

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan peran penting dalam menentukan hasil pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan interaktif menjadi salah satu capaian dalam setiap proses pembelajaran. Suatu Interaksi yang terjadi dari dua arah dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Joyce dan Weil, 1980:1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pikiran, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi yaitu penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran. Proses simulasi tergantung pada peran guru / fasilitator.

Model pembelajaran Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Salah satu contoh simulasi adalah Gladi resik, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti.

Pembelajaran Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan saja lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya di antaranya adalah Sarene Boocock dan Harold Guetzkow, walau model simulasi bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa yang lebih banyak mengarah kepada psikomotor, maka penggunaan model pembelajaran simulasi akan sangat bermanfaat.

Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru / fasilitator (Hamzah; 2012:30) [4], adalah sebagai berikut:

- a) Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru hendaknya memberikan penjelasan dengan se jelas-jelasnya tentang aktivitas yang akan dilakukan saat diskusi simulasi berlangsung.
- b) Kedua adalah mengawasi (refereeing). Guru harus menawasi proses berjalannya simulasi agar pelaksanaan simulasi dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.
- c) Ketiga adalah melatih (coaching). Guru memberikan saran, petunjuk pelaksanaan simulasi serta arahan sehingga diharapkan agar simulasi tidak ada kesalahan.

d) Keempat adalah diskusi (discussion). Dalam simulasi, refleksi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai guru sebagai fasilitator kemudian memberikan kesimpulan dari kegiatan simulasi.

Ilmu sosial (bahasa Inggris: social science) atau ilmu pengetahuan sosial (Inggris:social studies) adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang memegang peranan penting baik di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia pendidikan.

Mata Pelajaran IPS yang sering biasanya tidak diminati oleh peserta didik, dikarenakan banyak peserta didik mayoritas yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran identik dengan hafalan sehingga membuat para peserta didik terkesan membosankan / monoton. Metode Simulas Peta dapat membawa pembelajaran yang berkaitan dengan materi keadaan penduduk di Indonesia agar siswa mengetahui kondisi persebaran penduduk secara langsung.

Pengertian Penduduk adalah orang-orang yang berada di dalam suatu wilayah yang terikat oleh aturan-aturan yang berlaku dan saling berinteraksi satu sama lain secara terus menerus / kontinu. Dalam sosiologi, penduduk adalah kumpulan manusia yang menempati wilayah geografi dan ruang tertentu.

Asal Usul Penduduk Indonesia Paul dan Fritz Sarasin (Basri, 2011) mengemukakan bahwa penduduk asli Indonesia adalah suatu ras yang berkulit gelap dan bertubuh kecil. Ras ini pada awalnya mendiami Asia Bagian Tenggara yang saat itu masih bersatu sebagai daratan pada zaman es atau periode glasial. Namun, setelah periode es berakhir dan es mencair, maka dataran tersebut kemudian terpisah oleh lautan yaitu laut China Selatan dan laut Jawa.

Masyarakat Indonesia yang majemuk terdiri atas beberapa suku bangsa (etnis) yang masing-masing memiliki bahasa dan adat istiadat serta budaya yang berbeda. Menurut pendapat penelitian Hilderd Geertz terdiri dari 300 etnis yang berbeda-beda.

Adapun menurut MA Jaspian, mengemukakan, masyarakat Indonesia terdiri atas 366 etnis dengan kriteria pada bahasa daerah, kebudayaan serta susunan masyarakatnya. Lain lagi menurut penelitian Van Vollenhoven yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia terbagi menjadi 19 lingkaran hukum adat dengan berbagai suku bangsa (etnis) yang ada di dalamnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Strategi Simulasi mempunyai peran penting dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran.
2. SMP Muhammadiyah 6 Surakarta merupakan sekolah yang belum memaksimalkan Metode dan Strategi Pembelajaran terutama penggunaan Simulasi Peta pada Materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah penelitian dimaksudkan agar pembahasan tidak menyimpang dan terlalu melebar. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana cara menggunakan Metode *Simulasi Peta* dapat mencapai tujuan pembelajaran tema keadaan penduduk di Indonesia?
2. Apakah strategi *Simulasi Peta* lebih efektif pada pembelajaran sub-sub tema keadaan penduduk di Indonesia dibandingkan dengan metode ceramah?

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menggunakan Simulasi Peta dapat mencapai target dari tujuan pembelajaran Materi Keadaan Penduduk di Indonesia?
2. Apakah metode Simulasi Peta lebih efektif dari pada metode ceramah dalam mencapai target dari tujuan pembelajaran Materi Keadaan Penduduk di Indonesia?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara menggunakan simulasi peta yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar peserta didik kelas VII A, dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) materi keadaan penduduk Indonesia di SMP Muhammadiyah 6 Surakarta.
2. Untuk mengetahui perkembangan pembelajaran dalam kegiatan mata pelajaran IPS peserta didik kelas VII A di SMP Muhammadiyah 6 Surakarta, dikarenakan kurangnya pemahaman pengetahuan murid terhadap Peta yang diajarkan oleh Guru.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui pengembangan Metode Simulasi Peta dalam menunjang kegiatan pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 6 Surakarta.

- b. Menambah wawasan keilmuan mengenai mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 6 Surakarta.

## 2. Manfaat Praktisi

### a. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap perkembangan belajar bagi peserta didik.

### b. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik kelas VII A dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas.

### c. Bagi peneliti

- Menambah wawasan tentang penggunaan peta dalam pembelajaran IPS melalui media ajar video di SMP Muhammadiyah 6 Surakarta.
- Dapat memberi motivasi bagi calon guru IPS khususnya dari pendidikan Geografi agar menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

### d. Bagi Kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta

- Agar Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dapat memberikan penerapan cara, strategi dan metode pembelajaran yang sesuai karakter peserta didik maupun materi yang di ajarkan.
- Menambah daftar referensi dan daftar rujukan buku / skripsi di perpustakaan kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta.