



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**EFEKTIFITAS PROSES BELAJAR MENGAJAR EKONOMI
DENGAN PENDEKATAN METODE SIMULASI (BERMAIN PERAN)
DI SMAN 1 BABAKAN KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)
pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T-IPS) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

IMAM MUDIN

NIM: 59440814

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON
2013 M/1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan AIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan AIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

IMAM MUDIN :*“Efektifitas Proses Belajar Mengajar Ekonomi Dengan Pendekatan Metode Simulasi (Bermain Peran) Di SMA Negeri 1 Babakan Kabupaten Cirebon”*

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Maka dari itu pemahaman yang benar mengenai arti pembelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengannya mutlak diperlukan oleh para pengajar atau pendidik. Pembelajaran ekonomi sangat penting bagi siswa karena siswa diajarkan dan ditanamkan nilai-nilai prinsip ekonomi, sehingga siswa diharapkan mampu menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran ekonomi dengan penggunaan teknik Simulasi (Bermain Peran) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektifitas pembelajaran IPS - ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon.

Metode simulasi (bermain peran) adalah metode yang menirukan perilaku seseorang yang diperankannya, sehingga siswa bisa mengambil hikmah dan pelajaran dari seorang yang diperankannya; siswa memiliki kepribadian serta dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya, di dalam sekolah atau pun lingkungan masyarakat sehingga siswa mampu memecahkan masalah di dalam lingkungan masyarakat atau sekolah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu pendeskripsian efektivitas pembelajaran ekonomi dengan menggunakan metode simulasi di SMA Negeri 1 Babakan pengumpulan data dianalisis dalam bentuk tabel, grafik dan prosentase, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada responden (guru dan siswa), dimana responden dipilih dengan teknik purposive non random sampling.

Apabila dibandingkan antara hasil belajar siswa, sebelum dan sesudah penerapan metode simulasi (bermain peran) maka, nilai rata-rata meningkat dari 65,4 menjadi 69,81. Sedangkan prosentase siswa yang di atas nilai rata-rata naik dari 32,43% menjadi 59,46% serta prosentase siswa yang tuntas belajar naik dari 48,65% menjadi 72,97%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di SMA Negeri 1 Babakan efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.


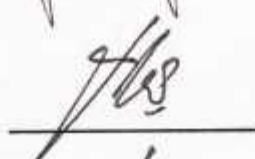
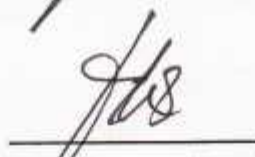
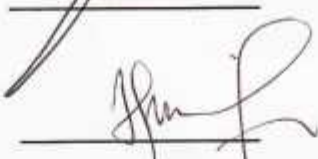


2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **EFEKTIFITAS PROSES BELAJAR MENGAJAR EKONOMI DENGAN PENDEKATAN METODE SIMULASI (BERMAIN PERAN) DI SMAN 1 BABAKAN KABUPATEN CIREBON** oleh Imam Mudin NIM. 59440814 telah dimunaqosahkan pada Senin, 15 juli 2013 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI) pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Nuryana, M.Pd</u> Nip 19710611 199903 1 005	<u>24-07-13</u>	
Sekretaris Jurusan <u>Ratna Puspitasari, M.Pd</u> Nip 1972 1215 200501 2 004	<u>23-07-13</u>	
Penguji I <u>Ratna Puspitasari, M.Pd</u> Nip 1972 1215 200501 2 004	<u>23-07-13</u>	
Penguji II <u>Dra. Hj. Suniti, M.Pd</u> Nip 1958 0508 198403 2 002	<u>24-07-13</u>	
Pembimbing I <u>Drs. H. Robani, MM. M.Ag</u> NIP 1962 0134 198412 1 001	<u>24-07-13</u>	
Pembimbing II <u>Yeti Nurizzati, M.Si</u> Nip 1978 0315 200912 2 002	<u>24-7-13</u>	

Mengetahui
 Dekan Fakultas Tarbiyah




Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
 Nip 19690811 199503 1 002



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita mampu melaksanakan rutinitas kehidupan, tujuan serta arah yang akan mengantarkan kita yang lebih baik dalam kehidupan dimasa mendatang. Sholawat serta salam mudah-mudahan tetap tercurahkan kepada baginda Rosulullah SAW, yaitu Nabi Muhammad SAW sosok paripurna yang mampu menanamkan pesan-pesan keharmonisan, kedamaian dan kebersamaan terhadap semua manusia dalam pembentukan Akhlak sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan. Mudah-mudahan semua yang mengikutinya mendapatkan safa'at di hari kiamat nanti aminn....

