

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. PEMBAHASAN

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan metode simulasi melalui media gambar. Adapun metode simulasi adalah pembelajaran yang menuntut siswa terlibat sebagai pemain atau simulator dan juga sebagai penonton yang menilai serta memperhatikan jalannya simulasi serta mengambil pelajaran dari simulasi tersebut.<sup>122</sup> Pada proses pembelajaran siswa terlihat aktif, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode simulasi atau peran dimana siswa disini secara langsung memerankan sebuah konsep pembelajaran, dalam pelaksanaannya siswa dibagi berdasarkan skenario konsep pembelajaran. Dan pada proses pengajaran ini peneliti menggunakan media gambar dalam pelaksanaannya siswa secara nyata dan konkrit melihat gambar tentang materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan yang ditempel dipapan tulis, pada dasarnya media berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan menyampaikan, atau membawa sesuatu.<sup>123</sup>

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol adalah menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. dengan menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah memperoleh hasil belajar yang lebih rendah

---

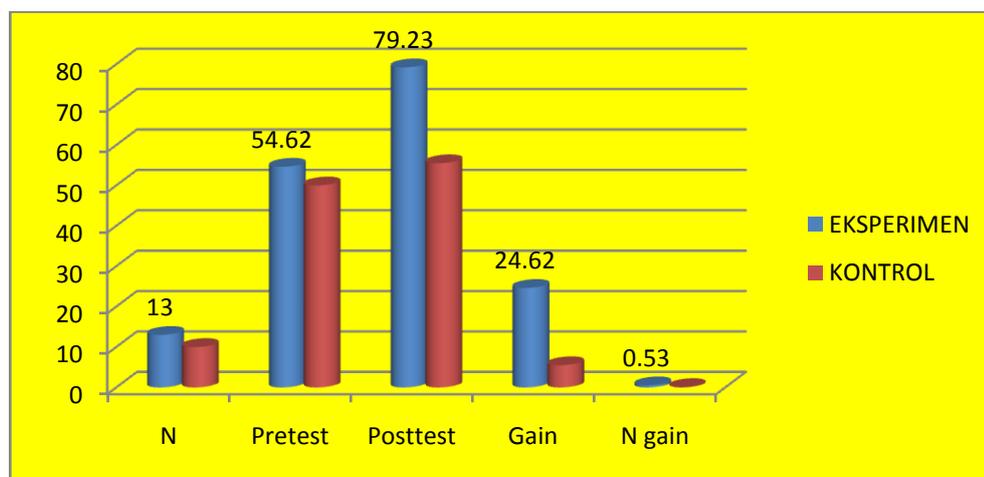
<sup>122</sup>Mulyani Sumantri, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Maulana, 2001, hal. 139.

<sup>123</sup>Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013,

dibandingkan kelas eksperimen dengan menerapkan metode simulasi melalui media gambar hal ini menurut peneliti disebabkan oleh penjelasan materi pelajaran yang langsung disampaikan oleh guru. Guru hanya menjelaskan materi tentang ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan, kemudian memberikan beberapa contoh soal. Sementara Siswa hanya mendengarkan dan menulis materi di papan tulis, meskipun ada beberapa siswa yang aktif bertanya.

## B. HASIL BELAJAR

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>124</sup>



Gambar 5.1 Diagram penilaian hasil belajar siswa

Berdasarkan diagram 5.1 diatas dan hasil analisis data *pretes* pada konsep materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan, diketahui bahwa skor rata-rata kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan

<sup>124</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010, h. 22.

skor rata-rata kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan yang sama sebelum diberi perlakuan.

