

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE SIMULASI DIIRINGI KUIS
DALAM PENERAPAN STRATEGI *GENIUS LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS VIII SMP N 4 SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



OLEH :

DEVA DELYA INOOSHI

65097 / 2005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN METODE SIMULASI
DIIRINGI KUIS DALAM PENERAPAN STRATEGI
GENIUS LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS EKONOMI KELAS VIII SMP N 4 SAWAHLUNTO
NAMA : DEVA DELYA INOOSHI
BP/NIM : 2005/65097
KEAHLIAN : AKUNTANSI
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS : EKONOMI

Padang, Februari 2010

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Susi Evanita, MS

NIP. 19630608 198703 2 002

Drs. Zul Azhar, M.Si

NIP.19590805 198503 1 006

Mengetahui:

Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi

Drs. Auzar Luky

NIP. 19470520 197302 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Keahlian Akuntansi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*

PENGARUH PENGGUNAAN METODE SIMULASI DIIRINGI KUIS DALAM PENERAPAN STRATEGI *GENIUS LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS EKONOMI KELAS VIII SMP N 4 SAWAHLUNTO

Nama : Deva Delya Inooshi

BP/NIM : 2005/65097

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Keahlian : Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Padang, Februari 2010

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|----------------------|-----------------------------------|----------------|
| 1. Ketua | : Dr. Hj. Susi Evanita, MS | 1._____ |
| 2. Sekretaris | : Drs. Zul Azhar, M.Si | 2._____ |
| 3. Anggota | : Drs. H. Zulfahmi, Dip IT | 3._____ |
| 4. Anggota | : Drs. Auzar Luky | 4._____ |

ABSTRAK

Deva Delya Inooshi: Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Diiringi Kuis Dalam Penerapan Strategi *Genius Learning* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas VIII SMPN 4 Sawahlunto. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang di bawah bimbingan ibu Dr. Susi Evanita, MS. dan Bapak Drs. Zul Azhar, M.Si

Metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* merupakan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil dari proses pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar, yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas dan berfikir siswa serta membuat siswa aktif dalam belajar. Penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* membuat siswa dapat merasakan langsung bagaimana keadaan yang sebenarnya yang tidak memungkinkan siswa langsung terjun kelapangan, yang nantinya memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang akan dipelajari siswa yang mencerminkan suatu konsep mengenai pelajaran yang akan dipelajari. Kuis yang diberikan kepada siswa, bisa membuat siswa semangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* terhadap hasil belajar ekonomi kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 4 Sawahlunto, dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII₁ SMPN 4 Sawahlunto, siswa kelas VIII₃ sebagai kelas kontrol. Data diperoleh dari hasil tes formatif mengenai pokok bahasan “Koperasi”. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 73,40 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol 66,10, sedangkan t-tes menunjukkan bahwa t_{hitung} 2,5309 dan t_{tabel} 2,02 pada α 0,05 jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning*. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang berarti penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* dalam pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk lebih menyempurnakan penelitian ini disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dalam pembelajaran metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* dilengkapi dengan konsep yang lebih banyak dan persiapan yang lebih matang lagi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia- Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Diiringi Kuis Dalam Penerapan Strategi Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas VIII SMPN 4 Sawahlunto.**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr.Hj. Susi Evanita, MS selaku pembimbing satu dan Bapak Drs. Zul Azhar, M.Si selaku pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sampai selesai skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah menyediakan fasilitas dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Bapak / Ibuk Dosen Fakultas Ekonomi yang telah membantu. Penulis selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Firman selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Sawahlunto.
5. Ibuk Kurni Yulia Dewi, S.Pd selaku guru ekonomi kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto.

6. Orang tua dan kakak tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a serta pengorbanan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
7. Rekan – rekan seperjuangan, khususnya Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2005 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan bantuan serta perhatian yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin Ya Rabbil 'alamin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena kesempurnaan hanya milik Allah. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Padang, 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Lampiran.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori	11
1. Hasil Belajar.....	11
a. Pengertian Hasil Belajar.....	11
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
2. Strategi <i>Genius Learning</i>	19
3. Metode Simulasi	27
4. Kuis	31
5. Metode konvensional.....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Konseptual	38
D. Hipotesis.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B Tempat dan Waktu Penelitian	42

C. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi.....	42
2. Sampel.....	43
D. Jenis dan Variabel Data.....	43
1. Jenis Data	43
2. Variabel Data	43
E. Prosedur Penelitian	44
1. Tahap Persiapan	44
2. Tahap Pelaksanaan.....	44
3. Tahap Evaluasi/ Penyelesaian	46
F. Definisi Operasional Variabel.....	46
1. Hasil Belajar.....	46
2. Simulasi.....	47
3. Kuis	47
4. <i>Genius Learning</i>	47
G. Instrumen Penelitian	48
1. Validitas	48
2. Reabilitas.....	48
3. Taraf Kesukaran	49
4. Daya Beda	50
F. Teknik Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	53
3. Uji Hipotesis	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	55
B. Hasil Penelitian.....	58
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	58
2. Deskriptif Data Penelitian	62
a. Nilai Pretest.....	63
b. Nilai Post-test	64

c. Perkembangan Nilai Siswa	66
3. Analisis Inferensial	66
a. Uji Normalitas	66
1). Nilai Pretest.....	67
2). Nilai Post-test.....	67
b. Uji Homogenitas	68
c. Uji Hipotesis	68
C. Pembahasan.....	69