Skripsi ini merupakan karya ilmiah hasil dari observasi dan wawancara yang mendeskriptifkan tentang proses pembelajaran ekonomi dengan pendekatan metode simulasi (Bermain Peran) di SMA Negeri Babakan dengan judul: **“Efektifitas Proses Belajar Mengajar Ekonomi Dengan Pendekatan Metode Simulasi (Bermain Peran) Di SMA Negeri 1 Babakan Kabupaten Cirebon”**.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini berhasil disusun tentu dengan berbagai dorongan, doa dan sumbangsih dari pihak lain, baik dari sisi pemikiran maupun teknis penulisan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun Mukhtar, MA., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
3. Bapak Nuryana, M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IAIN Syekh Nurjati Cirebon
4. Ibu Ratna Puspitasari, M.Pd., Sekretaris Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IAIN Syekh Nurjati Cirebon



5. Bapak Drs. H. Robani, MM. M.Ag dan Ibu Yeti Nurizzati, M.Si., selaku pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dari awal hingga selesainya skripsi ini
6. Seluruh Dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah mentransformasikan ilmunya kepada penulis terutama, Nuryana, M.Pd, Ibu Ratna Puspitasari, M.Pd, Dr. Ilman Nafia, Dr. Fahirin Noor, yang selalu membimbing penulis untuk menjadi mahasiswa “benar”.
7. Sahabat-Sahabat IPS A, Anak-anak GEMPAR yang telah memberikan dukungan, motivasi dan do'anya.
8. Untuk Guru dan Staf Usaha (TU) SMA Negeri 1 Babakan, terimakasih banyak atas waktunya, dan Ibu Rossely selaku Guru Ekonomi terimakasih banyak pula atas dukungan serta doa'nya.
9. Civitas Akademika IAIN Syekh Nurjati Cirebon terutama teman-teman Fakultas Tarbiyah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, baik pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya ilmiah berupa skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas amal baik yang telah diberikan dengan balasan yang lebih mulia.

Akhirnya, sebuah hasil penelitian ini yang masih jauh dari kesempurnaan saya suguhkan dengan sangat mengharapkan lembaran-lembaran baru dari pembaca berupa kritik serta saran yang dapat melengkapi berjuta celah kekurangan di dalamnya. Semoga segala informasi yang penulis sajikan dalam skripsi ini dapat menjadi sedikit kontribusi terhadap dunia pendidikan.

Cirebon, Juli 2013

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. RumusanMasalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kerangka Pemikiran.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Pendidikan IPS.....	10
B. Metode Simulasi	14
C. Efektivitas Pengajaran Pendidikan IPS.....	22
D. Penelitian Terdahulu	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
B. Kondisi Obyektif Wilayah Penelitian	35
C. Sumber Data.....	41



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Populasi dan Sampel.....	41
E. Desain Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Instrumen Penelitian	43
H. Teknik Pengujian Data.....	43
I. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembelajaran Ekonomi dengan Menggunakan Metode Simulasi	47
1. Persiapan Belajar.....	48
2. Pelaksanaan Pembelajaran	51
3. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi.....	55
B. Kendala-Kendala yang dihadapi dalam Pembelajaran Ekonomi melalui Metode simulasi	60
1. Hasil Observasi	60
2. Hasil Wawancara dengan Guru Ekonomi	61
3. Hasil Wawancara dengan Siswa	62
C. Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Metode Simulasi di SMA Negeri 1 Babakan.....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA	73
-----------------------------	-----------



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen pendidikan adalah tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan terlibat secara langsung di dalam setiap kegiatan pendidikan, dan pendidikan tidak dapat berlangsung tanpa tujuan tertentu. A. Tafsir (1987:31) menyatakan bahwa tujuan itu menentukan isi pengajar, langkah pengajaran, dan evaluasi. Penjabaran tujuan itu dimulai dari tujuan pendidikan nasional, kemudian tujuan institusional.