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode simulasi melalui media gambar dan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional dilihat dari *postes*, *gain*, dan *N-gain* untuk materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

Peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata *N-gain* kedua kelas. Yaitu eksperimen adalah 0,53 sehingga  $0,30 \leq G < 0,70$  termasuk kategori sedang dan kelas kontrol adalah 0,08 sehingga  $G < 0,30$  termasuk kategori rendah. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen tinggi daripada peningkatan hasil belajar kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode simulasi melalui media gambar maupun konvensional memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Akan tetapi jika dibandingkan maka penggunaan pembelajaran dengan metode simulasi melalui media gambar lah yang paling menonjol daripada penggunaan metode konvensional. Hal tersebut juga dibuktikan oleh uji *Paired Samples T Test* yang dilakukan pada masing-masing grup atau kelas yang menunjukkan kelas eksperimen nilai  $\text{sig} = 0,000$   $\alpha = 0,05$  maka  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ditolak. yang berarti bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretes*) dengan sesudah pembelajaran (*postes*) sedangkan pada kelas kontrol nilai  $\text{sig} = 0,307$

yang berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretes*) dengan sesudah pembelajaran (*postes*).

Berdasarkan data nilai keseluruhan hasil belajar dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hasil belajar siswa dari nilai postes kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini terlihat pada rata-rata nilai pretes ke postes. Siswa yang belajar dengan menggunakan metode simulasi melalui media gambar (eksperimen) memiliki nilai rata-rata (pretes 54,62 menjadi postes 79,23) Sementara siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional (kontrol) memiliki nilai rata-rata (pretes 50,00 menjadi postes 55,5). Dan terlihat pula dari nilai ketuntasan klasikal yaitu kelas kontrol ketuntasan secara klasikal dari nilai (pretes 30% menjadi postes 50%) sedangkan kelas eksperimen ketuntasan secara klasikal dari nilai (pretes 23,08% menjadi postes 76,92%) sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak Ada pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa diajarkan menggunakan metode simulasi melalui media gambar pada kelas VII semester II MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya tahun pelajaran 2014/2015 pada pembelajaran IPA Biologi materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

Kendati peningkatan yang tinggi dari kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol hal ini disebabkan karena kelas eksperimen adalah menggunakan metode simulasi melalui media gambar dan metode simulasi itu sendiri memiliki suatu kelebihan-kelebihan pada saat proses pembelajaran diantaranya adalah 1) Menciptakan kegairahan siswa

untuk belajar, 2) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan orang banyak, 3) siswa memiliki kesempatan untuk menyalurkan kesegaran serta kesehatan jiwa, 4) Dapat ditemukan bakat-bakat baru dalam berperan atau beracting<sup>125</sup> dan salah satunya bahwa metode simulasi memiliki suatu tujuan diantaranya adalah meningkatkan keaktifan belajar pada siswa.<sup>126</sup> Karena konsep pembelajaran dari metode simulasi adalah mengajak siswa bermain sambil belajar mengikut sertakan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan juga memberikan suatu ingatan yang kuat pada siswa tentang konsep materi yang diajarkan karena siswa mempraktekkannya secara langsung dan juga dibantu oleh perantara gambar sehingga memudahkan siswa pada saat pelaksanaan simulasi tentang konsep pembelajarannya, oleh sebab itu siswa banyak yang merasa senang pada saat proses pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Solem mengemukakan bahwa dalam simulasi sebuah soal ditempatkan dalam situasi yang menyerupai dunia wujud, di mana ada suatu persoalan yang sedang dihadapi orang, termasuk anggota kelompok. Janis dan King yang disetujui juga oleh Davies menyatakan bahwa siswa yang turut main dalam simulasi lebih banyak berubah sikap daripada siswa yang hanya menonton.<sup>127</sup> Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai yang rendah dibandingkan kelas eksperimen karena pembelajaran yang digunakan pada

---

<sup>125</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2011, h. 162-163.