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual.....	40
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Nilai Rata–Rata UH 1 Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP N 4 Sawahlunto Tahun Ajaran 2008 / 2009.....	3
Tabel 2	Preferensi Sensori atau Kecerdasan	26
Tabel 3	Rancangan Penelitian	42
Tabel 4	Distribusi populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto tahun ajaran 2009/2010	42
Tabel 5	Langkah-langkah/ tahap-tahap pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol	45
Tabel 6	Klasifikasi Indek Reliabelitas Soal	49
Tabel 7	Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	50
Tabel 8	Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	51
Tabel 9	Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 10	Nilai Pretest Kelas Kontrol	63
Tabel 11	Nilai Post-test Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 12	Nilai Post-test Kelas Kontrol	65
Tabel 13	Perkembangan Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 14	Uji Normalitas Hasil Belajar Ekonomi Eksperimen dan Kontrol (Nilai Pretest)	67
Tabel 15	Uji Normalitas Hasil Belajar Ekonomi Eksperimen dan Kontrol (Nilai Post-test)	67
Tabel 16	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Skenario Pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	82
Lampiran 2	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	141
Lampiran 3	Ulangan Formatif Ekonomi (IPS) Kelas Viii	142
Lampiran 4	Data Mentah Uji Coba Soal Penelitian	148
Lampiran 5	Tabel Hasil Analisis Daya Beda (D) dan Taraf Kesukaran (P) Uji Coba Tes	150
Lampiran 6	Perhitungan Realibilitas Soal Uji Coba	151
Lampiran 7	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	152
Lampiran 8	Ulangan Formatif Ekonomi (IPS) Kelas Viii	153
Lampiran 9	Kunci Jawaban Uji Coba dan Kunci Jawaban Soal Tes Akhir.....	159
Lampiran 10	Nilai Pretest, Post-Test dan Perkembangan Nilai Siswa	160
Lampiran 11	Hasil SPSS (<i>frequency table</i>).....	161
Lampiran 12	Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Lilieffors.....	165
Lampiran 13	Hasil SPSS (T-Test Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai Pre Test dan Post Test).....	169
Lampiran 14	Uji Homogenitas untuk Pretest dan Post-test	171
Lampiran 15	Uji Hipotesis untuk Pretest dan Post-test.....	172
Lampiran 16	Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	174
Lampiran 17	Tabel Distribusi Normal	175
Lampiran 18	Tabel Distribusi T	181
Lampiran 19	Tabel Distribusi F	182
Lampiran 20	Foto-foto Dokumentasi	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekonomi adalah salah satu rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dipelajari siswa tingkat SMP dan SMA. Salah satu pembelajaran sosial yang mampu mencetak manusia yang memiliki potensi, kemampuan dan keterampilan yang nantinya akan digunakan untuk kelangsungan hidupnya adalah ekonomi. Ekonomi merupakan ilmu yang berasal dari pengamatan terhadap fenomena kehidupan sehari-hari. Seperti bagaimana masyarakat memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa serta masalah yang dihadapi dalam mengusahakan pemenuhan kebutuhan dan fenomena ekonomi.

Pada materi dan kompetensi ekonomi di sekolah menengah dituntut peran serta siswa dalam kemampuan siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dan kasus-kasus ekonomi. Namun yang terjadi di sekolah-sekolah, siswa lebih banyak berdiam diri mendengarkan penuturan-penuturan guru di depan kelas. Sehingga pada saat dilaksanakan tes mereka kebingungan dalam menjawab soal, dikarenakan mereka tidak mengerti dengan materi yang dibahas dan mereka sangat sulit mengingatnya, dan juga dikarenakan mereka kurang tertarik dengan materi maupun cara guru dalam proses belajar mengajar. Kesulitan yang dialami siswa tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh.

Proses belajar mengajar merupakan peranan yang sangat penting terhadap hasil belajar nantinya. Apabila proses belajar dan mengajar tidak optimal atau tidak berhasil akan secara langsung hasil belajar siswa juga akan rendah atau tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sekolah yang disebut dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM).

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Hamalik dan Kurnanto (1998:27) mendefinisikan hasil belajar adalah :

“Tingkah laku yang baru, tingkah laku yang baru itu misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat – sifat sosial emosional dan pertumbuhan jasmani“.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa hasil belajar merupakan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yaitu berupa nilai pada akhir belajar. Nilai inilah yang nantinya sebagai penentu bagi seorang guru, apakah siswa tersebut dapat memahami pelajaran atau tidak.

Observasi dan wawancara yang penulis lakukan memperlihatkan bahwa di SMP Negeri 4 Sawahlunto, khususnya pada kelas VIII memperlihatkan bahwa banyak siswa yang tidak mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru. Siswa sulit untuk memahami materi yang telah diajarkan dengan alasan materinya banyak. Siswa kurang semangat dalam belajar. Kurangnya semangat siswa ini dapat disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru selama ini.

Kebanyakan guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga tidak terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, yang dapat menambah semangat belajar siswa. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan membosankan karena siswa tidak dirangsang atau ditantang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya atau mengerjakan pekerjaan lain di luar pelajaran. Pada saat dilakukan tes, siswa tidak bisa menjawab soal yang diberikan guru. Hal ini tentu saja mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwa rata-rata SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) untuk mata pelajaran ekonomi di SMP Negeri 4 Sawahlunto adalah 61, namun masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah SKBM tersebut. Khususnya siswa kelas VIII untuk mata pelajaran ekonomi. Data rata-rata nilai ekonomi siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sawahlunto, yang diperoleh dari Guru Ekonomi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata UH 1 Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP N 4 Sawahlunto Tahun Ajaran 2009 / 2010

NO	Kelas	Nilai Rata – Rata IPS
1	VIII ₁	5,00
2	VIII ₂	5.33
3	VIII ₃	5,08
	Jumlah	15,41

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas VIII di SMP N 4 Sawahlunto

Data Tabel 1 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata ekonomi kelas VIII SMP N 4 Sawahlunto masih di bawah SKBM, tidak ada satupun dari kelas

VIII yang nilai rata-ratanya di atas SKBM. Nilai rata – rata yang paling rendah adalah kelas VIII₁ kemudian disusul oleh kelas VIII₃.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas VIII, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kecerdasan, bakat, minat, kesehatan, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa di antaranya yaitu guru, bahan ajar, metode pengajaran, media pembelajaran, suasana kelas.

Kelas VIII yang belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal salah satunya disebabkan oleh faktor eksternal, di antaranya pembelajaran yang berlangsung selama ini cenderung hanya memusatkan pembelajaran pada guru (*Teacher Centred*) dan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu kurang adanya variasi dalam penggunaan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, juga diduga merupakan salah satu alasan penyebab kurang semangatnya siswa dalam belajar ekonomi yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Muhibin Syah (2003:144-154) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal, meliputi aspek fisiologis, seperti kondisi/keadaan jasmani siswa, aspek psikologis, seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi siswa. Kemudian faktor eksternal meliputi, faktor lingkungan sosial, seperti para guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas, orang tua dan

keluarga siswa itu sendiri, faktor lingkungan non sosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar dan waktu belajar.

Dalam konteks teknologi pendidikan, proses belajar mengajar terjadi apabila peserta didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang ditata guru (Depdiknas 2002). Di lain pihak proses pembelajaran yang efektif memerlukan pendayagunaan berbagai sarana dan prasarana secara optimal, berorientasi pada peserta didik, serta penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai. Selama proses pembelajaran Ekonomi berlangsung sangat dituntut adanya keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar seperti guru, buku, media pembelajaran dan sebagainya. Hasil observasi yang penulis lakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada sebagian besar sekolah masih bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa jarang sekali melakukan diskusi kelompok sesuai tuntutan kurikulum pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada umumnya menggunakan kombinasi ceramah dan tanya jawab. Guru jarang melaksanakan evaluasi formatif secara teratur ataupun melaksanakan evaluasi proses. Akibatnya guru tidak mengetahui sejauh mana perkembangan proses dan daya serap siswa tentang materi yang dibahas.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi adalah *Genius Learning*, yang dikemukakan oleh Gunawan. *Genius learning* atau lebih dapat disebut *holistic learning* adalah istilah yang digunakan untuk

menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil dari proses pembelajaran (Gunawan, 2003). Apa yang ditawarkan oleh strategi *Genius learning* adalah suatu sistem yang terancang dalam suatu jalinan yang sangat efisien, meliputi siswa, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran berlangsung. Dalam *Genius learning*, siswa ditempatkan sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai subyek pendidikan.

