

**PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI METODE SIMULASI
DAN METODE BERCERITA TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 SISWA KELAS
IV DI SD DJAMA'ATUL ICHWAN LAWEYAN SURAKARTA**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

ENI DWI HASTUTI

A510140185

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI METODE SIMULASI DAN METODE
BERCERITA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 8 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 5 SISWA KELAS IV DI SD DJAMA'ATUL ICHWAN
LAWEYAN SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

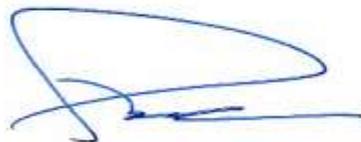
oleh:

ENI DWI HASTUTI

A510140185

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Mulyadi, S.H., M.Pd.

NIK.191

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI METODE SIMULASI DAN METODE
BERCERITA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 8 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 5 SISWA KELAS IV DI SD DJAMA'ATUL ICHWAN
LAWEYAN SURAKARTA**

OLEH:

ENI DWI HASTUTI

A510140185

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Senin, 30 Juli 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Mulyadi, S.H., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Ika Candra Sayekti, S.Pd., M.Pd
(Anggota Dewan Penguji I)
3. Honest Umami Kaltsum, S.S., M.Hum
(Anggota Dewan Penguji II)

()

()

()

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
NIDN. 002804650

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Oktober 2018

Penulis



ENI DWI HASTUTI

A510140185

**PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI METODE SIMULASI DAN
METODE BERCEKITA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 8
SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 SISWA KELAS IV DI SD DJAMA'ATUL
ICHWAN LAWHEYAN SURAKARTA**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) perbedaan dalam penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Surakarta; (2) penerapan yang lebih baik antara penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, desain penelitian eksperimental yang sebenarnya dengan jenis *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. Jenis *sampling* yang digunakan *cluster random sampling*, sebagai sampel dipilih kelas IV C terdiri dari 28 siswa dan IV D terdiri dari 27 siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumen. Soal tes sebelumnya telah diujicobakan dan diuji validitas serta diuji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,224 > 2,006$ dengan nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran tematik kelas yang menerapkan metode simulasi lebih besar dibanding nilai rata-rata yang menerapkan metode bercerita yaitu $94,753 > 92,247$. Kesimpulannya adalah (1) ada perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik dalam penggunaan metode simulasi dan metode bercerita siswa kelas IV SD Djama'atul Ichwan Surakarta tahun ajaran 2017/2018. (2) metode simulasi lebih baik dibandingkan dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SD Djama'tul Ichwan Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci: hasil belajar, metode bercerita, metode simulasi.

Abstract

The purpose of this study was to determine: (1) differences in the use of simulation methods with storytelling methods on the results of thematic learning learning in fourth grade students at SD Djama'atul Ichwan Surakarta; (2) better application between the use of simulation methods and storytelling methods on the results of learning thematic learning in fourth grade elementary school students Djama'atul Ichwan Surakarta. This type of research uses quantitative research, the actual experimental research design with the type *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. The type of sampling used is *cluster random sampling*, as the sample selected class IV C consists of 28 students and IV D consists of 27 students. Data collection techniques through tests and documents. Test questions were tested and validity tested and reliability tested. The data analysis technique used is the analysis prerequisite test using normality test, homogeneity test, while the hypothesis test uses the t test. The results of data analysis with a significant level of 5% obtained $t_{count} > t_{table}$ that is $2.224 > 2.006$ with the average value of the thematic learning learning outcomes of the class applying the simulation method is greater than the average

value that applies the storytelling method that is $94.753 > 92.247$. The conclusions are (1) there are differences in thematic learning learning outcomes in the use of simulation methods and method of storytelling fourth grade elementary school students Djama'atul Ichwan Surakarta 2017/2018 school year. (2) the simulation method is better than the method of telling the thematic learning outcomes of fourth grade students of SD Djama'tul Ichwan Surakarta in the academic year 2017/2018.