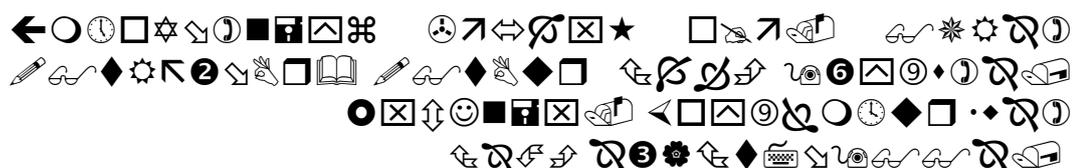
<sup>126</sup> Ngalimun dkk, *Strategi Dan Model Pembelajaran Berbasis Paikem*, Pustaka Banua, 2013, h. 37

<sup>127</sup> Mukhtar dan Martinis Yamin, *Metode Pembelajaran Yang Berhasil*, Jakarta: Rakasta: Samasta, 2005, h. 54-55.

kelas kontrol terkadang guru menerangkan secara monoton sehingga siswa kurang bisa menangkap materi yang disajikan oleh guru dengan alasan situasi pembelajaran membosankan. Sehingga siswa kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa berusaha untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya dan olah ingatannyapun lemah tentang materi yang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto yang mengatakan bahwa dominannya proses pembelajaran konvensional menyebabkan pembelajaran yang menjadikan suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir, dan memotivasi diri sendiri, padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran.<sup>128</sup>

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S al-Qamar ayat 49-50, yang berbunyi:



Artinya: Sesungguhnya kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran. Dan perintah kami hanyalah satu perkataan seperti kejapan mata.<sup>129</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa apa yang menimpa mereka tidak keluar dari sistem yang ditetapkan Allah sebelumnya karena sesungguhnya segala sesuatu, apa pun sesuatu itu, telah kami ciptakan dengan kadar, yakni dalam

<sup>128</sup>Trianto, *Mendesain Metode Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group, 2009, hal. 6.

<sup>129</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'andan Terjemahannya*, Bandung: Diponegoro, 2006, h.

satu sistem dan ukuran yang mengikat mereka sebagai makhluk. Antara lain balasan amal seseorang akan ditemuinya pada saat yang ditentukan Allah, dan tidaklah urusan atau perintah kami menyangkut apa pun yang Kami kehendaki, kecuali sekali, yakni satu perbuatan yang sangat mudah, tanpa memerlukan alat atau ucapan, tidak juga waktu. Ia terjadi begitu cepat dan mudah bagaikan dalam ukuran kamu wahai manusia, semudah dan sesingkat sekali sekejap mata saja bahkan lebih cepat daripada itu.

Kata *Qadar* pada ayat diatas diperselisihkan maknanya oleh para ulama. Dari segi bahasa, kata tersebut dapat berarti kadar tertentu yang tidak bertambah atau berkurang atau berarti kuasa. Tetapi, karena ayat tersebut berbicara tentang segala sesuatu yang berada dalam kuasa Allah, adalah lebih tepat memahaminya dalam arti ketentuan dan sistem yang ditetapkan terhadap segala sesuatu. Tidak hanya terbatas pada salah satu aspek saja. Manusia, misalnya telah ada kadar yang ditetapkan Allah baginya. Selaku jenis makhluk, ia dapat makan, minum, dan berkembang biak melalui sistem yang ditetapkan-Nya. Manusia memiliki potensi baik dan buruk. Ia dituntut untuk mempertanggungjawabkan pilihannya. Manusia dianugerahi Allah petunjuk dengan kedatangan rasul-rasul untuk membimbing manusia. Akal pun dianugerahkan-Nya kepada mereka, demikian seterusnya yang kesemuanya dan selainnya termasuk dalam sistem yang sangat tepat, teliti, dan akurat yang telah ditetapkan Allah SWT, demikian juga Allah telah menetapkan sistem

dan kadar bagi ganjaran atau balasan-Nya yang akan diberikan kepada setiap orang.<sup>130</sup>

Ayat diatas menjelaskan salah satu ketentuan Allah menyangkut takdir dan pengaturan-Nya terhadap makhluk, karena tidak ada satu pun yang Allah ciptakan sia-sia atau tanpa tujuan yang benar dan semuanya diberi potensi yang sesuai dan dengan kadar yang cukup untuk melaksanakan fungsinya, dan semua saling berkaitan dalam satu keseimbangan seperti halnya sistem saraf pada manusia Allah telah mengatur sistem dalam tubuh manusia dengan kadar yang cukup sesuai dengan fungsinya masing-masing dalam tubuh serta sistem yang saling berkaitan sehingga terjadi keseimbangan, maha besar Allah SWT yang telah menciptakan sistem dengan teliti.