Dalam strategi *Genius Learning* digunakan gaya belajar yang mengemukakan sembilan prinsip dalam *Genius Learning* adalah sebagai berikut: a.) Otak akan berkembang dengan maksimal dengan lingkungan yang kaya akan stimulus multi sensori, b) besarnya pengharapan berbanding lurus dengan hasil yang dicapai, c) lingkungan belajar yang aman adalah lingkungan belajar yang memberikan tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman yang rendah, d) otak membutuhkan umpan balik yang segera, e) music membantu proses pembelajaran, f) Dengan menggunakan metode dan strategi yang khusus, kemampuan untuk mengingat dapat ditingkatkan, g) kondisi fisik dan emosi saling berkaitan satu sama lain, yang tidak dapat dipisahkan, h) terdapat berbagai jenis kecerdasan, sesuai dengan pengalaman pribadi, i) otak kanan dan otak kiri saling berkerjasama dalam mengolah informasi. Kesembilan Prinsip tersebut diterapkan berdasarkan pendekatan preferensi sensori dan profil kecerdasan (Gunawan, 2003:142). Secara umum tiga preferensi sensori yaitu berdasarkan pada visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (sentuhan dan gerakan). Di sini dituntut

kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Salah satu alternatif adalah melalui metode simulasi. Simulasi yang digunakan dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang akan dipelajari siswa yang nantinya mencerminkan suatu konsep mengenai pelajaran yang akan dipelajari. Kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh suasana pembelajaran.

Lingkaran sukses strategi *genius learning* yang digunakan untuk mengakomodasikan gaya belajar dan mengembangkan kecerdasan siswa ada 8 (delapan), yaitu suasana yang kondusif, hubungan, gambaran besar, tetapkan tujuan, pemasukan informasi, aktivasi, demonstrasi dan ulangi (*review*) dan jangkarkan. Dalam lingkaran sukses *Genius learning*, untuk mengetahui pemahaman siswa diberikan tes singkat di setiap akhir pembelajaran yang dinamakan dengan kuis. Pemberian kuis bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa sekaligus merupakan momen untuk memberikan umpan balik (*feedback*).

Langkah pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini menggunakan kedelapan lingkaran sukses *Genius Learning*, karena kedelapan lingkaran sukses *Genius Learning* saling berkaitan yang nantinya akan mengakibatkan suatu pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, secara tidak langsung proses pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat. Dalam metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *Genius Learning* ini guru membagi kelompok dan peran yang akan disimulasikan oleh siswa. Kemudian siswa melaksanakan metode simulasi

yang menggambarkan materi, konsep dan prinsip pelajaran. Siswa yang belum mendapatkan giliran, disuruh mengamati jalannya simulasi. Untuk mengetahui pemahaman dan konsep siswa tentang pelajaran yang disimulasikan, siswa diminta untuk menjelaskan apa yang mereka lakukan. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kuis (tes kecil) mengenai materi pelajaran yang disimulasikan hari itu, yang di awal pembelajaran sudah diberitahukan oleh guru, agar siswa serius dalam belajar.

Bertitik tolak dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Diiringi Kuis dalam Penerapan Strategi *Genius Learning* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP N 4 Sawahlunto.

B. Identifikasi Masalah

1. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat belajar.
2. Siswa melakukan aktifitas lain saat proses belajar mengajar berlangsung, seperti mengganggu teman, berbicara dengan teman sebangku, mencoret buku, dan tidur-tiduran.
3. Siswa merasa bosan ketika belajar ekonomi, karena proses belajar mengajar selama ini hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) yang tidak mengaktifkan siswa.
4. Siswa tidak mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru dengan alasan materinya banyak.
5. Metode pembelajaran selama ini kurang bervariasi.

6. Hasil belajar siswa pada umumnya di bawah SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal).

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, dan agar penelitian ini lebih terarah serta pembahasannya lebih terpusat, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* terhadap hasil belajar kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* terhadap hasil belajar ekonomi kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* terhadap hasil belajar ekonomi kelas VIII SMP Negeri 4 Sawahlunto.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Sebagai sumbangan pikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan.
2. Sebagai pertimbangan bagi pengambilan keputusan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran ekonomi di masa yang akan datang.

3. Salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang (UNP).
4. Sebagai masukan bagi guru – guru dalam memilih strategi inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada diri manusia terdapat kemampuan dasar baik jasmani maupun rohani, kemampuan dasar itu tidak mungkin dapat berkembang dengan sempurna jika tidak ada bantuan dari luar. Untuk mengembangkan kemampuan dasar tersebut haruslah melalui proses belajar. Menurut Sardiman (2005:21) "Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fisik untuk menuju ke perkembangan manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotor".

Hamalik (2001:54) mengemukakan bahwa "Belajar ialah perubahan tingkah laku relatif mantap berkat latihan dan pengalaman". Pengertian lain menurut Slameto (2003:3) bahwa "Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Dengan demikian belajar adalah usaha mengubah tingkah laku individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap,

pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri, jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Belajar individu dapat berkembang dengan adanya perubahan pengetahuan pada diri individu tersebut. Dapat dikatakan bahwa perkembangan ini adalah hasil yang diperoleh dalam belajar (hasil belajar).

Dimyanti dan Mudjiono (2002:200) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol”. Hasil belajar menjadi tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Menurut Hamalik (2001:30) “ Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku dengan orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Perubahan terjadi karena adanya latihan dan pengalaman. Perubahan ini bersifat kontiniu, fungsional, positif dan aktif. Hal ini terjadi secara sadar oleh orang yang belajar. Sagala (2003:62) mengatakan bahwa:

“Pembelajaran terhadap siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar yaitu mengalami proses untuk meningkatkan kemampuan mentalnya dan tidak mengajar yaitu membelajarkan siswa”

Berdasarkan definisi-definisi yang diungkapkan oleh beberapa ahli di atas, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada diperolehnya kesimpulan pengetahuan baru, tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf atau simbol.

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (1994:4) hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu “ Dampak pengajaran dan dampak pengiring”. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain transfer belajar. Menurut Gagne dalam Dimiyanti dan Mudjiono (1994:9) menyatakan bahwa hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Sedangkan Bloom yang dikutip oleh Maktum (1990:20) “membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik“. Seluruh hasil belajar yang didapat oleh orang yang belajar hendaknya tidak ditujukan sekedar memenuhi tuntutan belajar saja.

