 (4x5) dan skor terendah adalah



5 (1x5). Dengan demikian rerata skor siswa ideal ( $\bar{X}$ ) =  $\frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$  dan simpangan baku ideal ( $SB_x$ ) =  $\frac{1}{6} (20-5) = 2,5$ . Berdasarkan analisis ini, kriteria aktivitas belajar ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 2

## Rentang Penilaian Aktivitas Belajar

Interval Nilai	Interpretasi
$X \geq$	Sangat tinggi
$> X \geq$	Tinggi
$12,5 > X \geq$	Sedang
$X <$	Rendah

Untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dilakukan dengan cara: (a) memberikan skor yang sesuai untuk setiap butir pengamatan, (b) menjumlahkan skor yang diperoleh siswa kemudian memasukkan dalam kriteria sesuai tabel 1, (c) mencari persentase masing-masing kategori

Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara aktivitas siswa siklus I dan siklus II.

**Hasil Belajar IPS**

Analisis dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara hasil belajar siklus I dengan siklus II. Hasil belajar siswa yang dibandingkan adalah ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelas. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMPN 2 Jetis Bantul tahun pelajaran 2013/2014, siswa dikatakan tuntas bila memenuhi nilai KKM  $\geq 70$ . Nilai rata-rata kelas dicari dengan rumus :

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dicari dengan rumus :

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jumat, 29 November 2013 dimulai pukul 07.00 WIB. Standar kompetensi pertemuan 1 adalah

memahami Lembaga Keuangan dan Perdagangan Internasional dengan kompetensi dasar mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan. Materi pada pertemuan 1 adalah sejarah uang, pengertian uang, fungsi uang, motif memegang uang, inflasi dan deflasi dengan mensimulasikan cara memecahkan masalah inflasi dan deflasi. Siklus I pertemuan 2 Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu 30 November 2013 pukul 09.55 WIB. Standar kompetensi pertemuan 1 adalah memahami Lembaga Keuangan dan Perdagangan Internasional dengan kompetensi dasar mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan. Materi pada pertemuan 2 adalah jenis uang, nilai uang, kurs mata uang dengan simulasi menukar mata uang di *money changer*. *Reinforcement* yang diberikan adalah *reinforcement* verbal. Hasil dari siklus I tertuang dalam refleksi siklus I dimana berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terungkap beberapa masalah yang terjadi selama tindakan pada siklus I, yaitu : sebagian siswa masih terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, siswa belum begitu antusias dengan kegiatan simulasi, guru belum menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, simulasi belum berjalan sesuai prosedur, salah satu kriteria keberhasilan belum tercapai sehingga perlu dilanjutkan tindakan siklus II. Setelah *revised plan*, pada siklus selanjutnya disepakati guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai. Serta perubahan *reinforcement* dari penggunaan kata-kata (verbal) menjadi uang untuk *reward* dan infak untuk *punishment*.

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jumat, 06 Desember 2013 dimulai pukul 07.00 WIB. Standar kompetensi pertemuan 1 adalah memahami Lembaga Keuangan dan Perdagangan Internasional dengan kompetensi dasar mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan. Materi pada pertemuan 1 adalah sejarah, pengertian, fungsi, jenis, tugas dan produk bank dengan simulasi cara menabung di bank. Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 07 Desember 2013 pukul 09.55 WIB. Standar kompetensi pertemuan 2 adalah memahami Lembaga Keuangan dan Perdagangan Internasional dengan kompetensi dasar mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan. Materi pada pertemuan 2 adalah koperasi simpan pinjam, pegadaian, asuransi, dana pensiun, Bursa Efek dengan simulasi cara menggadaikan barang di pegadaian. Hasil dari siklus II telah berhasil

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS sesuai kriteria keberhasilan yang ditetapkan., sehingga penelitian dihentikan sampai dengan siklus II.

Adapun hasil dari penelitian pada siklus II membuktikan bahwa metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS, terbukti dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa kategori sangat tinggi sebesar 73,21% dari 14,28% setelah tindakan pada siklus I menjadi 87,49% setelah tindakan pada siklus II, 2) meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sebesar 60% dari ketuntasan klasikal 40% sebelum tindakan menjadi 100% setelah tindakan pada siklus I dan siklus II serta meningkatkan rata-rata kelas sebesar 0,18 dari rata-rata kelas 81,07 pada siklus I menjadi 81,25 pada siklus II.

