

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi *Game* DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”. Fokus penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Simulasi *Game* DiKelas X IIS Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu”. Sub fokusnya adalah;1) Bagaimana pelaksanaan metode simulasi *game* dikelas X IIS pada mata pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu? 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan metode simulasi *game* dikelas X IIS pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Mempawah Hulu?

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel tindakan dan variabel hasil. Variabel tindakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Simulasi *Game* dan variabel hasil dalam penelitian ini yaitu hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan dengan bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*), jenis kolaboratif, subjek penelitian siswa-siswi kelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik pengukuran, dan teknik studi documenter alat pengumpulan data yakni lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, Indikator kinerja dikatakan berhasil apabila 80% dari nilai dari keseluruhan jumlah siswa-siswi dikelas X IIS terlibat secara aktif baik dalam proses pembelajaran dan mencapai kriteria hasil belajar dengan kategori baik.

Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1) Pelaksanaan simulasi *game* ini secara umum hasil penelitian ini mendeskripsikan bagaimana siswa aktif dalam *game* ini mereka bersimulasi untuk sistem belajar dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti sebagai obsever berkolaborasi dengan guru sejarah guna kelancaran selama proses pembelajaran maka penelitian tindakan ini terdiri dari tahap Pra Tindakan, siklus I dan siklus II, berdasarkan hasil sebelum menggunakan metode simulasi dari data nilai yang diperoleh dari hasil pra tindakan hasil belajar siswa masih belum memuaskan karena masih banyak yang dibawah KKM. Hasil nilai rata-rata siswa pra tindakan 57,42 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 0 siswa dari 35 siswa. Pada siklus I telah diterapkan metode simulasi *game* mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siswa 70,42 dengan jumlah siswa 17 siswa telah nilai KKM dari 35 siswa, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 78,81 dengan jumlah 29 siswa yang mencapai nilai KKM dari 35 siswa. Sehingga dengan menggunakan metode simulasi *Game* hasil belajar siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu mengalami peningkatan. 2) Melalui kegiatan penelitian dan pengukuran hasil belajar dapat diketahui dengan hasil belajar siswa dikelas X IIS SMA Negeri 1 Mempawah Hulu yaitu nilai rata-rata 70,42 siklus I dengan presentase 48,57% sedangkan siklus II nilai rata-rata 78,71 nilai presentase 88,85% dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh melalui penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya: 1) Saran untuk sekolah supaya lebih bisa mendukung dan memfasilitasi guru dalam menggunakan dan

mengembangkan metode simulasi game supaya siswa lebih tertarik pada pembelajaran. 2) Diharapkan dengan Penggunaan Buku/LKS sebagai sumber belajar dapat diterapkan oleh guru bidang studi sejarah maupun bidang studi lainnya. Karena dengan menggunakan metode simulasi game sebagai sumber belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Siswa yang hendaknya membiaskan diri untuk lebih aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan metode simulasi game sebagai sumber belajar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif belajar di rumah dalam mencari materi yang dibutuhkan.

Kata Kunci : Metode Simulasi *Game*, Hasil belajar