

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kajian Teori Tentang Metode Pembelajaran Simulasi**

###### **a. Pengertian Metode Simulasi**

Sebelum mendefinisikan tentang metode pembelajaran simulasi, alangkah baiknya peneliti memberikan arti dasar tentang metode, pembelajaran dan simulasi. Secara etimologi (bahasa), metode dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan “cara kerja yang teratur dan bersistem berdasarkan pemikiran yang matang untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai suatu maksud yang ditentukan (dalam ilmu pengetahuan, dsb)”. (Saptika, 2015:787) Sedangkan pembelajaran diartikan “suatu interaksi antara seorang guru dengan siswanya dalam maksud memberikan pengetahuan dan pengalaman lewat kegiatan belajar mengajar”.(Depdiknas, 2013:45) Sedangkan Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. (Winataputra, 2011:56)

Dari ketiga pengertian diatas tentang metode, pembelajaran dan simulasi, bisa ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran simulasi adalah suatu cara kerja yang teratur dan bersistem dilakukan oleh pemberi bahan ajar (guru) dalam menyampaikan pelajarannya kepada siswanya melalui cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Metode pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan. (Sardiman, 2011:96)

Metode pembelajaran ini diterapkan di dalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Pendekatan simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja dikontrol, misalnya, dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator.

Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan penyajian berupa pelajaran dengan menggunakan situasi maupun suatu proses yang nyata. Dalam metode jenis ini, siswa diminta untuk terlibat secara aktif dalam melakukan interaksi dengan situasi yang ada disekitar lingkungannya. Siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh atau yang telah dipelajari sebelumnya. (Slameto, 2013:85)

Pengertian-pengertian diatas menunjukkan bahwa dalam metode simulasi penerapan antara teori dengan kehidupan nyata dalam bentuk praktek, sangat diperlukan oleh siswa.

#### **b. Karakteristik Metode Simulasi**

Ada bagian-bagian tertentu tentang karakteristik metode simulasi yang diungkap oleh Sri Anitah dalam Udin yaitu sebagai berikut:

- 1) Banyak digunakan pada pembelajaran PKn, IPS, pendidikan agama dan pendidikan apresiasi.
- 2) Pembinaan kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan interaksi merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan melalui pembelajaran simulasi.
- 3) Metode ini menuntut lebih banyak aktivitas siswa.
- 4) Dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kontekstual, bahan pembelajaran dapat diangkat dari kehidupan sosial, nilai-nilai sosial, maupun masalah-masalah sosial. (Winataputra, 2011:60)

#### **c. Tujuan Metode Pembelajaran Simulasi**

Setiap metode pembelajaran tentu saja memiliki tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai, ketika telah diterapkan pada siswa. Begitu

pula dengan metode simulasi, tujuan dari metode pembelajaran simulasi adalah:

- 1) Membantu siswa dalam menerapkan keterampilan untuk membuat keputusan dan dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi antarsesama manusia.
- 3) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menerapkan tentang berbagai prinsip dan teori.
- 4) Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotornya.
- 5) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- 6) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- 7) Melatih memecahkan masalah.
- 8) Meningkatkan keaktifan belajar.
- 9) Memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 10) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok.
- 11) Menumbuhkan daya kreatif siswa, dan
- 12) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi. (Sanjaya, 2013:70)

Tujuan-tujuan diatas merupakan hal-hal yang ingin dicapai dari penerapan metode pembelajaran simulasi ini. Kemudian, apa sajakah jenis-jenis dari metode pembelajaran teknik simulasi ini ? Hal tersebut akan dijabarkan di bawah ini.

#### **d. Jenis-jenis Metode Simulasi**

Adapun dari Jenis-jenis metode simulasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: (Sanjaya, 2013:80)

##### *1) Simulation exercise*

*Simulation exercise* atau latihan simulasi merupakan suatu metode pembelajaran, di mana memberikan penyajian tentang situasi nyata yang dapat dikontrol. Siswa berhak untuk melakukan manipulasi terhadap situasi untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap situasi tersebut secara lebih baik. Simulasi jenis ini, dapat meliputi: simulasi dengan menggunakan audio visual dan *live simulated patient*.