Keywords: learning outcomes, storytelling method, simulation method.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk meningkatkan dan menggali potensi yang ada dalam diri manusia. Tidak hanya itu saja ada beberapa aspek yang dapat berkembang yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam membentuk sumber daya manusia yang berakhlak, terampil, mandiri, kreatif, bertanggung jawab, dan selalu aktif dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV D SD Djama'atul Ichwan Surakarta, dalam proses belajar mengajar masih tergolong lemah. Dalam proses belajar mengajar siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berfikir. Karena di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal materi atau informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa berusaha untuk menghubungkan informasi tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu siswa pandai secara teori tetapi masih kurang dalam penerapannya. Kendala yang dialami guru berupa penerapan metode, model dan strategi serta pendekatan yang kurang sesuai dengan keadaan kelas dan materi yang diajarkan, khususnya dalam pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran tematik guru haruslah mengaitkan beberapa muatan pelajaran dengan muatan pelajaran lain. Jadi dalam satu kali tatap muka siswa dapat mempelajari beberapa materi. Sehingga guru merasa proses pembelajaran yang telah dilakukan kurang berhasil, karena pembelajaran kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran tematik untuk kelas IV.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dan pengamatan yang telah dilakukan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Maka peneliti mengusulkan dengan menggunakan metode simulasi dan metode bercerita yang dapat menjadi alternatif solusi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dalam pembelajaran tematik, juga sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru kelas IV SD Djama'atul Ichwan dalam mengajar pembelajaran tematik.

Peneliti tertarik menggunakan metode simulasi dan metode bercerita dalam penelitiannya, karena diharapkan anak usia konkret lebih mudah memahami dan menyerap segala sesuatu hal positif yang telah disampaikan dengan suasana yang menyenangkan serta sekaligus belajar tentang beberapa hal baru. Pada Tema 8. Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 5 berkaitan dengan sebuah legenda cerita. Pada pembelajaran tersebut dapat diterapkan menggunakan metode simulasi dan metode bercerita. Menurut Hayati (2016: 18) bahwa penggunaan metode bercerita bergambar dilaksanakan ialah dengan teknik membaca langsung dari buku cerita (*storytelling*) dan bercerita tanpa menggunakan buku cerita (*storytelling*), namun yang sering digunakan adalah dengan teknik *storytelling*.

Menurut Taniredja, dkk (dalam buku Erliana, 2012: 6-7) bahwa simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Menurut Ikhwan (2017: 7) "Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu". Vlachopoulos (2017: 4) berpendapat bahwa "*simulations create a scenario-based environment, where students interact to apply previous knowledge and practical skills to real-world problems, also allowing teachers to reach their own goals, as well*". Jika diartikan bahwa "Simulasi menciptakan lingkungan berbasis skenario, di mana siswa berinteraksi untuk menerapkan pengetahuan sebelumnya dan keterampilan praktis untuk masalah dunia nyata, juga memungkinkan guru untuk mencapai tujuan mereka sendiri, juga".

Pembelajaran simulasi mempunyai beberapa tujuan yaitu: 1) tujuan langsung yang terdiri dari: a) untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, b) untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, c) untuk latihan memecahkan masalah 2) tujuan tidak langsung a) untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan dirinya dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya. b) untuk memberikan motivasi belajar karena anak sangat menarik dan menyenangkan anak-anak. c) melatih anak bekerja sama dalam kelompok dengan lebih efektif. d) menimbulkan dan memupuk daya kreatif anak. e) melatih anak untuk memahami dan menghargai peranan anggota lain (Wahyuni, 2012: 104). Kemudian manfaat metode simulasi menurut Patrick Schuck (2010: 4) manfaat simulasi dalam proses belajar mengajar adalah bahwa *“to effectively transfer knowledge from one environment to another, foster greater engagement in the classroom leading to improved motivation and ultimately increase learning, and simulations provide a number of social benefits that result in improved self-efficacy (potensi diri).”* Jika diartikan bahwa *“untuk secara efektif mentransfer pengetahuan dari satu lingkungan ke lingkungan lain, mendorong keterlibatan yang lebih besar di kelas mengarah ke peningkatan motivasi dan akhirnya meningkatkan pembelajaran, dan simulasi menyediakan jumlah manfaat sosial yang menghasilkan peningkatan potensi diri.”*

