



## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI BERBANTUAN PERMAINAN GEO EXPLORE PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IIS SMA NEGERI 2 SEMARANG

Eka Nurul Hidayah✉, Tukidi, Apik Budi Santoso

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima November 2015

Disetujui Desember 2015

Dipublikasikan Januari 2016

#### Keywords:

Effectiveness, Simulation Learning Model, Learning Result

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* dari ketercapaian aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, respon positif siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran, serta mengkaji hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran simulasi dengan hasil belajar Geografi. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen desain “one group pre-test post-test”. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang. Sampel penelitian adalah kelas XI IIS 1 sebanyak 29 siswa. Analisis data dengan deskriptif persentase, uji t dan uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat tinggi, rata-rata skor 52,62 atau 87,70%. Hasil belajar siswa diuji dengan uji t dua rata-rata, hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 7,56 > 2,05,  $H_0$  ditolak, hasil post-test lebih baik daripada hasil pre-test. Ketuntasan hasil belajar siswa dibuktikan dengan uji t satu rata-rata, hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 5,03 > 1,70,  $H_0$  ditolak, hasil belajar tuntas. Ketuntasan klasikal tercapai dengan hasil 86,21%. Rata-rata skor respon positif siswa 64,28 atau 73,04% dengan kategori baik. Kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk baik dengan skor 18 atau 64,29%. Uji korelasi *product moment* menunjukkan  $r_{hitung} < r_{tabel}$ ,  $H_a$  ditolak, sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran simulasi dengan hasil belajar Geografi.

### Abstract

The purposes of this research to know effectiveness simulation learning model helped “Geo Explore” game from accomplishment of student learning activity, student learning result, positive student respons and teaching skill, also to know the correlation of student learning activity in simulation learning model with Geography learning result. The research methods is pre-experimental with “one group pre-test post-test” design. The population of the research are students of Class XI IIS SMA Negeri 2 Semarang. The sample are students of Class XI IIS 1 total 29 students. Data analysis using descriptive, t-test, and product moment correlation test. The reserach result show student learning activity is very high, average score 52,62 or 87,70%. Student learning result is proven by two side t-test,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  or 7,56 > 2,05, so  $H_0$  is rejected, post-test result is better than pre-test result. The accomplishment of student learning result is proven by one side t-test, result  $t_{hitung} > t_{tabel}$  or 5,03 > 1,70, so  $H_0$  is rejected, student learning result is done. Classical accomplishment 86,21%. Score of positive respons is good 64,28 or 73,04%. The category of teaching skill is good, score 18 or 64,29%. Product moment correlation test is showed  $r_{hitung} < r_{tabel}$  or 0,155 < 0,367,  $H_0$  is rejected, so there is not correlation between students learning activity with Geography learning result.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [geografiunnes@gmail.com](mailto:geografiunnes@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi cerdas dan berakhlak mulia. Pendidikan juga mampu menanamkan kemampuan bagi semua orang untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan sehingga diperoleh manusia yang lebih produktif. Peran pendidikan dijelaskan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan memegang peran dalam membentuk masyarakat yang unggul, berakarakter dan mampu bersaing di era globalisasi dewasa ini.

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan pada strategi pembelajaran yang diterapkan. Menurut Uno (2007:3) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang baik harus mampu membantu siswa dalam memahami materi ajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dilengkapi model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Susanti (2014) kegiatan pembelajaran harus mempunyai tujuan yang tersusun dalam tujuan instruksional sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut perlu adanya model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Model pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai suatu gaya mengajar oleh guru dengan cara tertentu yang telah dirancang agar

tujuan pembelajaran tercapai. Saat ini, banyak model pembelajaran tersedia untuk dijadikan pilihan dalam mengajar. Model pembelajaran yang baik harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila siswa aktif, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan oleh siswa.

Seiring perkembangan IPTEK dewasa ini, lahir model-model pembelajaran canggih yang mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah model simulasi. Dijelaskan oleh Joyce dkk. (2009:434-435) bahwa dalam model pembelajaran simulasi, semua siswa akan terlibat dan memainkan peran sebagai orang yang berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan cita-cita di kehidupannya. Bagian-bagian nyata dalam kehidupan disederhanakan dan disajikan dalam sebuah bentuk yang dapat diformat di dalam ruang kelas dengan bantuan perangkat yang umumnya berupa komputer.