Pembahasan hasil penelitian ini sebagai berikut :

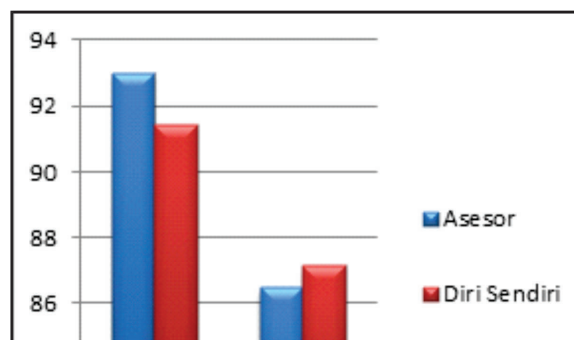
#### Aktivitas Belajar IPS

Pengamatan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang memuat aspek-aspek yang berhubungan dengan aktivitas belajar siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran dicatat dalam bentuk jumlah keterlibatan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan aspek yang ada pada lembar observasi. Selanjutnya data yang menunjukkan jumlah keterlibatan siswa tersebut dihitung skornya untuk setiap pertemuan dan dicari persentase kategorinya. Berikut disajikan tabel hasil observasi terhadap aktivitas belajar IPS siswa.

Tabel 3  
 Presentase Siswa yang Aktif dalam Pembelajaran IPS

No	Kategori	Persentase		Perubahan (%)
		Siklus I	Siklus II	
1	Sangat Tinggi	14,28	87,49	+ 73,21
2	Tinggi	23,21	12,49	-10,72
3	Sedang	62,49	0	-62,49
4	Rendah	0	0	0

Apabila dituangkan dalam bentuk diagram hasil observasi aktivitas siswa terlihat sebagai berikut :



Gambar 2  
 Diagram Aktivitas Siswa

Jika dilihat dari tabel dan diagram diatas, ada peningkatan aktivitas siswa dengan kategori sangat tinggi sebesar 73,21% dari 14,28% pada siklus I menjadi 87,49% pada siklus II.

Berdasarkan hasil ini dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode simulasi dengan *reinforcement* dapat meningkatkan aktivitas siswa.

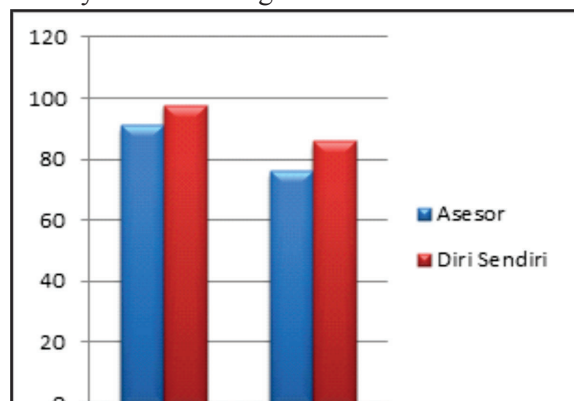
#### Hasil Belajar IPS

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS adalah soal pos tes. Berikut ini tabel nilai rata-rata kelas siklus I dan Siklus II.

Tabel 4  
 Nilai Rata-rata Kelas

Rata-rata Kelas		Perubahan
Siklus I	Siklus II	
81,07	81,25	+0,18

Apabila dituangkan dalam bentuk diagram hasilnya terlihat sebagai berikut :



Gambar 3  
 Diagram Nilai Rata-rata Kelas

Berdasarkan tabel dan gambar diagram tersebut hasil belajar IPS meningkat sebesar

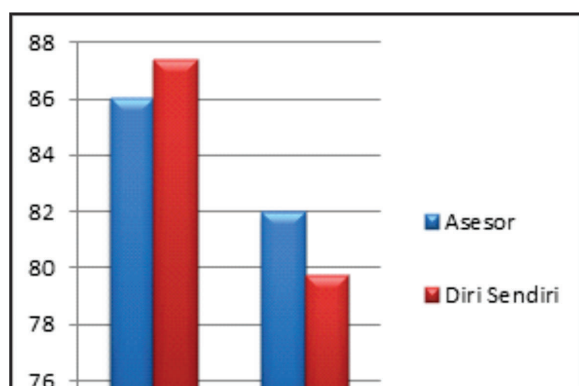
0,18 nilai rata-rata kelas dari 81,07 pada siklus I menjadi 81,25 pada siklus II.