Menurut Gunarti (2008: 25) *“Metode bercerita adalah suatu cara pembelajaran yang dilakukan seorang guru atau orang tua untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka kepada anak, yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis”*. Misalnya melalui perubahan mimik, gerak tubuh, mengubah intonasi suara seperti keadaan yang hendak dilukiskan dan sebagainya. Menurut Samantaray (2014: 40) berpendapat tentang bercerita bahwa *“the original form of teaching and has the potential of fostering emotional intelligence and helps the child gain insight into human behavior.”* Jika diartikan bahwa *“bentuk pengajaran yang asli dan memiliki potensi untuk membina kecerdasan emosi dan membantu anak mendapatkan wawasan tentang perilaku manusia”*. Nugraha (2014: 2) berpendapat bahwa bercerita adalah seni menggunakan bahasa, vokalisasi, dan atau gerakan fisik dan isyarat untuk mengungkapkan unsur-unsur dan gambaran dari

sebuah cerita kepada sesuatu yang spesifik, kehidupan penonton. Kemudian Setiantono (2012: 22) mengemukakan bahwa manfaat metode Bercerita sebagai berikut: 1) Menanamkan kejujuran. 2) Menanamkan keberanian. 3) Menanamkan kesetiaan. 4) Menanamkan keramahan. 5) Menanamkan ketulusan. 6) Sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah.

Pada Tema 8 Subtema 3 pembelajaran 5 sebagian besar materi berkaitan dengan legenda cerita yang berjudul “Kendi Emas dan Ular” di dalam cerita tersebut berisi materi dan pesan moral yang disampaikan dalam dialog antar tokoh, sehingga melalui metode simulasi dapat diperagakan dengan meniru watak dan tingkah laku tokoh, hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Taniredja tentang metode simulasi yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara menirukan tokoh dalam sebuah cerita. Sedangkan melalui metode bercerita siswa dapat menceritakan isi cerita dengan memperhatikan gerak mimik, intonasi dan pesan yang disampaikan dalam cerita. Hal ini selaras dengan pendapat Gunarti bahwa metode bercerita dalam pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pesan yang terdapat dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, sesuai dengan materi pada Tema 8 Subtema 3 pembelajaran 5 berkaitan dengan legenda cerita peneliti menggunakan metode simulasi dan metode bercerita untuk membantu siswa dalam memahami materi dan lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita pada pembelajaran tematik, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Tematik melalui Metode Simulasi dan Metode Bercerita terhadap Hasil Belajar pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 5 Siswa Kelas IV di SD Djama’atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018”.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (*scoring*). Penelitian kuantitatif menekankan pada analisisnya yaitu pada data-data berupa angka dan kemudian diolah ke dalam data statistika. Desain penelitian ini

menggunakan eksperimental yang sebenarnya dengan jenis *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Suryabrata (2015: 106-107) bahwa *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design* rancangan ini dapat diperluas dengan melibatkan lebih dari satu variabel bebas yaitu penelitian tentang dua metode mengajar. Kesimpulan-kesimpulan mengenai efek diferensial antara metode a dan metode b dapat dicapai tanpa menggunakan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Surakarta tahun ajaran 2017/2018, dan sampelnya siswa kelas IV C sebanyak 28 siswa dan kelas IV D sebanyak 27 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Cluster Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2010 : 84) *Cluster Random Sampling* merupakan "Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan *sample* bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas". Teknik analisis data yang digunakan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dan Uji t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Peneliiian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara memberikan tes berupa soal pilihan ganda dan uraian, dengan rincian 30 butir soal. Soal ini diberikan sebelum *sample* diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan jenis soal dan materi yang sama. Sebelum dipakai sebagai instrumen pengumpulan data, dilakukan uji coba butir soal untuk mengetahui butir soal yang valid dan tidak valid. Penghitungan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *point biserial* untuk soal pilihan ganda dan korelasi *product moment* untuk soal uraian. Setelah dihitung untuk soal pilihan ganda terdapat 7 butir soal yang valid dan yang dinyatakan tidak valid 3 butir soal. Kemudian untuk soal uraian terdapat 17 butir soal yang valid dan yang dinyatakan tidak valid 3 butir soal. Jadi terdapat 6 butir soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 7, 8, 10, 16, 18, dan 20. Sedangkan butir soal yang dinyatakan valid ada 24 yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