Bagian penting lain yang tak luput dari sebuah pembelajaran adalah media. Media menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu kunci untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana, dkk. 2006:3). Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan. Menurut Pink (2012:249) permainan, khususnya jenis simulasi mampu meningkatkan kemampuan individu untuk mendeteksi perubahan-perubahan dalam lingkungan dan kapasitasnya untuk memproses informasi secara simultan.

Terkadang dalam pembelajaran Geografi terdapat materi yang tidak memungkinkan dilaksanakan di lapangan dengan pertimbangan tertentu, seperti faktor waktu, biaya, dan resiko yang ditimbulkan.

Untuk mengatasinya, pembelajaran simulasi dapat digunakan sebagai pilihan alternatif. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat faktor-faktor yang tidak dapat diabaikan begitu saja, guru harus memahami prosedur pelaksanaan pembelajaran simulasi sebelum menerapkannya.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Muhajir (2012) pada salah satu sekolah di Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Metode Simulasi Pembelajaran PKn di Kelas VI M.I.S Nahdotusshibyan Kuala Dua”, berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran simulasi mampu meningkatkan rasa antusiasme, semangat, gairah, motivasi dalam belajar dan aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian Suharianta dkk. (2014) dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS antara kelas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran simulasi berbasis budaya lokal dengan kelas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Kelas eksperimen dengan pembelajaran simulasi diperoleh rata-rata skor hasil belajar 23,25 atau 77,5% dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata skor hasil belajar 18,50 atau 61,7% dengan kategori cukup. Selain itu, Wahyuni, dkk. (2012) juga menyebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III.

Peneliti melakukan studi awal di SMA Negeri 2 Semarang dengan mewawancarai salah seorang guru mata pelajaran Geografi. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa sebagian guru telah menerapkan berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran inkuiri dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Selain itu guru juga telah menggunakan beragam media pembelajaran seperti power point, film, dan video. Namun pembelajaran simulasi berbantuan media permainan atau game belum pernah digunakan untuk

menyampaikan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Permasalahan yang muncul ketika pembelajaran Geografi berlangsung adalah terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan memahami materi karena materi Geografi yang terlalu banyak teori dan penyampaiannya dianggap menjenuhkan. Mereka hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat penjelasan yang penting dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi. Jadi, kemampuan guru mengelola pembelajaran juga menjadi penentu efektif tidaknya pembelajaran. Apabila guru tidak mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut belum efektif. Begitu pula sebaliknya, pembelajaran dikatakan efektif manakala guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuannya.

Melihat kondisi demikian, perlu dilakukan upaya-upaya perbaikan pembelajaran khususnya pemilihan model pembelajaran di sekolah, sehingga tujuan pembelajaran Geografi dapat tersampaikan dengan baik. Seperti yang disebutkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006) bahwa tujuan mata pelajaran Geografi adalah: (1) memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan, (2) menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi, (3) menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat. Dari tujuan tersebut, terlihat jelas bahwa mata pelajaran Geografi mempunyai peran penting dalam kehidupan. Oleh sebab itu pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang mata pelajaran Geografi sangat penting dimiliki peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana efektivitas model pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* pada

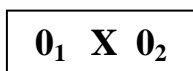
mata pelajaran Geografi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang dikaji dari ketercapaian aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, respon positif siswa terhadap pembelajaran, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran?, (2) Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* dengan hasil belajar Geografi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang?

Tujuan penelitian ini antara lain: (1) untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* pada mata pelajaran Geografi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang dari ketercapaian aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, respon positif siswa terhadap pembelajaran, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran, (2) untuk mengkaji hubungan antara tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* dengan hasil belajar Geografi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pre-test Post-test*



Keterangan:

$O_1$  = nilai *pre-test* (sebelum diberi diklat)

$O_2$  = nilai *post-test* (setelah diberi diklat) (Sugiyono, 2014:75).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah 87 siswa dan terbagi menjadi tiga kelas, yaitu: kelas XI IIS 1, XI IIS 2, dan XI IIS 3. Sampel yang digunakan adalah kelas XI IIS 1 dengan jumlah 29 siswa. Variabel bebas (*independent variable*) penelitian ini adalah model pembelajaran simulasi berbantuan permainan

*Geo Explore*. Variabel terikat (*dependent variable*) penelitian ini adalah: (1) ketercapaian aktivitas belajar siswa, (2) ketercapaian ketuntasan belajar siswa, (3) respon positif siswa terhadap pembelajaran, dan (4) kemampuan guru mengelola pembelajaran. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase, uji t dan uji korelasi *product moment*.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap akhir.