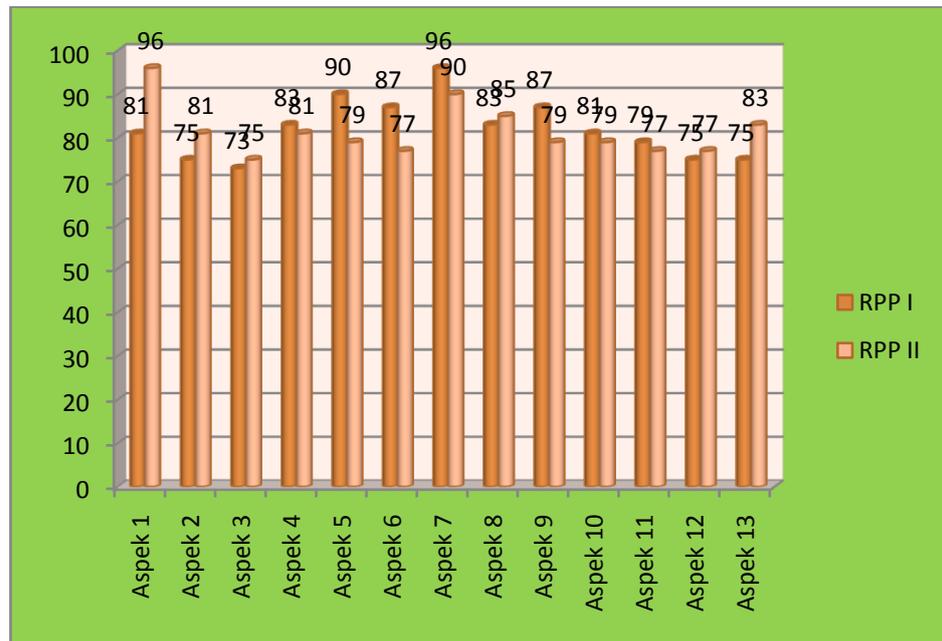
### **C. AKTIVITAS SISWA**

#### **a. Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen**

Aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui aktif dan tidaknya siswa terhadap pembelajaran metode simulasi melalui media gambar di kelas eksperimen. Aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa. Dari hasil pengamatan selama dua kali pertemuan yaitu RPP I, dan RPP II,. Persentasi aktivitas siswa dalam Kegiatan pembelajaran IPA Biologi dengan menggunakan pembelajaran metode simulasi melalui media gambar dapat disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini:

---

<sup>130</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, h. 264-265



Gambar 5.2 Diagram Persentase Aktifitas Siswa

Keterangan :

1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dan motivasi guru.
2. Membentuk kelompok pemain.
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran.
4. Simulasi mulai dimainkan
5. Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian.
6. Membentuk kelompok diskusi
7. Menerima LKS
8. Mengerjakan LKS
9. Mempresentasikan hasil LKS dan percobaan
10. Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi
11. Membuat kesimpulan hasil belajar secara keseluruhan

12. Evaluasi

13. Tindak lanjut

Siswa melakukan aktivitas 1, yaitu memperhatikan dan mendengarkan motivasi guru. Siswa memperhatikan serta mendengarkan motivasi guru sangat antusias terlihat dari skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut, skor nilai pada RPP I yaitu 81% dan RPP II yaitu 96% yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 15%

Siswa melakukan aktivitas 2, yaitu Membentuk kelompok pemain. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut juga mengalami peningkatan sebesar 6% yaitu dari 75% RPP I menjadi 86% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sangat antusias sekali dan sangat senang mereka belajar sambil bermain karena dalam metode yang dipergunakan peneliti sebagai guru adalah metode simulasi yang mengikut sertakan siswa sebagai pemain simulasi dari konsep pembelajaran.