## 2) Bermain peran (*role playing*)

Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan atau direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

Bermain peran juga dikenal dengan sosiodrama. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia.

*Role playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dimana siswa secara spontan memperagakan suatu peran dalam berinteraksi yang berhubungan dengan masalah dan hubungan antar manusia. Metode simulasi ini tidak dapat dilakukan secara langsung pada klien. Melainkan dilakukan dengan cara mempraktikkan seolah-olah nyata, hal tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan yang lebih fatal. Teknik bermain peran, terdapat tiga jenis, yaitu kasus aktif, model, dan klien.

Dalam pembelajarannya yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orang tua, antara siswa dengan teman kelompoknya.

## 3) Permainan simulasi (*Simulasi games*)

Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai balajar membuat suatu keputusan. (Winataputra, 2011:85)

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa ada tiga jenis metode pembelajaran simulasi yaitu latihan simulasi, simulasi permainan, dan bermain peran. Ketiga jenis tersebut, dapat digunakan oleh guru dengan memilih jenis yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Menerapkan salah satu jenis dari metode simulasi, tidak akan lengkap, tanpa memahami tentang petunjuknya.

#### **e. Petunjuk Penggunaan Metode Simulasi**

Terdapat beberapa petunjuk yang harus dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode simulasi. Petunjuk-petunjuk tersebut sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing memiliki tanggung jawab untuk menginterupsi simulasi. Hal tersebut terjadi, apabila waktu yang digunakan telah melewati batas dan muncul suatu masalah, selain itu siswa yang terlibat, belum kompeten terhadap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Guru atau pembimbing dalam melakukan suatu simulasi, diharapkan harus dapat meningkatkan dalam mencapai suatu tujuan.
- 3) Memperhatikan syarat dalam pelaksanaan simulasi, syarat tersebut berhubungan dengan jumlah siswa, waktu yang diperlukan untuk melakukan simulasi, alat yang digunakan untuk simulasi, dan tempat yang dapat digunakan untuk melakukan simulasi.
- 4) Guru harus memahami tentang pelaksanaan dari simulasi.
- 5) Melakukan uji coba pada kelompok siswa yang telah dikenal oleh guru atau pembimbing.
- 6) Siswa yang telah memiliki latar belakang berkaitan dengan teori dan keterampilan yang dibutuhkan, diminta untuk ikut berperan serta dalam pelaksanaan simulasi.
- 7) Siswa harus sudah mengerti tentang tujuan dari peran sertanya pada kegiatan simulasi.
- 8) Siswa diberikan petunjuk tertulis yang lengkap. (Winataputra, 2011:90)

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa terdapat 8 hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode pembelajaran dengan teknik simulasi ini. Lebih lanjut, akan dijelaskan tentang proses pembimbingan pada metode pembelajaran dengan teknik simulasi.

#### **f. Proses Pembimbingan Metode Pembelajaran Simulasi**

Terdapat beberapa proses yang harus diperhatikan dalam proses pembimbingan metode simulasi. Proses-proses tersebut sebagai berikut:

- 1) Guru maupun pembimbing perlu menyampaikan tentang tujuan dari simulasi yang dilakukan.
  - 2) Guru maupun pembimbing perlu memberikan penjelasan tentang jalannya simulasi.
  - 3) Guru maupun pembimbing perlu untuk mengatur siswa dalam memainkan perannya sesuai dengan perannya dalam kegiatan simulasi.
  - 4) Guru atau pembimbing perlu untuk melakukan uji coba. Uji coba ini dapat dilakukan pada siswa yang dikenal oleh pembimbing.
  - 5) Guru atau pembimbing perlu untuk memberikan komentar atau pendapatnya setelah simulasi selesai dilaksanakan. Kondisi ini terjadi, jika ditemukan suatu masalah dan siswa kurang dapat untuk menguasai masalah yang sedang dihadapi.
  - 6) Guru atau pembimbing perlu untuk melakukan diskusi. Diskusi dimaksudkan untuk membahas proses dari kegiatan simulasi.
- (Sanjaya, 2013:90)

Penjabaran diatas memberikan gambaran pada guru maupun pembimbing, ketika memberikan suatu bimbingan yang menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik simulasi.