### Tahap persiapan

Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan seperti menentukan lokasi penelitian dan melakukan observasi. Setelah melakukan observasi langkah selanjutnya adalah melakukan koordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran Geografi untuk menentukan populasi dan sampel penelitian, serta membahas silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perlengkapan instrumen dan media yang diperlukan saat pembelajaran, dilanjut dengan pengurusan surat izin penelitian dari fakultas dan dinas pendidikan.

### Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menguji instrumen pada kelas XI IIS 1 untuk memperoleh validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda instrumen. Selanjutnya melakukan pembelajaran simulasi dengan media permainan *Geo Explore* materi kearifan dalam pemanfaatan sumber daya alam pada kelas XI IIS 1.

### Tahap Akhir

Setelah dilakukan pembelajaran, maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian dengan teknik analisis yang telah ditentukan. Kegiatan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan peneliti dan menyusun laporan penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 2 Semarang terletak di Jalan Sendangguwo Baru No. 1 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang 50191. Secara astronomis sekolah ini terletak pada 7°0'34,01" LS dan 110°27'37,59" BT. Secara administratif, Kecamatan Pedurungan memiliki batas-batas sebagai berikut: sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Genuk, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Banyumanik, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Demak, dan sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Gayamsari. Lokasi penelitian dapat dilihat pada Lampiran 1.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang, setelah melakukan pengambilan sampel dengan teknik *purposive*

*sampling* didapatkan kelas XI IIS 1. Teknik ini dipilih karena pengambilan sampel didasarkan pada ketentuan tertentu, yaitu kemampuan belajar siswa yang relatif sama dilihat dari nilai ujian tengah semester gasal tahun pelajaran 2014/2015. Kelas tersebut mendapatkan pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore*.

### Aktivitas Belajar Siswa

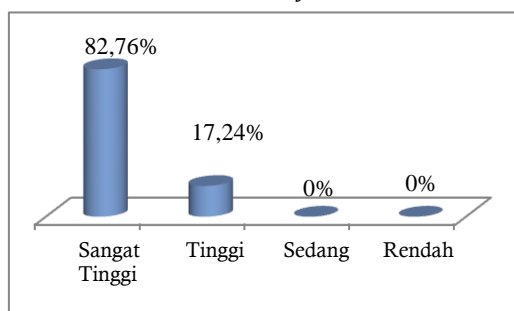
Aktivitas belajar siswa dianalisis dengan deskriptif persentase. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat tinggi. Pengambilan data aktivitas belajar dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data hasil aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 2.

**Tabel 1.** Aktivitas Belajar Siswa

No	Interval Skor (%)	Kategori	Jumlah F	%
1.	81,26 – 100,00	Sangat tinggi	24	82,76
2.	62,51 – 81,25	Tinggi	5	17,24
3.	43,76 – 62,50	Sedang	-	-
4.	25,00 – 43,75	Rendah	-	-
Jumlah			29	100,00
Skor tertinggi			98,33	
Skor terendah			71,67	
Rata-rata skor			52,62 (87,70%)	
Rata-rata skor dalam kategori			Sangat tinggi	

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

**Gambar 2.** Aktivitas Belajar Siswa



Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 2 diketahui bahwa 24 siswa masuk dalam kategori

aktivitas sangat tinggi atau sangat aktif dengan persentase 82,76%, 5 siswa dengan kategori aktivitas belajar tinggi dengan persentase 17,24%, dan tidak terdapat siswa dengan kategori cukup dan kurang aktif atau 0%. Skor terendah adalah 71,67 dan tertinggi 98,33. Rata-rata skor adalah 52,62 atau 87,70% sehingga termasuk kategori sangat tinggi.