Siswa melakukan aktivitas 3, yaitu Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut juga mengalami peningkatan sebesar 2% yaitu dari 73% pada RPP I menjadi 75% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan pada RPP II siswa sudah terbiasa dengan pameran yang diberikan sehingga dapat membantu mereka dalam proses simulasi kelas.

Siswa melakukan aktivitas 4, yaitu Simulasi mulai dimainkan. Skor yang diperoleh mengalami sedikit penurunan sebesar 2% yaitu dari 83% pada RPP I menjadi 81% pada RPP II. Penurunan ini dikarenakan pada RPP II ada beberapa siswa yang rbut dalam memainkan pameran simulasi sehingga berdampak teman pameran yang lainnya juga ikut terganggu menjadi tidak begitu serius dalam proses pembelajaran.

Siswa melakukan aktivitas 5, yaitu Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian. Skor yang diperoleh mengalami penurunan sebesar 11% yaitu dari 90% pada RPP I menjadi 79% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan pada RPP II Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian ada sebagian siswa yang memicu keributan sehingga juga berpengaruh pada konsentrasi teman yang lainnya.

Siswa melakukan aktivitas 6, yaitu Membentuk kelompok diskusi. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut mengalami penurunan sebesar 10% yaitu dari 87% pada RPP I menjadi 77% pada RPP II. Penurunan tersebut diakibatkan pada RPP II siswa ribut dalam membentuk kelompok serta ada beberapa siswa yang malas berpindah tempat duduk. Siswa pada RPP I telah berkumpul dalam ruang kelas sebelum guru datang, sehingga siswa dapat di organisir dengan mudah ke dalam beberapa kelompok belajar.

Siswa melakukan aktivitas 7, yaitu Menerima LKS. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut mengalami penurunan sebesar 6% yaitu dari 96% pada RPP I menjadi 90% pada RPP II. Penurunan ini

dikarenakan banyak siswa yang saling bertonjolan dalam mengambil LKS.

Siswa melakukan aktivitas 8, yaitu Siswa mengerjakan LKS. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami peningkatan sebesar 2% dari 83% pada RPP I menjadi 85% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan pada RPP II, peneliti sebagai guru mewanti-wanti kepada siswa siapa yang tidak serius mengerjakan maka akan berdampak terhadap penilaian dari siswa tersebut.

Siswa melakukan aktivitas 9, yaitu siswa mempresentasikan hasil LKS dan percobaan. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami penurunan sebesar 8% dari 87% pada RPP I menjadi 79% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan ada sebagian siswa yang kurang serius dalam mempresentasikan hasil LKS dan percobaan.

Siswa melakukan aktivitas 10, yaitu siswa melakukan diskusi tentang jalannya simulasi. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami penurunan sebesar 2% dari 81% pada RPP I menjadi 79% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan ada sebagian siswa yang kurang serius dalam melakukan diskusi sehingga memicu keributan.

Siswa melakukan aktivitas 11, yaitu siswa membuat kesimpulan hasil belajar secara keseluruhan. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami penurunan sebesar 2% dari 79 pada RPP I menjadi 77% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan hanya ada

sebagian siswa saja yang aktif dalam menyimpulkan hasil belajar secara keseluruhan pada RPP II tersebut.

Siswa melakukan aktivitas 12, yaitu Evaluasi. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami peningkatan sebesar 2% dari 75 pada RPP I menjadi 77% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sudah terbiasa pada akhir pembelajaran maka peneliti sebagai guru melakukan evaluasi tentang materi-materi yang sudah diajarkan tersebut mengulang kembali agar pemahaman siswa akan lebih banyak.