Tujuan pendidikan di dalam suatu Negara atau bangsa berbeda dengan satu yang lainnya. Bahkan di dalam negara sendiri tujuan pendidikan selalu berubah sesuai dengan perkembangan kebudayaan yang menjadi acuan dasarnya. Namun demikian oleh karena manusia pada hakekatnya adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sama, maka ada prinsip – prinsip dasar yang sama bagi tujuan yang berbeda – beda.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 dinyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Maka dari itu pemahaman yang benar mengenai arti pembelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengannya mutlak diperlukan oleh para pengajar atau pendidik.

Mengajar dengan menggunakan metode simulasi merupakan usaha untuk meningkatkan motivasi, para peserta didik datang untuk memahami lebih banyak dan juga dapat menemukan lebih banyak subjek. Bahkan, pemahaman mulai berkembang pesat, sehingga tingkat yang lebih tinggi dari motivasi itu dapat muncul. Dengan demikian, motivasi dan pemahaman menjadi bahan bakar untuk satu sama lain, dan siswa menjadi lebih terlibat dalam pengalaman pembelajaran. Peserta didik benar-benar menggunakan lebih dari pengertian materi ketika mereka terlibat dalam kegiatan simulasi.

Ketika kita terlibat dalam pembelajaran baru yang mencakup tingkat tinggi konteks yang relevan (seperti simulasi), ada kemungkinan lebih besar bahwa informasi ini akan sangat dikodekan dalam memori. Jika informasi yang sangat dikodekan, lebih mudah diaktifkan dalam otak - otak yang mengarah ke memori yang lebih baik untuk informasi dan kemungkinan lebih besar bahwa itu akan terus dapat diingat. Juga, konteks tinggi belajar menciptakan jaringan asosiasi di otak, yang mengarah pada kemungkinan yang lebih besar belajar masa depan akan berhubungan dengan masyarakat sekitar.

Dalam simulasi, para siswa membuat sambungan dalam otak mereka yang dapat jarang, jika pernah, dicapai melalui teknik pengajaran konvensional. Akibatnya, pembelajaran memiliki dampak yang lebih besar, ditambah dengan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat dipertahankan lebih lama lagi. Hasil Tes Ruang Kelas "The time" pada sebuah penelitian di Inggris menghasilkan bukti khusus untuk simulasi konten, bahwa simulasi tidak mengurangi kreativitas belajar. Peneliti lain telah fokus pada manfaat penting dari pendekatan simulasi mengajar. Simulasi mengakomodasi berbagai gaya belajar (*Fox dan Ronkowski 1997*), menghasilkan antusiasme untuk subyek (*Karbo dan Lantis 1997*), serta meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan (*Smith dan Boyer 1996*). Banyak temuan ini telah didokumentasikan lagi di sebuah artikel baru-baru ini di **Timur Tengah** (*Dougherty, 2003*).

Dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan penelitian di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon. Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa di kelas X SMAN 1 Babakan



untuk mengetahui kesan mereka terhadap mata pelajaran ekonomi. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar ekonomi, sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka tidak selalu memperhatikan guru ketika sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar ekonomi di kelas. Hal tersebut membuktikan kurangnya motivasi siswa untuk belajar ekonomi. Selain mewawancarai beberapa siswa, penulis juga mewawancarai guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon, dari wawancara tersebut diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, masih ada sebagian siswa yang kurang antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar ekonomi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, umumnya banyak siswa lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain selain belajar, seperti mengobrol dengan temannya atau keluar kelas daripada memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan kelas. Siswa kelas X SMAN 1 Babakan terlihat jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Hal tersebut karena bagi mereka ekonomi identik dengan hapalan-hapalan dan hitung-hitungan saja.