Jadi, hasil belajar yang baik adalah yang mampu memberikan manfaat yang sebenarnya dalam kehidupan orang yang belajar. Jika hal ini tidak terpenuhi maka kegiatan belajar yang dilakukan akan sia-sia.

Hasil belajar yang berbentuk pengetahuan, sikap, keterampilan dan lainnya dapat diukur menggunakan tes. Dari hasil pengukuran atau

penilaian akan diketahui beberapa tingkat penguasaan seseorang terhadap hal yang dipelajarinya.

Bloom yang dikutip Purwanto (1990:12) mengemukakan bahwa klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi atas tiga yakni :

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, reaksi, penilaian, organisasi dan interdisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ranah kognitif merupakan suatu bentuk kategori hasil belajar yang mengukur sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan. Ranah afektif lebih banyak mengukur sikap dan tingkah laku siswa, seperti minat, motivasi dan perhatian selama proses pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotor mengukur gerak atau kegiatan fisik siswa. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh, dikuasai yang merupakan hasil dari proses belajar mencakup beberapa ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai macam hal, secara global Muhibin Syah (2003:132) mengemukakan ada 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal siswa

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dapat berupa faktor fisiologis, dan faktor psikologis. Faktor fisiologis dan faktor psikologis seseorang sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh seseorang. Secara fisiologis orang yang mempunyai tubuh yang sehat akan berbeda hasil belajarnya apabila dibandingkan dengan orang lain.

Demikian pula dengan faktor psikologis seperti minat, tingkat kecerdasan (*intelegensi*), bakat, dan motivasi yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Orang yang cerdas memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar tentu akan berbeda hasil belajarnya dengan orang yang kurang cerdas yang memiliki minat dan motivasi yang rendah untuk belajar.

2) Faktor eksternal siswa

Terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial berupa keadaan lingkungan sekolah dan masyarakat yang berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah guru, staf administrasi, orang tua dan keluarga, serta lingkungan masyarakat sekitar.

Sedangkan faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, alat-alat belajar dan cuaca, serta waktu

belajar yang tersedia. Belajar pada udara yang segar akan berbeda dengan belajar pada udara yang panas.

3) Faktor pendekatan belajar

Pemilihan pendekatan belajar dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Pemilihan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan aktifitas dalam belajar. Variasi tidak hanya pada metode mengajar tapi juga variasi pada kegiatan pembelajaran karena adanya variasi dalam pembelajaran, hal ini tidak akan membuat siswa bosan dalam belajar.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (hasil belajar) menurut Slameto (2003:54-72) adalah:

1) Faktor-faktor intern, terbagi atas faktor:

a) Faktor jasmaniah, meliputi:

- (1) Faktor kesehatan, dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagian/ bebas dari penyakit.
- (2) Cacat tubuh, sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b) Faktor psikologis

- (1) Intelegensi, kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- (2) Perhatian, keaktifan jiwa yang dipertinggi.
- (3) Minat, kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan
- (4) Bakat, kemampuan untuk belajar.
- (5) Motif, *an affective-conative factor which operates in determining the direction of an individuals behaviour towards an end or goal, consiostly apprehended or unconsiostly.*
- (6) Kemampuan, suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- (7) Kesiapan, kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

2) Faktor-faktor ekstern, terdiri atas:

a) Faktor keluarga, meliputi:

- (1) Cara orang tua mendidik, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama.
- (2) Relasi antara anggota keluarga, yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya.
- (3) Suasana rumah, dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian yang sering terjadi dalam keluarga dimana anak berada dan belajar.
- (4) Keadaan ekonomi keluarga, erat kaitannya dengan belajar anak.

- (5) Pengertian orang tua, anak perlu dorongan dan pengertian orang tua.
- (6) Latar belakang kebudayaan, tingkat pendidikan atau kebiasaan dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

b) Faktor sekolah, meliputi:

- (1) Metode mengajar, suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.
- (2) Kurikulum, sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa.
- (3) Relasi guru dengan siswa, guru yang kurang berinteraksi dengan siswa menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar.
- (4) Relasi siswa dengan guru, guru yang kurang mendekati siswa tidak akan melihat bahwa di dalam kelas ada grup yang saling bersaing secara tidak sehat.
- (5) Disiplin sekolah, erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan belajar.
- (6) Alat pelajaran, erat hubungannya dengan cara belajar siswa.
- (7) Waktu sekolah, adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi, siang, sore/ malam hari.
- (8) Standar pelajaran di atas ukuran, mengakibatkan siswa merasa kurang mampu dan takut kepada guru.

(9) Keadaan gedung, keadaan gedung harus memadai di dalam setiap kelas.

(10) Metode belajar, perlu binaan dari guru agar siswa dapat belajar dengan tepat dan efektif.

(11) Tugas rumah, guru diharapkan tidak memberikan tugas rumah yang terlalu banyak sehingga siswa tidak bisa mengerjakan hal yang lain.

c) Faktor masyarakat, meliputi:

(1) Kegiatan siswa dalam masyarakat.

(2) Mass media.

(3) Teman bergaul.

(4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya keadaan orang tua, kebiasaan belajar siswa, motivasi siswa, metode pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik, guru tidak memperhatikan strategi mengajar, bentuk tes yang digunakan dan cara orang tua yang berperan dalam proses belajar mengajar.

2. Strategi Genius Learning

Genius Learning merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran (Gunawan, 2006:2). Dasar *Genius Learning* adalah metode *Accelerated learning* atau pemercepatan

belajar. Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan proses pembelajaran menjadi efisien, efektif, dan menyenangkan. Sementara itu menurut Lozanov (dalam Gunawan, 2006:3), cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tidak memiliki kesamaan seperti hiburan, permainan, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional.

Strategi *Genius Learning* telah memasukkan dan mempertimbangkan kondisi masyarakat secara umum, kebudayaan bangsa yang sangat beragam, kondisi sosial dan ekonomi, sistem pendidikan yang utama, yaitu untuk menyiapkan siswa untuk dapat menjalani kehidupan yang berhasil setelah meninggalkan sekolah formal dan masuk ke Universitas. Diungkapkan oleh Gunawan (2006:8) “bahwa metode *Genius Learning* disusun berdasarkan hasil riset mutakhir mengenai berbagai disiplin ilmu, terutama cara kerja otak dan memori“. Pengetahuan kita mengenai apa itu otak, bagaimana cara kerjanya, apa saja yang mempengaruhi otak, berkembang sangat pesat dalam sepuluh tahun terakhir. Ini semua ditunjang oleh perkembangan peralatan riset terutama alat *scanner* yang canggih. Saat ini sudah dapat dilihat secara langsung apa yang terjadi di otak saat akan diberi tugas atau sedang melakukan proses berfikir.