### Respon Positif Siswa

Salah satu indikator efektivitas model pembelajaran adalah adanya respon positif dari siswa. Untuk mengetahui respon siswa maka

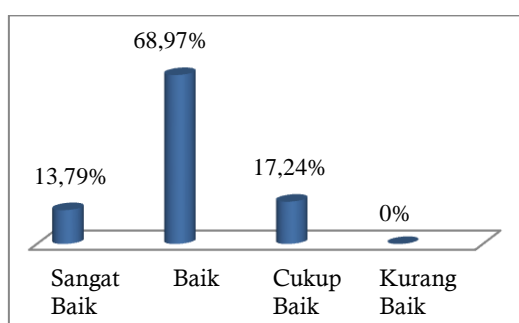
dilakukan pengisian lembar kuesioner, analisis respon siswa disajikan pada Tabel 2 dan selanjutnya lembar kuesioner dianalisis. Hasil Gambar 3.

**Tabel 2.** Respon Positif Siswa

No	Interval Skor (%)	Kategori	Jumlah	
			F	%
1.	81,26 – 100,00	Sangat Baik	4	13,79
2.	62,51 – 81,25	Baik	20	68,97
3.	43,76 – 62,50	Cukup Baik	5	17,24
4.	25,00 – 43,75	Kurang Baik	-	-
Jumlah			29	100,00
Skor tertinggi			88	
Skor terendah			56,82	
Rata-rata skor			64,28 (73,04%)	
Rata-rata skor dalam kategori			Baik	

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

**Gambar 3.** Respon Positif Siswa



Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 3 diketahui bahwa terdapat empat kategori respon positif siswa terhadap pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore*, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Kategori respon sangat baik adalah 13,79% dengan jumlah 4 siswa, kategori baik 68,97% dengan jumlah 20 siswa, cukup baik 17,24% dengan jumlah 5 siswa, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori kurang baik atau 0%. Secara keseluruhan respon positif siswa masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor 64,28 atau 73,04%.

#### Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif apabila guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Untuk

mengetahui sejauhmana kemampuan guru melaksanakan pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* maka dilakukan pengamatan dan pengambilan data dengan lembar observasi. Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

No	Interval Skor (%)	Kategori
1.	81,26 – 100,00	Sangat Baik
2.	62,51 – 81,25	Baik
3.	43,76 – 62,50	Cukup Baik
4.	25,00 – 43,75	Kurang Baik
Jumlah skor		18 (64,29%)
Kategori		Baik

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Tabel 3 menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore*. Hal ini ditunjukkan dengan skor hasil pengamatan sebesar 18 atau 64,29%.

#### Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran, dilakukan uji t atau uji beda dua rata-rata. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 7,56$  dan  $t_{tabel} = 2,05$  dengan  $df = 29 - 1 = 28$  dan  $\alpha = 5\%$ . Karena

$t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti pembelajaran simulasi terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji beda dua rata-rata disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Uji Beda Dua Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Nilai	Rata-rata	df	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	84,14	28,0	7,56	2,05	ada perbedaan
<i>Post-test</i>	78,21	28,0			

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Setelah dilakukan pembelajaran simulasi terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nilai Rata rata		Peningkatan	Peningkatan (%)
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test - Post-test</i>	<i>Pre-test - Post-test</i>
78,21	84,14	5,93	7,60%

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Untuk mengetahui apakah setelah maka dilakukan uji beda satu rata-rata. Hasil uji mendapatkan pembelajaran simulasi ketuntasan beda satu rata-rata dapat dilihat pada Tabel 6. belajar siswa telah memenuhi KKM atau belum,

**Tabel 6.** Uji Beda Satu Rata-rata

Nilai	Rata-rata	df	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	84,14	28	5,03	1,70	siswa tuntas/memenuhi KKM
KKM	79	28			

Sumber: Data Primer Penelitian, 2015

Berdasarkan hasil uji beda satu rata rata siswa di kelas tuntas, dan apabila  $< 75\%$  dari diperoleh hasil  $t_{hitung} = 5,03$  dan  $t_{tabel} = 1,70$  jumlah siswa di kelas tidak tuntas, maka dengan  $df = 29 - 1 = 28$  dan  $\alpha = 5\%$ . Karena ketuntasan klasikal belum tercapai. Berdasarkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka kesimpulannya  $H_0$  ditolak perhitungan didapatkan hasil 86,2%, artinya yang berarti bahwa hasil belajar siswa tuntas kelas tersebut telah tuntas secara klasikal. atau memenuhi KKM.

