

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
METODE SIMULASI *GAME* DIKELAS X IIS PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH SMA NEGERI 1  
MEMPAWAH HULU**

**Anastasia<sup>1)</sup>, Sahid Hidayat<sup>2)</sup>, Hana Mauludea<sup>3)</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Sejarah

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan IKIP-PGRI Pontianak

e-mail [anasanas0926@gmail.com](mailto:anasanas0926@gmail.com), [kelyk.hidayat@gmail.com](mailto:kelyk.hidayat@gmail.com)

[nadi.mauludea@gmail.com](mailto:nadi.mauludea@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi *Game* DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”. Fokus penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi *Game* DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik pengukuran, dan teknik studi documenter alat pengumpulan data yakni lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, Indikator kinerja dikatakan berhasil apabila 80% dari nilai dari keseluruhan jumlah siswa-siswi dikelas X IIS terlibat secara aktif baik dalam proses pembelajaran dan mencapai kriteria hasil belajar dengan kategori baik.

Hasil penelitian tindakan ini terdiri dari tahap Pra Tindakan, siklus I dan siklus II, berdasarkan hasil sebelum menggunakan metode simulasi dari data nilai yang diperoleh dari hasil pra tindakan hasil belajar siswa masih belum memuaskan karena masih banyak yang dibawah KKM. 2) Melalui kegiatan penelitian dan pengukuran hasil belajar dapat diketahui dengan hasil belajar siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu yaitu nilai rata-rata 70,42 siklus I dengan presentase 48,57% sedangkan siklus II nilai rata-rata 78,71 nilai presentase 88,85% dengan kategori baik.

Kata Kunci : Metode Simulasi *Game*, Hasil belajar

**Abstract**

This research is entitled "Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through Game Simulation Methods in Class X IIS in History Subject at SMA Negeri 1 Mempawah Hulu". The focus of this research is "Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through Game Simulation Methods in Class X IIS in History Subject at SMA Negeri 1 Mempawah Hulu".

Data collection techniques use observation techniques, measurement techniques, and documentary study techniques. Data collection tools are observation sheets, test questions, and documentation. Data analysis techniques use qualitative data and quantitative data. Performance indicators are said to be successful if 80% of the scores of the total number of students in class X IIS are actively involved in both the learning process and achieve the criteria for good learning outcomes.

The results of this action research consisted of the pre-action stage, cycle I and cycle II, based on the results before using the simulation method from the value data obtained from the pre-action results, student learning outcomes were still not satisfactory because there were still many that were below the KKM. 2) Through research activities and measurement of learning outcomes, it can be seen from the learning outcomes of students in class X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu, namely the average score of 70.42 in the first cycle with a percentage of 48.57%, while the second cycle has an average value of 78.71 percentage of 88.85% with good category.

Keywords: *Game Simulation Method, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sifatnya multak dalam kehidupan seseorang keluarga maupun bangsa dan negara. Sebab maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh pendidikan bangsa itu sendiri, pendidikan merupakan suatu hal yang dinamis, selalu bergerak maju mengikuti perkembangan masyarakat sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat perhatian baik dalam usaha pengembangan maupun peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga dominan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Hamdani 2011:20). Dengan demikian

pembelajaran sejarah juga perlu diterapkan disekolah agar guru dapat mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Mompawah Hulu bawah siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran sejarah yang berlangsung. Proses pembelajaran yang dilakukan sangat terpusat pada guru sehingga guru menyampaikan materi tersebut siswa kurang memperhatikan dan kurang memahami dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga komunikasi yang dilakukan oleh guru dengan siswa sangat kurang efektif sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu perlu diupayakan mencari metode pembelajaran yang memungkinkan siswa itu tidak merasa jenuh.

Adapun permasalahan yang ditemukan peneliti dalam melakukan observasi dikelas X IIS adalah, *pertama* guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran yg dilakukan didalam kelas siswa menjadi jenuh dan bosan tidak konsentrasi sehingga menyebabkan siswa menjadi

mengantuk, *Kedua* kurangnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga hasil belajar siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa yaitu 60,55 sedangkan minimal (KKM) 75, *Ketiga*, siswa belum termotivasi dalam pembelajaran sejarah sehingga mereka didalam kelas masih pasif dan tidak berani mengutarakan pendapat mereka masing-masing.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan dari hasil observasi siswa masih kurang termotivasi dalam pembelajaran sejarah, sehingga guru menyampaikan materi siswa menjadi jenuh hasil belajar siswa pun menjadi berkurang. Oleh sebab itu peneliti mengambil metode simulasi *game* agar siswa lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat mereka masing-masing dan dapat mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sesama teman sebanyanya dan lebih meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Dengan memperhatikan permasalahan tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Melalui Metode Simulasi Game DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”. Dengan pilihanya metode simulasi game dalam pembelajaran sejarah dengan harapan siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu mudah untuk memahami materi dari guru, serta mampu dalam berpikir aktif, dapat mengutarakan pendapatnya sendiri dan belajar lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar dalam pembelajaran sejarah, dan apa yang dipahami peserta didik dapat diingat untuk waktu yang lebih lama, dan dapat mengembangkan potensi mereka, maka guru diharapkan bisa menggunakan metode simulasi *game* dengan baik, sehingga siswanya dapat lebih aktif belajar dan giat belajar.