Alasan peneliti mengambil tempat di SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon karena, sekolah tersebut merupakan sekolah yang termasuk favorit dikarenakan sudah memiliki banyak fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran misalnya guru sudah dapat menggunakan infokus memiliki banyak kelas dan media yang mendukung proses penerapan metode simulasi. Dalam hal ini guru sudah menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran ekonomi tetapi dalam pembelajaran metode simulasi kurang efektif oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Efektifitas Proses Belajar Mengajar Ekonomi Dengan Pendekatan Metode Simulasi (Bermain Peran) Di SMAN 1 Babakan Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon”**.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan AIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan AIN Syekh Nurjati Cirebon.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya dalam bentuk :

1. Identifikasi masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian ini adalah SBM (strategi belajar mengajar) dengan metode simulasi.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang keefektifan penerapan pembelajaran IPS Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Babakan Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui penggunaan metode simulasi (Bermain Peran)". Secara lebih khusus, fokus permasalahan yang akan diteliti terdapat dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini :

- a. Bagaimana proses pembelajaran IPS Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon?
- b. Apa kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS Ekonomi melalui penggunaan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana Efektivitas hasil belajar IPS Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon?



C. Tujuan penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran ekonomi dengan penggunaan teknik Simulasi (Bermain Peran) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengkaji proses pembelajaran IPS Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon.
2. Mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS Ekonomi melalui penggunaan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon.
3. Menganalisis efektivitas hasil belajar IPS Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) di kelas X SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon.

D. Kerangka Pemikiran

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pengajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Segala kegiatan yang ada di dalam kelas sepenuhnya tanggung jawab pengajar sehingga keberhasilan atau kegagalan kelas tersebut ditentukan oleh peran pengajar pada umumnya. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sering menjadi salah satu kendala terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berjalan lancar dan baik, pengajar harus menggunakan media dalam mengajar. Apakah itu buku acuan atau alat bantu apa saja yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik paham dan mudah mengerti pada setiap materi yang disampaikan oleh guru.



Dalam buku Pendidikan ilmu pengetahuan IPS beberapa dosen kita berpendapat tentang pengertian media. Diantaranya menurut **Drs. Aris Suherman, M.Pd** mengatakan bahwa media (tunggalnya medium) merupakan saluran yang dilalui pesan dalam suatu peristiwa komunikasi. Dalam pembelajaran, media memegang peranan sebagai alat yang diharapkan dapat mendorong belajar lebih efektif. Seperti yang diungkapkan bahwa jika hanya kata-kata belaka yang dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan tidak dapat diharapkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Selain menggunakan media, guru juga harus pula memilih metode pembelajaran yang sesuai. Diantaranya metode cooperative learning yang lebih menitik beratkan pada siswa untuk belajar. Metode cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem Cooperative Learning dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Metode simulasi merupakan kegiatan pembelajaran dengan melakukan peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya atau proses. Metode ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan fenomena sosial untuk menguji reaksi mereka, serta memperoleh konsep keterampilan membuat keputusan. Pembelajaran simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan sebenarnya, melainkan kegiatan bersifat pura-pura. Dalam pembelajaran, siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Selain itu, dalam simulasi siswa diajak bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ada beberapa jenis model simulasi diantaranya, yaitu:



a. Bermain peran

Pada model ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (Belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Metode ini dipelopori oleh George Shaftel. Bermain peran (*role playing*) Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme yang diarahkan guru. Simulasi ini lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

b. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah sosial menyangkut hubungan antara manusia. Misalnya, hubungan anak dan orang tua, masalah narkoba, tawuran, dan sebagainya. Sosiodrama dapat memberikan pemahaman dan penghayatan terhadap masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

c. Permainan simulasi (*Simulasi game*)

Simulasi game adalah bermain peran, di mana para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang telah ditetapkan.

Prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah yaitu : Pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua dan berbagi pengalaman dan kesimpulan.



- a. Langkah pertama, pemanasan (*warming up*).
Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- b. Langkah kedua, memilih pemain (partisipan).
Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- c. Langkah ketiga, menata panggung.
Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- d. Langkah keempat, guru menunjuk siswa sebagai pengamat.
Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamatan disini harus juga terlibat aktif dalam bermain peran.
- e. Langkah kelima, permainan peran dimulai.
Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya siswa akan banyak bingung memainkan perannya atau tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.
- f. Langkah keenam, guru dan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan, setelah diskusi dan evaluasi selesai.
- g. Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang.
Seharusnya pada permainan peran kedua, akan berjalan dengan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- h. Langkah kedelapan, diskusi dan evaluasi kedua.
Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat bermain peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.
- i. Langkah kesembilan, berbagi informasi dan kesimpulan.