Sedangkan tabel ketuntasan klasikal disajikan berikut ini :

Tabel 5  
Ketuntasan Klasikal Siswa

No	Awal	Siklus I	Siklus II
1	40%	100%	100%

Apabila dituangkan dalam bentuk diagram hasil ketuntasan klasikal siswa terlihat sebagai berikut :



Gambar 3

Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa

Berdasarkan tabel dan gambar diagram tersebut ketuntasan klasikal untuk siklus I dan II melebihi 50% yaitu masing- masing sebesar 100% dan 100%, sehingga kriteria keberhasilan terpenuhi yang artinya metode simulasi dengan *reinforcement* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

1. Penggunaan model simulasi dengan *reinforcement* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS, terbukti dengan meningkatnya aktivitas belajar dari 14,28% pada siklus I menjadi 87,49% pada siklus II
2. Penggunaan model simulasi dengan *reinforcement* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dari rata-rata kelas 81,07 pada siklus I menjadi 81,25 pada siklus II..

### Saran

1. Guru diharapkan dapat menerapkan model simulasi dengan *reinforcement* karena model pembelajaran seperti ini efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, dalam menerapkan model pembelajaran dengan simulasi ini guru dapat mengembangkan dan menggunakan *reinforcement* pembelajaran yang lain.
2. Pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan dan mendukung kreatifitas guru dalam meningkatkan pembelajaran.
3. Siswa diharapkan dapat meningkatkan aktivitas di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengadakan penelitian tentang model simulasi dengan *reinforcement* dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran dan mengaplikasikannya pada pokok bahasan berbeda, maupun tingkat satuan pendidikan berbeda. Selain itu, peneliti diharapkan lebih memperhatikan jumlah observer yang akan dilibatkan dalam penelitian, yaitu disesuaikan dengan jumlah subjek yang akan diteliti, sehingga pengamatan dapat berjalan dengan optimal.
5. Materi yang digunakan dalam setiap pertemuan seharusnya dengan tingkat kesukaran yang hampir sama.

### Daftar Pustaka

- Cameron, J, & Pierce,W.D. (2002). *Rewards and intrinsic motivation resolving the controversy*. Westport, ct : Bergin and Garvey.
- Chapin, J.R (2009). *Elementary social studies*. Boston: Allyn and Bacon.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Jamarah, S.B, & Zain, A. (2000). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Joyce, B, & Weil,M. (1996). *Models of teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kemmis, S, & McTaggart, R. (1990). *The action research planner*. Australia: Deakin University
- Kumalaningrum, D.M. (2013). Pemberian Penguatan (*reinforcement*) dalam

- Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel di Kelas VIII SMP Al-Azhar Manganti Gresik. *Jurnal Mathedunesa.2*, Artikel 1216. Diambil pada tanggal 3 Mei 2014, dari <http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/mathedunesa/artikel/1216/pemberian-penguatan-reinforcement-dalam-pembelajaran-matematika-pada-materi-sistem-persamaan-linear-dua-variabel-spldv-di-kelas-viii-smp-al-azhar-menganti-gresik>.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- Muhajir, A, et.al. (2013). Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan metode simulasi pada pembelajaran PKn di M.I.S Nahdhotus Shibyan Kualadua. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 2*, Artikel1509. Diambil pada tanggal 8 Juli 2013, dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1509>.
- Ngabidin, et.al. (2013). Penerapan metode simulasi dalam pembelajaran PKn tentang organisasi bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen.2*, Artikel383. Diambil pada tanggal 8 Juli 2013, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/383/186>.
- Kemdikbud. (2013). *Pedoman tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Purwanto, N. (2004). *Psikologi pendidikan*. Bandung : Rosda Karya.
- Ramayulis, & Nizar, S. (2009). *Filsafat pendidikan islam: telaah sistem pendidikan dan pemikiranPara tokohnya* . Jakarta: Kalam Mulia.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soemanto, W. (1998), *Psikologi pendidikan: landasan kerja pemimpi pendidikan* . Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian proses hasil belajar mengajar* Bandung : Rosda Karya
- Wilson, L.M, & Corpus. D.A. (2001). The effects of reward systems on academic performance. *What Research Says*, 33, 56-60.