Memahami tentang metode pembelajaran dengan teknik simulasi, tidak akan lengkap rasanya tanpa mengetahui kelebihan dan kelemahan dari metode jenis ini. Berikut ini pembahasan yang selanjutnya akan menguraikan tentang kelebihan dan kelemahan dari metode simulasi.

#### **g. Kelebihan Metode Pembelajaran Simulasi**

Kelebihan dari metode simulasi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Metode simulasi dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, memberikan pengalaman secara tidak langsung yang diperlukan oleh siswa untuk menghadapi permasalahan yang berhubungan dengan sosial.
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk menyalurkan perasaannya yang terpendam. Perasaan yang terpendam tersebut, akan memperoleh kepuasan, kesegaran, dan kesehatan jiwa dengan menerapkan teknik simulasi ini.
- 3) Metode simulasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki. (Sanjaya, 2013:95)

#### **h. Kelemahan Metode Pembelajaran Simulasi**

Setelah dijabarkan tentang kelebihan dari metode simulasi, selanjutnya akan dijelaskan tentang kelemahan dari metode simulasi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Metode simulasi tidak selalu tepat dalam memberikan pengalaman pada siswa. Ketepatan tersebut berhubungan dengan kenyataan di lapangan atau kehidupan.
- 2) Metode simulasi tidak jarang dijadikan sebagai ajang hiburan bagi siswa, sehingga mengabaikan fungsi belajarnya.
- 3) Kurangnya pengalaman dalam menerapkan metode simulasi, dapat menyebabkan kesalahan arah dan menjadi kaku dalam pelaksanaannya.
- 4) Pengaruh emosional dalam menerapkan metode simulasi ini, memberikan dampak yang cukup signifikan.

#### **i. Hal-hal yang harus dilakukan Guru Dalam Pembelajaran Simulasi**

Dalam metode simulasi, yang harus dilakukan oleh guru adalah:

- 1) Mempersiapkan siswa yang menjadi pemeran simulasi.
- 2) Menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan dan lain-lain.

- 3) Guru menunjuk siswa untuk memegang peran-peran tertentu dan menguji cobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan main simulasi tersebut. (Winataputra, 2011:98)

## 2. Kajian Teori Tentang Permainan Peran

### a. Pengertian Bermain Peran

Pengertian bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2013:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Pendapat lain dari Zaini (2012:98) menyatakan bermain peran sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang spesifik. Sementara Cobo, dkk (2011:1) mendefinisikan bermain peran (*role playing*) lebih sempit, di mana lebih berorientasi pada pembelajaran dengan menyatakan bahwa: *“Role playing, as a learning tool, may be defined as when students (and perhaps the instructor) are asked to imagine that they are in a particular situation (either as themselves or as another person), and are instructed to behave as they (or their assumed person) would behave in that given situation.”*

Maksud dari pendapat diatas yaitu bermain peran, sebagai sebuah perangkat pembelajaran, bisa didefinisikan ketika peserta didik (dan mungkin juga instruktur/guru) diminta untuk membayangkan mereka ada disituasi tertentu (baik mereka sendiri maupun orang lain), diinstruksikan berperilaku seperti yang akan mereka (atau orang yang mereka asumsikan) lakukan dalam situasi yang akan diberikan. Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*role playing*) karena berbagai alasan. Berbagai alasan yang mendukung bermain peran (*role playing*) yaitu karena dalam bermain peran (*role playing*) dapat: (1) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4)



melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) dan mengembangkan pemahaman yang empatik. (Zaini 2012: 102).

Menurut Maier (2012:1), bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang disukai baik oleh peserta didik maupun guru. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan Maier yang menyatakan bahwa:

*“Role playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome role playing because this activity brings variations, movement, and most likely, simulated life experience into the classroom or training session. Teacher, trainers or supervisors favor role playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this method brings concrete study materials which are more difficult to explain by the way of lecture and discussion.”*

Maksud dari pernyataan tersebut yaitu bermain peran terlihat seperti sebuah perangkat pendidikan yang disukai oleh peserta didik dan instruktur/guru. Peserta didik atau pelatih-pelatih menerima bermain peran karena aktivitas ini membawa variasi gerakan, dan yang paling disukai, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih, atau pengawas menyukai bermain peran sebagai sebuah arti dari menghidupkan isi dari pembelajaran.