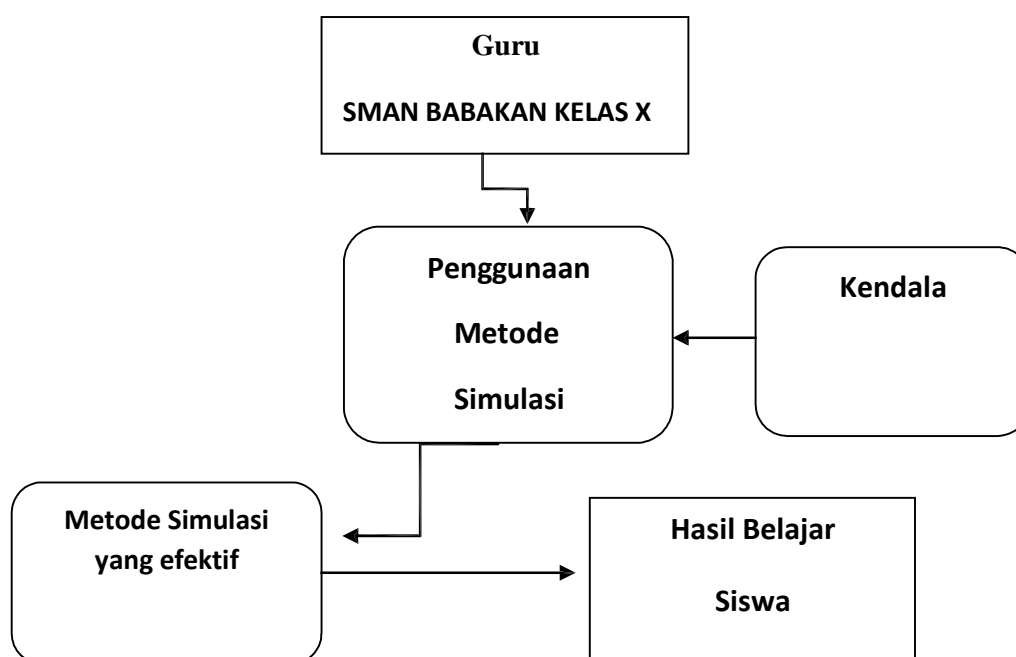
Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang teman permainan peran yang dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi oleh konsumen karena barang dagangannya mengandung bahan kimia.

Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah baik di sekitar sekolah ataupun di lingkungannya (masyarakat).

(Sumber : Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. Tahun 2011, Halaman 26-27).

Dengan menggunakan metode simulasi (bermain peran) proses pembelajaran jadi lebih menarik dan peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan oleh pengajar.

Alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Alur Pemikiran Peneliti





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Bahan Ajar PLPG. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Ali, Abdullah. 2007. *Metodologi Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta : Cakrawala.
- Arif, S. Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Beni, Ahmad Saebeni. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia Bandung
- Bonett, Satya. 2011. *Metode Simulasi Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Andi Publisher.
- Dahlan. 2004. *Model – Model Mengajar*. Bandung : Diponogoro.
- Hamzah, Uno B. 2003. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdasarkan Model Elaborasi dan Gaya Kognitif*. Jakarta : PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Hasibuan, J.J. 2002, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hedrayani, Yeni. 2002. *Pelajaran Ekonomi*. Jakarta : Yudhistira.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Erlangga.
- Mufarrokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Teras.
- Pidarta, Made. 2009. *Landasan Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Roestiyah N.K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya : Penerbit Insan Cendekia.
- Suherman, Aris. 2008. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Cirebon : STAIN Press.
- Supatmiyarsih. 2002. *Pendidikan Ekonomi*. Bekasi : Galaxy Puspa Mega.
- Usman, Bayiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Press
- Tim Prima Pena. 2006. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya : Gita Media Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model – Model Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- <http://www.jurnalskripsi.net/pdf/efektivitas-penggunaan-media-simulasi-virtual-pada-pendekatan>
- <http://duniaentrepreneursyukron.blogspot.com/2013/02/teknik-analisis-data-penelitian.html>
- <http://charlesmalinkayo.blogspot.com/2012/11/penggunaan-metode-simulasi-dalam.html>