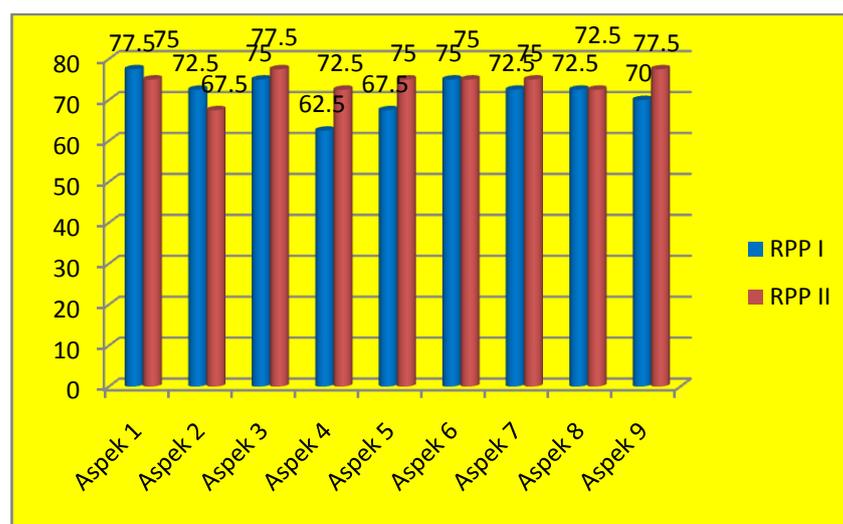
Siswa melakukan aktivitas 13, yaitu Tindak lanjut Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami peningkatan sebesar 8% dari 75 pada RPP I menjadi 83% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sangat antusias sekali pada saat guru memberikan tindak lanjut pada jam akhir pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan hasil diatas terlihat dari diagram pada aspek 1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dan motivasi guru terlihat siswa antusias karena pada saat aspek tersebut merupakan penjelasan guru tentang langkah selanjutnya untuk melaksanakan konsep dari materi yang akan di simulasikan dari proses pembelajaran, kalau siswa tidak memperhatikan dengan baik maka memungkinkan siswa kesulitan pada saat pembelajaran pelaksanaan simulasi dilakukan karena konsep metode dari simulasi itu sendiri adalah cara penyajian pengajaran

dengan menggunakan situasi tiruan<sup>131</sup> atau bermain peran. Adapun secara keseluruhan maka presentase nilai rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen sebesar 81,69% dengan kategori sangat baik

#### b. Aktivitas siswa kelas kontrol

Aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa. Dari hasil pengamatan selama dua kali pertemuan yaitu RPP I, dan RPP II. Persentasi aktivitas siswa dalam Kegiatan pembelajaran IPA Biologi dengan menggunakan metode konvensional dapat disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 5.3 Diagram Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Keterangan :

1. Memperhatikan dan mendengarkan motivasi guru
2. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru

<sup>131</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, h. 159

3. Membentuk kelompok belajar
4. Bertanya kepada guru
5. Menjawab pertanyaan guru
6. Menjawab evaluasi seputar tujuan pembelajaran terhadap siswa untuk mengetahui pemahaman siswa
7. Menyimpulkan hasil belajar secara keseluruhan
8. Evaluasi
9. Tindak Lanjut

Siswa melakukan aktivitas 1, yaitu memperhatikan dan mendengarkan motivasi guru. Siswa memperhatikan serta mendengarkan motivasi guru dengan metode konvensional terlihat sangat tidak antusias. Skor yang diperoleh siswa dalam melakukan aktivitas tersebut mengalami penurunan yaitu sebesar 2,5% yaitu dari 77,5% pada RPP I menjadi 75% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan motivasi yang dilakukan oleh guru pada RPP I lebih menarik dari pada RPP II.

Siswa melakukan aktivitas 2, yaitu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut juga mengalami penurunan sebesar 5% yaitu dari 72,5% RPP I menjadi 67,5% pada RPP II. Penurunan tersebut dikarenakan pada RPP I siswa sangat antusias mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan guru.

Siswa melakukan aktivitas 3, yaitu Membentuk kelompok belajar. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut

mengalami peningkatan sebesar 2,5% yaitu dari 75% pada RPP I menjadi 77,5% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sudah terbiasa dalam melakukan kelompok belajar pada RPP I sehingga memudahkan mereka melakukan kegiatan tersebut.