## **METODE**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam pemecahan masalah penelitian. Metode yang dianggap tepat dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan. Menurut pengertiannya penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau kelompok sasaran,

dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:134) yaitu “ciri terpenting dari penelitian tindakan adalah bahwa penelitian tersebut merupakan suatu upaya untuk memecahkan masalah sekaligus mencari dukungan ilmiahnya”. Penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau pendekatan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung didunia pendidikan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian yang dilakukan memerlukan tahap kegiatan yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan, pengolahan data, dan pembahasan tahap kegiatan dan pengolahan data yang akurat.

#### Posttes siklus I

Posttes pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 November 2022. Posttes ini semua siswa hadir semua yakni jumlah 35 orang siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada table 4.3 di bawah ini.

<b>Hasil Belajar Siswa Siklus 1</b>		
Nama	Nilai	Keterangan
Acong	55	Tidak Tuntas
Ade Prasetyo Gunawan	60	Tidak Tuntas
Adif Akbar	85	Tuntas
Albertus Hendra	50	Tidak Tuntas
Adinda Kristi	55	Tidak Tuntas
Aprilia Teca	85	Tuntas
Ayu	75	Tuntas
Bimo Prasetio Ade Paranto	65	Tidak Tuntas
Desi Ratna Sari	50	Tidak Tuntas
Exviani Intan	85	Tuntas
Fadhli Prasetyo	90	Tuntas
Februani Devi	80	Tuntas
Florentinus Rama Utama	55	Tidak Tuntas
Fransiska Gita	65	Tidak Tuntas
Indah Apria Muliarni	85	Tuntas
Jeri	70	Tidak Tuntas
Juliana Rara	85	Tuntas
Khabib Maulana Ikhsan	55	Tidak Tuntas
Klaudia reva	90	Tuntas
Kristian Galang	55	Tidak Tuntas
Kristina Fina	45	Tidak Tuntas
Liana	80	Tuntas
Marsiani Arni	75	Tuntas
Miranda	80	Tuntas
Nayla Amelliana Putri	65	Tidak Tuntas
Oktaviano Fato	55	Tidak Tuntas
Febrian	85	Tuntas
Reza	80	Tuntas
Rosita	55	Tidak Tuntas
Santo Antonius Abil	85	Tuntas
Sopia Magdalena	80	Tuntas
Sarianti	70	Tidak Tuntas
Uray Dinda Larassati	65	Tidak Tuntas
Yely	80	Tuntas
Yulianus Rendi	70	Tidak Tuntas
<b>JUMLAH</b>	<b>2.465</b>	
<b>RATA-RATA</b>	<b>70.42</b>	

**Table 4.3**

Hasil observasi siklus 1, terjadi peningkatan hasil belajar siswa meskipun masih belum mencapai target ketuntasan yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa pada siklus 1 yaitu 17 siswa (48.57%) telah mencapai ketuntasan belajar. Karena masih terdapat 18 siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu masih tidak tuntas, maka peneliti membuat kesimpulan ketuntasan klasifikasinya masih rendah dan tidak sesuai dengan kinerja yang telah ditentukan.

### Posttest Siklus II

Posttest pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 posttest ini siswa hadir semua yakni berjumlah 35 orang siswa dikelas X IIS SMA Negeri 01 Mempawah Hulu.

**Table 4.4**

Hasil Belajar Siswa Siklus II		
Nama	Nilai	Keterangan
Acong	75	Tuntas
Ade Prasetyo Gunawan	80	Tuntas
Adif Akbar	85	Tuntas
Albertus Hendra	70	Tidak Tuntas
Adinda Kristi	75	Tuntas
Aprilia Teca	80	Tuntas
Ayu	85	Tuntas
Bimo Prasetyo Ade Paranto	70	Tidak Tuntas
Desi Ratna Sari	85	Tuntas
Exviani Intan	75	Tuntas
Fadhli Prasetyo	80	Tuntas
Februani Devi	70	Tidak Tuntas