### **3. Kajian Tentang Pelajaran Bahasa Indonesia**

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya di dalam lingkungan masyarakat mereka. Manusia dalam melakukan interaksi memerlukan alat, sarana atau media yang disebut dengan bahasa. Bahasa yang dalam Bahasa Inggris disebut “*language*” berasal dari Bahasa Latin yang berarti “lidah”. Lidah merupakan alat ucap yang yang paling sering digunakan manusia untuk berinteraksi. Tim Penyusun (2010:66) mengartikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi berartikulasi yang

bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam berkomunikasi berbeda-beda antara daerah satu dengan yang lain, dan di Indonesia memiliki bahasa persatuan yang dipahami seluruh warga negara Indonesia yaitu Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Permendiknas (2011:70) diarahkan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan pengertian diatas, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses belajar menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis, serta untuk menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. (Sunarti, 2011:56)

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Gusman Ali (2012) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan metode Simulasi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MI Al-Qamar Nganjuk” bahwa pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran Metode Simulasi dapat menumbuh kembangkan minat dan perhatian dalam belajar. Karena dalam beberapa hal proses pembelajaran semakin padat, karena setiap hari siswa akan terus diberikan didikan dan pengajaran, sehingga mampu memupuk kreatifitas siswa untuk belajar secara lebih efektif, mutu pembelajaran juga mampu lebih baik. Oleh karena itu solusi peneliti yang telah diberikan menjadi proses yang mampu memperbaiki proses belajar mengajar di antara guru dan siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Addin Arsyadana (2010) dalam skripsinya yang berjudul “Manajemen Pembelajaran *Metode Simulasi* (Study di SDIT Robbani Kendal)” di dalam beberapa hal proses pendidikan menjadi tidak menarik dan kurang mampu mamupuk kreativitas siswa untuk belajar lebih efektif. Proses pembelajaran juga belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu guru harus mencari solusi agar permasalahan tersebut tidak berkepanjangan. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Metode Simulasi* adalah metode yang sangat tepat dalam memperbaiki dan menumbuh kembangkan prestasi belajar siswa, karena dengan pembelajaran *Metode Simulasi* maka suasana pembelajaran dapat diberikan kepada siswa disetiap waktu sehingga prestasi belajar siswa semakin meningkat, jadi pembelajaran *Metode Simulasi* inilah sangat cocok untuk diterapkan oleh guru dalam memberikan pembelajaran, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dalam pembelajaran tersebut.
3. Penelitian Kelas yang berjudul “*Keefektifan Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga*, oleh Shery Novita Purwandari (2012), dimana dalam pelaksanaan penelitian ini dilator-belakangi oleh rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara materi pesan melalui telepon. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode pemberian tugas yang bersifat membaca teks sehingga mengakibatkan peserta didik bosan dan hasil belajar peserta didik aspek keterampilan berbicara tidak maksimal. Keadaan yang demikian mendorong peneliti untuk menerapkan alternatif metode pembelajaran, yaitu metode simulasi. Metode simulasi merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara, sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan penerapan metode simulasi dibandingkan dengan penerapan metode yang lainnya. Dimana mampu diberikan kesimpulan bahwa metode simulasi yang dilakukan benar-benar lebih berpengaruh

terhadap keefektivan belajar siswa ketimbang metode yang lainnya khususnya dalam materi pesan melalui telepon

Adapun relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan pembelajaran *Metode Simulasi*. Maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Metode Simulasi* merupakan pembelajaran yang sangat tepat digunakan, dikarenakan dengan pembelajaran seperti inilah siswa akan lebih mudah menyerap dan memahami berbagai pembelajaran yang diberikan. Sehingga akan menumbuhkan prestasi yang maksimal.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah mendalami permasalahan dengan seksama serta menetapkan langkah-langkah dasar membuat teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran tersebut). (Syaodih, 2010:86)

Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya metode Simulasi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Action Reseach*), karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Salah satu dari tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan prestasi pembelajaran di dalam kelas, peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian, mulai perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.