Berangkat dari pemahaman baru akan cara kerja otak dan memori, maka *Genius Learning* menekankan prinsip-prinsip utama dalam proses

pembelajaran, Gunawan (2006:9) mengemukakan sembilan prinsip dalam

Genius Learning adalah sebagai berikut :

- 1) Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multi sensori dan tantangan yang berpikir. Lingkungan demikian akan menghasilkan jumlah koneksi yang akan lebih besar di antara sel-sel otak.
- 2) Besarnya pengharapan/ ekspektasi berbanding lurus dengan hasil yang dicapai. Otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung pada level pikiran sadar dan pikiran bawah sadar. Motivasi akan meningkat pada saat murid menetapkan tujuan pembelajaran yang positif dan bersifat pribadi.
- 3) Lingkungan belajar yang “aman“ adalah lingkungan belajar yang memberikan tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman yang rendah. Dalam kondisi ini otak *neo-cortex* dapat diakses dengan maksimal sehingga proses berfikir dapat dijalankan dengan maksimal.
- 4) Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan.
- 5) Musik membantu proses pembelajaran dengan tiga cara. Pertama, musik membantu untuk *men-charge* otak Kedua, musik membantu merileksasikan otak sehingga otak siap untuk belajar. Dan ketiga, musik dapat digunakan untuk membawa informasi yang ingin dimasukkan kedalam memori.
- 6) Ada berbagai alur dan jenis memori yang berbeda yang ada pada otak kita. Dengan menggunakan teknik dan strategi yang khusus, kemampuan untuk mengingat dapat ditingkatkan.
- 7) Kondisi fisik dan emosi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk dapat mencapai hasil pembelajaran secara maksimal, kedua kondisi ini, yaitu kondisi fisik dan kondisi emosi, harus benar-benar diperhatikan.
- 8) Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi. Terdapat beberapa jenis kecerdasan. Kecerdasan dapat dikembangkan dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang sesuai.

- 9) Walaupun terdapat perbedaan fungsi antara otak kiri dan otak kanan, namun kedua belah *hemisfer* ini biasa bekerja sama dalam mengolah suatu informasi.

Prinsip-prinsip *Genius learning* di atas merupakan hal pokok yang mendasari penerapan strategi tersebut.

Dalam *Genius Learning*, pembelajaran dilakukan berdasarkan pendekatan preferensi sensori (visual, auditori, kinestetik) dan profil kecerdasan (*multiple intelegence*). Heward Gardner (dikutip dari Gunawan, 2006:218) mendefinisikan kecerdasan sebagai :

“ ... kecerdasan bukanlah benda yang dapat dilihat atau dihitung. Kecerdasan adalah potensi , bisa dianggap potensi pada level sel, yang dapat atau tidak dapat diaktifkan, tergantung pada nilai dari suatu kebudayaan tertentu, kesempatan yang tersedia dalam kebudayaan itu dan keputusan yang dibuat oleh pribadi dan atau keluarganya, guru sekolah dan yang lain”.

Dari kutipan di atas dapat dikatakan bahwa guru turut berperan dalam pengembangan kecerdasan (*intelegence* siswa). Delapan kecerdasan yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

- a. Kecerdasan linguistik, kemampuan untuk menggunakan kata – kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Kecerdasan matematika dan logika, berpikir abstrak dan terstruktur.
- c. Kecerdasan visual dan spasial, kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat.
- d. Kecerdasan musik, kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk – bentuk musik.

- e. Kecerdasan interpersonal, kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain.
- f. Kecerdasan intrapersonal, kecerdasan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri.
- g. Kecerdasan kinestik, kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran dan perasaan.
- h. Kecerdasan naturalis, kemampuan untuk mengenali, membedakan, menggolongkan dan membuat kategori dalam alam maupun lingkungan.

Untuk mengakomodasikan gaya belajar dan mengembangkan kecerdasan siswa maka dalam *Genius Learning* terdapat delapan langkah yang merupakan lingkaran sukses pelaksanaan *Genius Learning* yang dikemukakan oleh Gunawan (2006:334). Lingkaran sukses *Genius Learning* itu antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Suasana yang kondusif.
- 2) Hubungan.
- 3) Gambaran besar.
- 4) Tetapkan tujuan.
- 5) Pemasukan informasi.
- 6) Aktivasi.
- 7) Demonstrasi.
- 8) Ulangi (*review*) dan jangkarkan.

Berdasarkan langkah-langkah dari lingkaran sukses *Genius Learning* di atas, tahap-tahap yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran ekonomi adalah sebagai berikut :

- a. Pada tahap awal pembelajaran, guru mengatur ruangan kelas sedemikian rupa sehingga memberikan kenyamanan bagi siswa, misalnya dengan merubah suasana bangku dan pengadaan kipas angin diruangan kelas. Pada tahap ini tergantung prinsip ke tiga dan ke tujuh dari *Genius Learning*, yaitu penciptaan lingkungan yang aman dan kondusif dengan kondisi fisik dan emosi yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Tahap ini merupakan lingkaran sukses *Genius Learning* yang pertama yaitu suasana yang kondusif.
- b. Guru membuka pelajaran dengan langkah sebagai berikut :
 - 1) Mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk menghubungkan apa yang akan dipelajari dan apa yang telah diketahui siswa dengan yang akan dapat dimanfaatkan oleh siswa dari informasi yang akan dipelajari.
 - 2) Memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari dengan menggunakan metode simulasi. Penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
 - 3) Penetapan tujuan. Tahap ini didukung oleh prinsip pertama, dengan mengajukan pertanyaan menantang pada siswa akan memaksimalkan kerja otak. Pada tahap penentuan tujuan pembelajaran terkandung prinsip kedua dari *Genius Learning* , penetapan tujuan ini dapat meningkatkan motivasi siswa.

- c. Guru memberikan materi dengan mengakomodasikan masing-masing gaya belajar antara lain :

Visual : memajang kata-kata kunci di sekeliling kelas.

Auditori : metode simulasi.

Kinestetik : melakukan pengamatan.

Tahap ini didukung oleh prinsip ke enam, bahwa penggunaan berbagai gaya belajar dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa.

- d. Guru meminta siswa membuat penjelasan mengenai metode simulasi yang mereka lakukan, untuk mengetahui pemahaman siswa serta konsep tentang pelajaran yang disimulasikan tersebut dan memberikan tes kecil di setiap akhir proses belajar mengajar. Tahap ini sesuai dengan prinsip *Genius Learning* ke empat yaitu otak membutuhkan umpan balik yang bersifat segera.
- e. Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari secara berkelompok yang diiringi oleh musik. Tahap ini didukung oleh prinsip ke lima yaitu musik membantu proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Ekonomi, kecerdasan yang lebih berkembang adalah visual dan auditori. Selain itu dalam penerapan strategi *Genius Learning* juga dikembangkan kecerdasan yang lain. Diantaranya melalui pengamatan dengan metode simulasi .