Butir soal yang valid kemudian dihitung uji reliabilitas untuk mengetahui butir soal *reliable*, dengan menggunakan rumus *Sprearman-Brown* untuk tipe soal pilihan

ganda dan rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk tipe soal uraian. Setelah dihitung dengan menggunakan rumus *Sprearman-Brown* untuk tipe soal pilihan ganda diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,694, kemudian dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk tipe soal uraian, koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,823. Besarnya r_{tabel} untuk $N=26$ pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) adalah 0,388. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga soal yang diuji tersebut *reliable* dan kategori tinggi. Setelah itu menganalisis data yang diperoleh peneliti melakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas

	L HITUNG		L TABEL (5%)	KEPUTUSAN
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Metode Bercerita	0,164	0,0992	0,1665	NORMAL
Metode Simulasi	0,129	0,126	0,1641	NORMAL

Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Lilliefors*, untuk melihat normal tidaknya suatu distribusi data. Dapat dilihat dari L_{hitung} masing-masing nilai *Pretest* dan *Posttest*, nilai *Pretest* L_{hitung} metode bercerita sebesar 0,164 dan metode simulasi sebesar 0,129. Nilai *Posttest* L_{hitung} metode bercerita sebesar 0,0992 dan metode simulasi sebesar 0,126. Karena nilai signifikansi keduanya lebih dari 5% maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Homogenitas

	X^2_{obs}		X^2_{tbl} (5%)	Keputusan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Metode Bercerita dan Metode Simulasi	0,026	6,137	72.153	HOMOGEN

Uji Homogenitas yang dilakukan menggunakan metode Bartlet. Hasilnya bahwa x^2_{obs} *Pretest* sebesar 0,026 dan x^2_{obs} *Posttest* sebesar 6,137 antara metode simulasi dan metode bercerita lebih kecil dari pada x^2_{tbl} 72.153. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang diteliti tersebut homogen. Terbukti dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3 Uji t

	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
Metode Bercerita Metode Simulasi	2,224	2,006	Ho ditolak

Pengujian hipotesis dengan uji-t. Nilai t_{hitung} sebesar 2,224 dan t_{tabel} sebesar 2,006. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Berarti hipotesis yang menyatakan “Ada perbedaan penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SD Djama’atul Ichwan Surakarta tahun ajaran 2017/2018” dapat diterima.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Djama’atul Ichwan Laweyan Surakarta. Menggunakan dua kelas untuk diberikan perlakuan dengan metode simulasi dan metode bercerita. Pada kelas IV D diberikan perlakuan dengan metode simulasi dan metode bercerita. Sebelum diadakan tes, instrumen soal diuji coba terlebih dahulu dikelas IV B. Soal yang dibuat untuk metode simulasi dan metode bercerita 30 butir soal, terdapat 24 butir soal yang valid. Setelah diketahui soal yang valid kemudian dilakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang valid. Hasil uji reliabilitas terdapat dua katagori yaitu tipe soal uraian dan obyektif. Hasil perhitungan dengan menggunakan metode simulasi pada soal uraian diperoleh yaitu $r_{11}=0,861$ dan soal obyektif diperoleh $r_{11}=0,653$, yang menggunakan metode bercerita pada soal uraian $r_{11}=0,805$ dan soal obyektif diperoleh $r_{11}=0,729$. Nilai r_{tabel} masing-masing metode dengan $n=26$ yaitu 0,388. Sehingga butir soal tersebut dinyatakan reliabel.

Pada penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV C dan IV D. Pada kelas IV C dikenai perlakuan dengan metode simulasi dan kelas IV D dikenai perlakuan dengan metode bercerita. Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas IV C dan IV D diberikan *pre-test* dan setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan masing-masing metode kemudian diberikan *post-test*.