Florentinus Rama Utama	85	Tuntas
Fransiska Gita	70	Tidak Tuntas
Indah Apria Muliarni	90	Tuntas
Jeri	80	Tuntas
Juliana Rara	75	Tuntas
Khabib Maulana Ikhsan	75	Tuntas
Klaudia reva	80	Tuntas
Kristian Galang	75	Tuntas
Kristina Fina	65	Tidak Tuntas
Liana	85	Tuntas
Marsiani Arni	80	Tuntas
Miranda	75	Tuntas
Nayla Amelliana Putri	80	Tuntas
Oktaviano Fato	85	Tuntas
Febrian	85	Tuntas
Reza	75	Tuntas
Rosita	70	Tidak Tuntas
Santo Antonius Abil	90	Tuntas
Sopia Magdalena	85	Tuntas
Sarianti	80	Tuntas
Uray Dinda Larassati	75	Tuntas
Yely	85	Tuntas
Yulianus Rendi	80	Tuntas
JUMLAH	<b>2.755</b>	
RATA-RATA	<b>78.71</b>	

Pada hasil observasi tergambar bahwa setelah menggunakan metode simulasi game pada siklus II nilai siswa sudah mengalami ketuntasan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal KKM 75. Hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 29 siswa (88,85%) telah mencapai ketuntasan dan 6 siswa (17,14%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan pada proses pembelajaran, dan hasil tes pada siklus II, maka melalui metode simulasi game sudah berhasil dilaksanakan dengan baik, hasil belajar meningkat serta nilai siswa pun telah tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan yaitu 75% dari jumlah siswa.

### **1. Pelaksanaan Metode Simulasi Game dikelas X IIS pada mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu**

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode simulasi game menurut Abdul Majid, 2013:205. Simulasi game merupakan bermain peran, para siswa berkompetensi untuk mencapai suatu tujuan tertentu melalui sebuah permainan dengan mematuhi peraturan permainan yang berlaku dan sudah ditentukan, pelaksanaan simulasi game ini secara umum hasil penelitian ini mendeskripsikan bagaimana siswa aktif dalam game ini mereka bersimulasi untuk sistem belajar dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu. Proses belajar menggunakan metode simulasi game ini adalah dimana siswa dalam satu kelas akan dibagi menjadi dua kelompok, kemudian dalam setiap

kelompok siswa akan berperan langsung menjadi sebuah game. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode simulasi game berjalan dengan lancar, sehingga siswa sudah menunjukan keberanian dan tidak malu-malu mengemukakan pendapatnya dalam diskusi kelas demikian juga mereka telah berani memberikan komentar atas pendapat temanya.

### **2. Hasil belajar siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu**

Abdurrahman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008:14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang dan berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative meningkat. Dalam proses pembelajaran hasil belajar sangat berpengaruh demi mencapai tujuan tertentu. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-murid.

Melalui kegiatan penelitian dan pengukuran hasil belajar dapat diketahui dengan hasil belajar siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1

Mempawah Hulu yaitu nilai rata-rata 70,42 siklus I dengan presentase 48,57% sedangkan siklus II nilai rata-rata 78,71 nilai presentase 88,85% dengan kategori baik.

## KESIMPULAN

Sebagai rumusan penelitian agar sejalan dengan sub-sub masalah peneliti yang telah ditentukan adapun hasil dari sub-sub masalah penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode simulasi game di kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu mampu memberikan suasana belajar baru bagi siswa, siswa merasa tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Karena metode simulasi game suasana kelas akan lebih hidup sebab para siswa mengarahkan pemikirannya kepada masalah yang akan didiskusikan partisipasi siswa menjadi lebih baik.
2. Hasil belajar siswa melalui metode simulasi game pada siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu meningkat dari siklus I ke siklus II atau ketuntasan nilai rata-rata siklus I sebesar 48,57% dan siklus II sebesar 88,85%. Sehingga ketuntasan belajar dari siklus I dan

siklus II mengalami peningkatan dan sudah melebihi ketuntasan minimal 75. Berdasarkan data tersebut maka metode simulasi game dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo & Sri Wahyuni (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3 (2).
- Arikonto Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Darmadi Hamid. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Handayani, N. D. (2018). Pengaruh Metode Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi dan Bisnis Kompetensi Dasar Menghitung Biaya Produksi di Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Swasta Nasional Bandung Tahun Ajaran 2017/2018) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Jihad, Asep & Haris Abdul. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Lutfiani, L., Saefuddin, A., & Rohaniawati, D. (2021). Penerapan Metode Simulasi

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 55-64.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Ningsih, I. R. (2017). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Dan Simulasi Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Keaktifan Siswa Pada Tema 1 Sub Tema 2 Kelas Iv A Semester Gasal Mit Nurul Islam Semarang Tahun. *On Indonesian Islam, Education And Science (Iciies)* 2017, 596.
- Nabillah, T., & Abadi, A.P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sinurat, B. J. (2019) *Model Pembelajaran Simulasi*. Di akses dari Academia. ed. Pada, 3
- Setiawan, Y. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMPN 1 Bontonompo.
- Sudjana Nana. (2014) *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, (2007) *Model Pembelajaran terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: media Prakasa
- Saya ucapkan banyak-banyak terimakasih untuk bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Yang telah memberikan ilmu bermanfaat,