Hal ini sesuai dengan pendapat Gunawan (2006:347) bahwa ada beberapa metode pengajaran informasi untuk mengakomodasikan gaya belajar yang mengembangkan kecerdasan :

Tabel 2. Preferensi Sensori atau Kecerdasan

No.	Visual	Auditori	Kinestetik
1	Gerakan tubuh/ <i>body language</i>	Instruksi guru	Merancang dan membuat aktivitas
2	Buku/ majalah	Suara yang jelas dengan intonasi yang terarah dan bertenaga	Keterlibatan fisik
3	Grafik, diagram	Membaca dengan keras	<i>Field trip</i>
4	Peta pikiran/ <i>mind mapping</i>	Pembicara tamu	Membuat model
5	OHP/ Komputer	Sesi tanya/ jawab	Memainkan peran/ skenario
6	Poster	Rekaman ceramah/ kuliah	<i>Highlighting</i>
7	Kolase	Diskusi dengan teman	<i>Tick it</i>
8	<i>Flowchart</i>	Belajar dengan mendengarkan atau menyampaikan informasi	Berjalan
9	<i>Highlighting</i> (memberikan warna pada bagian yang dianggap penting)	Kuliah	Membuat <i>mind mapping</i> (peta pikiran)
10	Kata-kata kunci yang dipajang di sekeliling kelas	Simulasi	Menggunakan gerakan tubuh untuk menjelaskan sesuatu
11	Tulisan dengan warna yang menarik	Teknik mnemonics	Waktu istirahat yang teratur , <i>brain gym</i> .
12	Model/ peralatan	Musik	
13		Kerja kelompok	

Sumber: Gunawan (2006:347)

Simulasi dari tabel di atas berkaitan dengan lingkaran sukses *genius learning* yang ke lima yaitu pemasukan informasi. Pemasukan informasi yang digunakan oleh strategi *genius learning* dengan mengakomodasikan masing-masing gaya belajar visual-auditori-kinestetik yang mana simulasi berada di dalamnya.

Untuk mengetahui seberapa paham siswa akan materi yang diajarkan, maka akan diadakan tes kecil (kuis). Hal ini juga berguna untuk mengetahui ketuntasan materi yang kita ajarkan.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran IPS. Metode simulasi ini juga tergolong sebagai media auditori dan kinestetik. Strategi belajar mengajar ini adalah strategi yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan, atau bermain suatu permainan yang terlibat untuk menjadi orang lain dan bukan dirinya sendiri, dan di dalam proses yang baik mungkin akan memperoleh gagasan tentang orang lain.

Dalam pengertian umum seperti yang dikemukakan oleh Paul. A. Twelker (dikutip dari Azis, 2007:109) mendefenisikan simulasi dengan memperoleh intisari atau pokok sesuatu tetapi tanpa keseluruhan aspek kenyataan.

Metode simulasi merupakan salah satu aktivitas menyenangkan dan bersifat kompetitif seperti yang dikemukakan Romlah (1989:130) sebagai berikut:

Bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain siswa belajar sesuatu tanpa menyadarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang-kadang tanpa disadarinya.

Sesuai dengan apa yang dikatakan tentang simulasi Sanjaya (2007:145) berpendapat bahwa simulasi adalah:

Simulasi berasal dari kata *Simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan sebagai. Metode mengajar simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan.

Sejalan dengan pendapat Hasibuan (2004:27), simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Sedangkan Sudjana (2001:88) menyatakan bahwa simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Jadi simulasi mirip dengan latihan, tetapi tidak dalam realita sebenarnya melainkan seolah-olah dalam bayangan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Dalam arti terbatas, tidak meliputi semua aspek. Ronald T. Hyman (dalam Hamalik, 2002:138) menyatakan bahwa simulasi

terdiri dari 3 bagian yaitu bermain peran, sosiodrama dan permainan simulasi. Ketiga macam hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Bermain peran (*role playing*), dimana siswa bertindak menggambarkan kembali tindakan orang lain, sehingga dia memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya.
- 2) Sosiodrama, suatu kelompok yang bertindak memecahkan masalah, terutama pemecahan masalah yang berkenaan dengan hubungan dalam insani.
- 3) Permainan simulasi, dimana siswa menerima peranan-peranan khusus sebagai pembuat keputusan, berbuat seolah-olah mereka terlibat secara aktual dalam situasi itu, dan bersaing untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan-aturan khusus. Misalnya permainan monopoli yang menggambarkan kesibukan dalam suatu daerah perumahan.

Jadi dilihat dari segi bentuk dan prosesnya simulasi mirip dengan permainan monopoli. Perbedaannya yaitu permainan monopoli melatih pemain berpikir secara ekonomis bagaimana mendapatkan keuntungan, sedangkan pada simulasi sebagai pangkal bertolak bagi pemain untuk berdiskusi karena pada simulasi berisi peran-peran pendidikan.

Hamalik (2002:140) mengemukakan beberapa kebaikan metode simulasi yaitu :

1. Kegiatan simulasi secara alami mendorong motivasi para siswa agar berpartisipasi.
2. Strategi ini mendorong para guru untuk mengembangkan kegiatan simulasi mereka sendiri dengan atau tanpa bantuan siswa.
3. Strategi ini memungkinkan berbagai tipe eksperimen yang tidak mungkin dilaksanakan dalam lingkungan nyata.
4. Strategi ini mengurangi tingkat abstraksi, sebab siswa secara langsung terlihat dalam kegiatan
5. Strategi ini tidak menuntut keterampilan berkomunikasi pada para siswa
6. Strategi ini menuntut interaksi antar siswa yang akan menciptakan keakraban dalam satuan kelas
7. Strategi ini menimbulkan sambutan positif dari siswa yang lambat, tak beruntung atau kurang bermotivasi
8. Kegiatan simulasi memajukan dan mengajari kegiatan berpikir kritis
9. Strategi ini memungkinkan para guru bekerjasama secara luas dengan para siswa sesuai dengan kemampuan mereka pada waktu itu.

Dengan digunakan metode simulasi akan memberikan kesempatan dan kemungkinan kepada siswa untuk merasakan bagaimana kehidupan yang sebenarnya dari pelajaran yang dipelajarinya, dengan demikian siswa merasa senang, aktif dan akan lama tinggal diingatnya.