Hasil penelitian pada kelas IV C sebelum dikenai perlakuan diberikan soal *pre-test* dan hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata 70,435. Setelah diberikan *pre-test*, kemudian diberikan perlakuan menggunakan metode simulasi pada saat proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran diberikan soal *post-test* dan hasil *post-test*

menunjukkan rata-rata 94,753. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan metode simulasi nilai kelas IV C meningkat dari dapa sebelum diberikan perlakuan.

Pada kelas IV D juga diberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode bercerita. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata 75,970. Setelah diberikan *pre-test* kemudian melaksanakan proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan metode bercerita. Kemudian pada akhir pembelajaran diberikan soal *post-test* dan hasil *post-test* menunjukkan rata-rata 92,247.

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas IV C dan IV D meningkat setelah diberikan perlakuan. Hasil nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan, pada kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode simulasi sebesar 94,753 dan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode bercerita sebesar 94,753. Dan dapat disimpulkan bahwa dari kelas yang menggunakan metode simulasi lebih baik dari pada menggunakan metode bercerita. Dari data hasil belajar yang telah didapat siswa dari kelas IV C dan IV D tersebut selanjutnya kita menentukan bagaimana hasil sesudah penelitian dengan hipotesis sebelum penelitian. Berikut hasil dari kedua Hipotesis dengan hasil dari penelitian:

3.2.1 Hipotesis I

Hipotesis I mengenai apakah ada perbedaan dalam penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian yang telah dilakukan di kelas IV C dengan metode simulasi dan kelas IV D dengan metode bercerita. Kedua kelas tersebut dikenai metode pembelajaran yang berbeda, bahan ajar yang sama dan soal tes yang sama. Ternyata menghasilkan hasil belajar yang berbeda pula. Menurut Slameto (2008: 7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kamajuan siswa. Hasil belajar diukur dengan rata-rata tes yang diberikan. Data hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV C dan IV D tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung}

2,224 dan t_{tabel} 2,006 (dapat dilihat pada lampiran 3.8). Karena hasil nilai yang diperoleh siswa kelas yang menggunakan metode simulasi terdapat selisih nilai yang lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan metode bercerita yaitu $94,753 > 92,247$ (lampiran 3.7). Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan metode simulasi dan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Liyani (2017) dengan judul Pengaruh Metode Simulasi terhadap Ketuntasan Belajar Siswa pada Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V Min Krueng Mak Aceh Besar, menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran simulasi berdampak positif terhadap siswa diantaranya yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi, memudahkan siswa berinteraksi, membangkitkan rasa percaya diri dan rasa ingin tahu siswa, Hal ini terbukti dalam pembelajaran subtema manusia dan lingkungan secara signifikan terdapat perbedaan terhadap ketuntasan belajar siswa dibanding dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional, dimana hasil uji t $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,354 > 1,71$). Berdasarkan uraian di atas bahwa terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Karena melalui metode simulasi siswa dapat lebih mengekspresikan perwatakan tokoh secara maksimal dan siswa lebih banyak berinteraksi dengan siswa lain yang dapat meningkatkan rasa percaya diri. Sedangkan melalui metode bercerita siswa cenderung kurang mengekspresikan perwatakan tokoh. Hal itu disebabkan siswa hanya menghafal tanpa memperhatikan mimik dan intonasi. Selaras dengan pendapat Taniredja, dkk (2011: 40-41) menyatakan bahwa metode simulasi memiliki kelebihan, antara lain: 1) Menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi. 2) Menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi. 3) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya. 4) Memvisualkan hal-hal yang abstrak. 5) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik. 6) Memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa. 7) Menimbulkan

respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi. 8) Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan metode simulasi dan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

3.2.2 Hipotesis II

Hipotesis II mengenai penerapan metode simulasi yang lebih baik dibandingkan dengan penerapan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik siswa pada kelas IV SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Dalam penelitian yang telah dilakukan di kelas IV C dan IV D terdapat perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik. Nilai rata-rata dengan menggunakan metode simulasi 94,753 dan menggunakan metode bercerita nilai rata-rata 92,247. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata metode simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan metode bercerita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi lebih baik terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Kusniansih tahun 2015 tentang Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Wuwut, Tulung, Klaten dapat meningkatnya hasil belajar dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes sebelum tindakan sebesar 65.59 meningkat menjadi 70.15 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 70.48. Sedangkan pada ranah afektif dari siklus I 67 meningkat menjadi 77 pada siklus II. Maka dapat disimpulkan penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan metode simulasi terbukti lebih baik dibandingkan dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