Selain dilihat dari ketuntasan hasil belajar yang signifikan antara aktivitas belajar siswa siswa, ketuntasan klasikal siswa juga menjadi dengan hasil belajar siswa maka dilakukan uji indikator efektivitas subvariabel hasil belajar. korelasi *product moment*. Setelah dilakukan Ketuntasan tercapai apabila  $\geq 75\%$  dari jumlah perhitungan, didapatkan  $r_{hitung} = 0,155$ . Harga

tersebut dikonsultasikan dengan tabel  $r_{product\ moment}$ . Dengan taraf signifikansi 5% dan  $N = 29$  didapatkan nilai  $r_{tabel} 0,367$ . Karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  ditolak atau tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa pada pembelajaran simulasi dengan hasil belajar Geografi.

## SIMPULAN

Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore* pada mata pelajaran Geografi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 2 Semarang dikatakan efektif, hal ini karena aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, respon positif siswa, dan kemampuan guru mengelola pembelajaran tercapai secara keseluruhan. Rata-rata aktivitas siswa 52,62 atau 87,70% dan termasuk kategori sangat tinggi. Secara umum siswa memberi respon positif pada pembelajaran ini, hal ini terlihat pada rata-rata skor yang diperoleh sebesar 64,28 atau 73,04% dan termasuk kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dalam pembelajaran simulasi berbantuan permainan *Geo Explore*, mereka merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar Geografi. Berdasarkan perhitungan kemampuan guru mengelola pembelajaran didapatkan skor total 18 atau 64,29% dan masuk kategori baik. Hasil uji beda satu rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tuntas karena telah memenuhi KKM, dan dari uji beda dua rata-rata diketahui bahwa nilai *post-test* lebih baik daripada nilai *pre-test*. Nilai rata-rata *pre-test* diperoleh 78,21 atau sebanyak 17 siswa tuntas. Sementara hasil *post-test* diperoleh 84,14 atau sebanyak 25 siswa tuntas, meningkat sebesar 7,6%. Ketuntasan klasikal terpenuhi, karena pada saat *pre-test* terdapat 17 siswa tuntas (58,62%) dan saat *post-test* terdapat 25 siswa yang tuntas (86,21%). Karena ketuntasan klasikal *post-test* mencapai 75% maka hasil belajar klasikal dikatakan efektif. Subvariabel hasil belajar tercapai.

Perhitungan korelasi antara aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar Geografi didapatkan nilai  $r_{hitung} = 0,155$ . Taraf signifikansi 5% dan  $N = 29$  dikonsultasikan dengan tabel product moment dan didapatkan nilai  $r_{tabel} 0,367$ . Karena nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, dengan kata lain tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar Geografi siswa.

Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil atau efektif, namun masih perlu dilakukan perbaikan. Sekolah sebaiknya melakukan perbaikan dan penambahan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran seperti komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti lain dapat menerapkan penelitian sejenis dengan penyempurnaan yang optimal sehingga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Jakarta: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barizi, Ahmad. 2009. *Menjadi Guru Unggul*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1998. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harmanto, Gatot. 2014. *Geografi untuk SMA/MA Kelas XI Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial*. Bandung: Yrama Widya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Joyce, Bruce dkk. (Ed). 2009. *Models of Teaching=Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Pedoman Pelaksanaan Kinerja Guru*. Jakarta.



- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Pedoman Pelaksanaan Kinerja Guru*. Jakarta.
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Mudjiono dan Dimyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhajir, Ande. 2012. 'Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Metode Simulasi Pembelajaran Pkn Kelas VI M.I.S Nahdotusshibyan Kuala Dua'. Artikel Penelitian. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Pink, Daniel H. 2012. *Misteri Otak Kanan Manusia. Terjemahan Rusli*. Yogyakarta: Think.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rifa'i, Achmad Dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sinambela, Pardouman N. J. 2006. 'Keefektifan Pembelajaran dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dalam Pembelajaran Matematika'. Artikel Penelitian. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianta, dkk. 2014. 'Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Hasil Belajar IPS'. Dalam Jurnal Jurusan PGSD. Vol. 2. No. 1. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Susanti, Anis. 2013. 'Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanon Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014'. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tukidi. 2009. *Buku Ajar Statistik Terapan*. Semarang: Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, Daru dan Kiromim Baroroh. 2012. 'Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro'. Dalam Jurnal Ekonomi & Pendidikan. No. 1. Hal. 102-122. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.