Sedangkan langkah-langkah pelaksanaan permainan simulasi menurut Hamalik (1993:103) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan – tujuan yang hendak dicapai
2. Menentukan banyaknya siswa atau peserta dan mengidentifikasi pengetahuan yang diperlukan.
3. Menyusun deskripsi permainan dan aturan mainnya secara tertulis.
4. Menetapkan kriteria dan cara melakukan skorsing.
5. Melaksanakan permainan.

6. Menilai proses dan hasil permainan yang telah dilaksanakan oleh para siswa.

Dengan adanya langkah-langkah dalam pelaksanaan simulasi yang berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajar.

4. Kuis

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar guru haruslah selalu berusaha membangkitkan minat para siswa sehingga perhatian mereka tertuju dan terpusat pada materi pelajaran yang sedang dipelajari. Salah satu cara yang digunakan untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan adalah dengan menggunakan suatu alat ukur yaitu kuis.

Sejalan dengan pemberian kuis ini Huyodo (1988:16) terdapat bahwa :

“ Pemberian ulangan dalam bentuk kuis (tes kecil) berguna untuk melihat tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Dengan pemberian tugas tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang bermanfaat dalam proses belajar secara menyeluruh”.

Berdasarkan pendapat di atas, kuis perlu dilakukan guru karena melalui kuis guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kuis akan terlihat sejauh mana siswa telah menyerap materi yang diajarkan guru, bahan kuis yang diberikan adalah pelajaran yang telah dipelajari pada proses belajar mengajar hari itu.

Pemberian kuis terhadap siswa merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran . Dengan kuis guru dapat mengetahui keputusan apa yang diambil tentang keberhasilan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan bagi siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri. Pemberian kuis pada akhir pertemuan tentang materi yang telah diajarkan secara langsung akan dapat mempengaruhi cara belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan mengetahui akan diadakan kuis pada akhir pertemuan siswa akan terangsang mintanya untuk sungguh-sungguh belajar dan termotivasi untuk mengembangkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, memperbaiki kesalahan-kesalahan dan mengarahkan kegiatan mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Huyodo (1988:17) mengatakan bahwa :

“ Ujian ini dapat diberikan untuk menyatakan tingkat penguasaan siswa seluruh kelas maka motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan oleh ujian ini juga, merupakan salah satu faktor yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar. “

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kuis dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar sehingga untuk hasil belajar siswa kan lebih meningkat.

Menurut Sadirman (2001:90) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, di antaranya :

- 1) Memberi angka
Angka dalam hal ini adalah simbol dari nilai kegiatan belajar siswa. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai rapor dengan angka yang baik.
- 2) Memberi ulangan
Para siswa kan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi. Dalam hal ini sebelum akan diadakan ulangan sebaiknya terlebih dahulu diberitahukan.
- 3) Mengetahui hasil
Dengan mengetahui hasil ulangan apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk harus belajar, dengan suatu harapan hasilnya akan meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila akan diadakan kuis pada akhir pertemuan terlebih dahulu pada awal pertemuan dikatakan kepada siswa bahwa setelah proses belajar mengajar akan ada kuis agar dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan memberikan angka atau nilai mereka juga akan lebih bersemangat apalagi nilai ulangan yang mereka peroleh dibagi kepada siswa. Dengan adanya hasil ulangan yang telah dibagikan mereka kan bisa menilai kemampuan mereka sendiri, apalagi memperoleh nilai yang tinggi maka siswa tersebut akan merasa lebih bersemangat untuk belajar, sedangkan bagi siswa yang memperoleh nilai rendah mereka akan termotivasi untuk belajar lebih rajin agar nantinya memperoleh nilai yang tinggi.

Menurut Edwar L Thornike dalam Suherman (1992:154) belajar akan berhasil bila ada respon murid terhadap stimulus segera diikuti rasa senang atau kepuasan stimulus ini merupakan *reinforce* membagi siswa tersebut. Ini berarti jika siswa menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan baik akan timbul kepuasan diri. Hal ini setelah melihat hasil kuis yang sesungguhnya yang benar-benar memuaskan. Oleh karena itu setelah diadakan kuis sebaiknya hasilnya dibagikan kepada siswa agar mereka termotivasi untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kuis dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan setiap proses belajar berlangsung karena dengan demikian mereka dapat menjawab soal-soal yang diberikan pada saat kuis sehingga mendapat nilai yang tinggi.

5. Metode Konvensional

Metode konvensional adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Adapun teknik yang dipakai dalam metode ini adalah pembelajaran klasikal. Metode konvensional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru, jadi guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan proses belajar termasuk dalam menilai kemajuan siswa, diungkapkan oleh Hamalik (1991: 10).

Metode konvensional terlihat pada proses siswa penerima informasi secara pasif, siswa belajar secara individual, hadiah atau

penghargaan untuk perilaku baik adalah pujian atau nilai angka raport saja, pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman siswa dan hasil belajar diukur hanya dengan tes. Metode yang digunakan dalam pembelajaran konvensional adalah metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.

Metode yang sering digunakan oleh guru adalah proses belajar mengajar dengan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam berinteraksi, namun penggunaannya sangat populer. Metode ceramah tergantung kepada kualitas personal guru yakni suara, gaya bahasa, sikap prosedur kelancaran, keindahan bahasa dan keteraturan guru dalam memberikan penjelasan yakni tidak dapat memiliki secara mudah oleh setiap guru.

Menurut Sagala (2003:201) bahwa “metode ceramah adalah satu bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik”.

Metode ceramah ini mempunyai kebaikan dan keburukan dalam pelaksanaannya. Menurut Suryabrata (2002:166), kebaikan dan keburukan metode ceramah antara lain:

a. Kebaikan Metode Ceramah

- 1) Guru dapat menguasai seluruh arah kelas, sebab guru semata-mata berbicara langsung sehingga dapat menentukan arah dengan jalan menetapkan sendiri apa yang akan dibicarakan

- 2) Organisasi kelas sederhana, dengan berceramah, persiapan satu-satunya guru adalah buku catatan dan bahan pelajaran pembicaraan ada kemungkinan sambil duduk dan berdiri.

b. Keburukan metode ceramah

- 1) Guru sukar untuk mengetahui sampai dimana murid-murid telah mengerti pembicaraannya.
- 2) Murid sering kali memberikan pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru, hal ini dapat disebabkan karena ceramah berupa rangkaian kata-kata yang sewaktu-waktu dapat menimbulkan salah pengertian

Dari definisi diatas dinyatakan bahwa metode ceramah sebagai bentuk penyampaian informasi kepada siswa yang sederhana dan efektif, yang mana dalam interaksi belajar mengajar dengan memberikan penjelasan dan penuturan secara khas oleh guru pada sekelompok peserta didik. Pada metode ini guru menjadi pusat perhatian dan tumpuan sehingga guru harus mempunyai kompetensi dalam penguasaan materi, pandai bermain kata-kata dan kalimat sehingga jelas apa yang ingin disampaikan kepada siswa.

Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa ke guru.

a. Kelebihan metode tanya jawab

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan
- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

b. Kekurangan metode tanya jawab

- 1) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir dan mudah dipahami siswa.
- 2) Waktu sering terbuang, apabila siswa tidak menjawab pertanyaan
- 3) Dalam jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

Menurut Djamarah (2002:96) metode penugasan adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode penugasan ini mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan, antara lain :

a. Kelebihan metode penugasan

- 1) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru
- 3) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- 4) Dapat mengembangkan kreativitas siswa.

b. Kekurangan metode penugasan

- 1) Siswa sulit dikontrol, apakah benar ia yang mengerjakan tugas ataukah orang lain
- 2) Khusus untuk kelompok, anggota kurang berpartisipasi dengan baik
- 3) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa
- 4) Guru sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi), sehingga dapat menimbulkan kebosanan siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Wenggy Virla Zalli (2003) tentang Pengaruh Penggunaan Poster diiringi Kuis dalam Penerapan Strategi *Genius Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika kelas X di SMAN 8 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil kalau Penggunaan Poster diiringi Kuis dalam Penerapan Strategi *Genius Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

C. Kerangka Konseptual

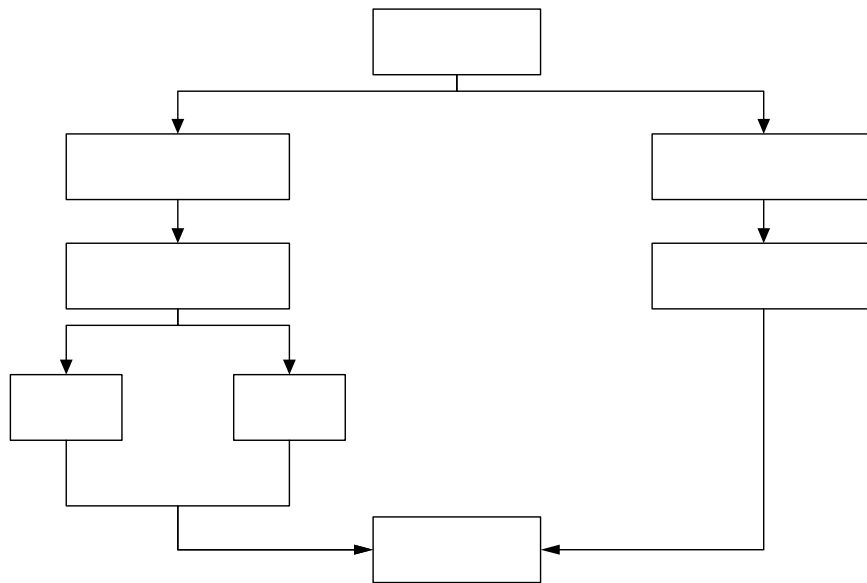
Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah strategi dan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menggunakan strategi *Genius Learning* yang diterapkan dengan metode simulasi yang diiringi kuis. Metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa semangat dan mudah mengingat, yaitu salah satunya dengan metode simulasi. Pada metode simulasi siswa

berperan aktif dalam pembelajaran, guru mengamati dan membimbing siswa, karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa akan lebih paham tentang materi yang diajarkan oleh guru sehingga proses pembelajaran akan meningkat, secara tidak langsung hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Dalam lingkaran sukses *Genius learning* yang ke delapan, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan oleh guru serta pemahaman siswa tentang konsep pelajaran yang disimulasikan, diberikan tes singkat di setiap akhir pembelajaran yang dinamakan dengan kuis. Pemberian kuis bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa sekaligus merupakan momen untuk memberikan umpan balik (*feedback*), yang sesuai dengan prinsip *Genius learning* ke empat yaitu otak membutuhkan umpan balik yang bersifat segera.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelas sampel, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, penulis akan menggunakan strategi *Genius learning* dengan menggunakan metode simulasi diiringi kuis. Sedangkan kelas kontrol, penulis akan menerapkan pembelajaran konvensional.

Secara sistematis skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut, untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi Genius Learning siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sawahlunto.



Gambar 1 : Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang kebenarannya masih harus diuji. Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi genius learning terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 4 Sawahlunto”. Dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII pada kompetensi dasar pelaku ekonomi: rumah tangga, masyarakat, perusahaan, koperasi dan Negara di SMPN 4 Sawahlunto yang menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang tidak menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning*. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol sebesar 73,40 dan 66,10.
2. Terdapat pengaruh yang berarti antara hasil belajar siswa yang pembelajaran menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* pada mata pelajaran ekonomi dengan siswa yang tidak menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* dikelas VIII pada mata pelajaran ekonomi di SMPN 4 Sawahlunto.
3. Penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* ternyata memberi kontribusi yang besar terhadap hasil

belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Sawahlunto pada mata pelajaran ekonomi, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi, ada baiknya guru bidang studi pada kompetensi dasar yang setara dengan yang di eksperimenkan, memilih metode dan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning*.
2. Bagi guru dalam penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi *genius learning* harus memperhatikan:
 - a. Situasi kelas sudah dalam keadaan siap untuk proses pembelajaran.
 - b. Guru harus memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran .
 - c. Guru harus menjelaskan secara jelas bagaimana metode pembelajaran ini dan penilaian yang diberikan kepada siswa. Tujuannya supaya siswa dapat mengikuti dan menikmati proses belajar mengajar dengan baik.
3. Dalam mencapai peningkatan hasil belajar siswa perlu adanya partisipasi dari berbagai pihak yang berkaitan terutama kepala sekolah, guru, teman sejawat lebih ditingkatkan. Kepada kepala sekolah untuk dapat memberikan dorongan atau motivasi kepada guru dalam meningkatkan

penggunaan metode simulasi diiringi kuis dalam penerapan strategi genius learning, misalnya dengan menyediakan sarana dan prasarana guna menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Alwiyah. 2006. *Quantum Learning* (Bobbi De Porter dan Mike Hernacki). New York: Dell Publising. Buku asli diterbitkan tahun 1992.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azis, Abdul Wahab. 2007. *Metoda dan Model – Model Mengajar IPS*. Jakarta: Al Fabeth.
- Depdiknas. 2002. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimyanti dan Moedjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- _____. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Pengelolaan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia.
- Hamalik, Oemar dan Kurnanto. 1998. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti.
- _____. 1991. *Metode Konvensional*. From: <http://digilib.unnes.ac.id>
- Hasibuan, Akhyar dan Mudjiono. 2004. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rosda Karya.
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi Teori, Praktek dan Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Maktum, Armianti. 1990. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. UNP. Padang (Skripsi)
- Mulyasa, Enco. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.