Jadi hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan metode simulasi dengan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018 dan hipotesis penggunaan metode simulasi lebih baik dibandingkan

dengan penggunaan metode bercerita pada siswa kelas IV di SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018 dapat dibuktikan kebenarannya.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara metode simulasi dan metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta. Berdasarkan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,224 > 2,006$. Metode simulasi lebih baik dari pada metode bercerita terhadap hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Djama'atul Ichwan Laweyan Surakarta. Berdasarkan rata-rata penggunaan metode simulasi $>$ rata-rata penggunaan metode bercerita, yaitu $94,753 > 92,247$.

DAFTAR PUSTAKA

- Erliana, Eka Yuni. 2012. *Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Pada Siswa Kelas V SD Negeri 03 Kebak Tahun Pelajaran 2011/2012*. http://eprints.ums.ac.id/21240/1/Halaman_Depan.pdf (diakses pada 05:46, tanggal 25-03-2018)
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Hayati, dkk. 2016. *Mengembangkan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini melalui Penggunaan Metode Bercerita Bergambar di Taman Kanak-Kanak Al-Jamiah Dharma Wanita Iain STS Jambi*. Jambi: Universitas Jambi. https://www.researchgate.net/profile/Muhamad_Taridi/publication/319065468_Mengembangkan_Kecerdasan_Bahasa_Anak_Usia_Dini_melalui_Penggunaan_Metode_Bercerita_Bergambar_di_Taman_Kanak-Kanak_Al-Jamiah_Dharma_Wanita_Iain_STS_Jambi/links/598dba20a6fdcc58acc05c14/Mengembangkan-Kecerdasan-Bahasa-Anak-Usia-Dini-Melalui-Penggunaan-Metode-Bercerita-Bergambar-di-Taman-Kanak-Kanak-Al-Jamiah-Dharma-Wanita-Iain-STS-Jambi.pdf?origin=publication_detail (diakses pada 15:33, tanggal 15-10-2018).
- Ikhwan, Afiful. 2017. *Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/istawa/article/download/623/526> (diakses pada 15:21, tanggal 15-10-2018).
- Nugraha, Ni Made Sri Astuti, dkk. 2014. *Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sikap Mandiri*

- Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Bangli Tahun Ajaran 2012/2013. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha. <https://media.neliti.com/media/publications/122568-ID-none.pdf> (diakses pada 15:28, tanggal 15-10-2018).
- Samantaray, Pravamayee. 2014. *Use of Story Telling Method to Develop Spoken English Skill*. Vietnam: Centurion University. http://ijllnet.com/journals/Vol_1_No_1_June_2014/5.pdf (diakses pada 09:21, tanggal 25-04-2018).
- Setiantono, Try. 2012. PENGGUNAAN METODE BER CERITA BAGI ANAK USIA DINI DI PAUD SMART LITTLE CILAME INDAH BANDUNG. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/download/611/441> (diakses pada 16:02, tanggal 15-10-2018).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Vlachopoulos, Dimitrios dan Agoritsa Makr. 2017. *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. Amsterdam: European University Cyprus. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186%2Fs41239-017-0062-1.pdf> (diakses pada 7:39, tanggal 17-10-2018)
- Wahyuni, Daru dan Kiromim Baroroh. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://media.neliti.com/media/publications/17190-ID-penerapan-metode-pembelajaran-simulasi-untuk-meningkatkan-aktivitas-dan-prestasi.pdf> (diakses pada 15:19, tanggal 15-10-2018)
- Zulfiqar, Salman, dkk. 2018. *Teacher Education & Development | Research Article Using Simulation System for Collaborative Learning to Enhance Learner's Performance*. Cina: University of Science and Technology of China. <https://www.cogentoa.com/article/10.1080/2331186X.2018.1424678.pdf> (diakses pada 17:45, tanggal 25-03-2018)