Siswa melakukan aktivitas 4, yaitu Bertanya kepada guru. Skor yang diperoleh dalam melakukan aktivitas tersebut mengalami peningkatan sebesar 10% yaitu dari 62,5% pada RPP I menjadi 72,5% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sudah berani saat membuat pertanyaan yang akan diajukan kepada guru disini terlihat persaingan pada masing-masing siswa sehingga siswa berlomba-lomba membuat pertanyaan sebaik-baiknya.

Siswa melakukan aktivitas 5, yaitu menjawab pertanyaan guru. Skor yang diperoleh mengalami sedikit peningkatan sebesar 7,5% yaitu dari 67,5% pada RPP I menjadi 75% pada RPP II. Peningkatan ini dikarenakan banyak siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan dari temannya..

Siswa melakukan aktivitas siswa 6, yaitu menjawab evaluasi seputar tujuan pembelajaran terhadap siswa untuk mengetahui pemahaman siswa. Skor yang diperoleh tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan yaitu dari 75% pada RPP I menjadi 75% pada RPP II. Tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan tersebut dikarenakan pada RPP I siswa sudah terbiasa menjawab pertanyaan evaluasi, yang menjawab dari tujuan pembelajaran.

Siswa melakukan aktivitas 7, yaitu menyimpulkan hasil belajar secara keseluruhan. Siswa dengan dibimbing guru menyimpulkan pelajaran. Skor yang diperoleh mengalami kenaikan sebesar 2,5% yaitu dari 72,5% pada RPP I menjadi 75% pada RPP II. Kenaikan tersebut dikarenakan pada RPP I siswa belum terbiasa menarik kesimpulan, mereka menyampaikan kesimpulan yang tidak menjawab tujuan pembelajaran. Siswa mulai bisa menarik kesimpulan pada RPP II, mereka sudah faham bahwa kesimpulan menjawab tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Siswa melakukan aktivitas 8, yaitu Evaluasi. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah tidak mengalami peningkatan dan juga tidak mengalami penurunan dari 72,5 pada RPP I menjadi 72,5% pada RPP II. Hal tersebut dikarenakan siswa sudah terbiasa pada akhir pembelajaran maka peneliti sebagai guru melakukan evaluasi tentang materi-materi yang sudah diajarkan tersebut mengulang kembali.

Siswa melakukan aktivitas 9, yaitu Tindak lanjut. Skor yang diperoleh dari aktivitas tersebut adalah mengalami peningkatan sebesar 7,5% dari 70% pada RPP I menjadi 77,5% pada RPP II. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sangat antusias sekali pada saat guru memberikan tindak lanjut pada jam akhir pembelajaran. Berdasarkan pemaparan hasil di atas didapatkan hasil secara keseluruhan maka presentase nilai rata-rata aktivitas siswa kelas kontrol sebesar 72,91% dengan kategori baik.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode simulasi melalui media gambar adalah salah satu solusi yang dapat menciptakan pembelajaran aktif. Namun hal tersebut baru terwujud jika kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan oleh siswa dengan baik. Oleh karena itu, pada kelas yang diajarkan dengan pembelajaran metode simulasi melalui media gambar aktivitas siswa lebih banyak dibandingkan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Sehingga didapat nilai aktivitas pada kelas eksperimen sebesar 81,69%, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai aktivitas sebesar 72,91%.

Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang benar-benar dapat membuat siswa menjadi aktif diperlukan usaha yang ekstra dari para guru dan kerjasama dari siswa sendiri serta perlunya motivasi yang dapat menumbuhkan perhatian dari siswa. Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika anak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Menurut Oemar Hamalik motivasi adalah "suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan)". Perubahan energi didalam diri seseorang tersebut kemudian membentuk suatu aktivitas nyata dalam berbagai bentuk kegiatan.<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Aunurrahman "*Belajar dan Pembelajaran*", Bandung: Alfabeta, 2010, h. 114-115.