

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SIMULATION
BASED LEARNING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 2 RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Mafa Satussariroh
NIM. 212101090010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SIMULATION*
BASED LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 2 RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:
Mafa Satussariroh
NIM. 212101090010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SIMULATION
BASED LEARNING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN IPS
DISMPN 2 RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

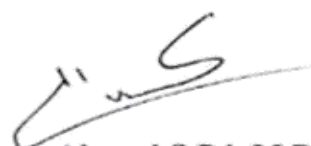
diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji
Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh

**Mafa Satussariroh
NIM.212101090010**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



**Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.
NIP.198805302023211017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SIMULATION*
BASED LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 2 RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Rabu

Tanggal: 4 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Skretaris

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.
NIP. 198512042015031002

Novita Nurul Islami, M.Pd.
NIP. 198711212020122002

Anggota:

1. Dr. Husni Mubarak, M.Si.

2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

مَرْحَبًا بِطَالِبِ الْعِلْمِ، طَالِبُ الْعِلْمِ لَتَحْفَهُ الْمَلَائِكَةُ وَتُظِلُّهُ بِأَجْنِحَتَيْهَا، ثُمَّ يَرْكَبُ بَعْضُهُ
بَعْضًا حَتَّى يَبْلُغُوا السَّمَاءَ الدُّنْيَا مِنْ حُبِّهِمْ لِمَا يَطْلُبُ

"Selamat datang wahai penuntut ilmu. Sesungguhnya penuntut ilmu benar-benar ditutupi para Malaikat dan dinaungi dengan sayap-sayapnya. Kemudian mereka saling bertumpuk-tumpuk hingga mencapai langit dunia (langit paling dekat dari bumi), karena kecintaan mereka (Malaikat) kepada ilmu yang dipelajarinya." (Shahih: HR. Ath-Thabrani no. 7347 dalam Al-Mu'jam Al-Kabir).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Ath- Thabran, Al- Mu'jam Al-Kabir, no.7347. "Kajian Islam: Keutamaan Ilmu dan Mengamalkannya", Bekasi Online. <https://www.bekasi-online.com/2024/04/kajian-islam-keutamaan-ilmu-dan.html>

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahnya, ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kepada cinta pertama dan panutanku Bapak ABD Hakki. Terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis. Beliau memang tidak pernah merasakan bangku perkuliahan tetapi mampu memberikan yang terbaik kepada putra-putrinya, berjuang tak kenal lelah, mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan studinya hingga mendapat gelar sarjana.
2. Kepada pintu surgaku Ibunda Niha, yang tak pernah henti-hentinya mendo'akan dan memberi kasih sayang yang tulus. Terimakasih atas nasihat yang diberikan meski terkadang pikiran tidak bisa sejalan. Terimakasih atas kesabaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, bu. Semoga bapak dan ibu sehat selalu.
3. Kepada kakakku tersayang Latifatul Laila, dan adikku Moh. Gafil, Nurul Hidayah. Terimakasih atas semangat, candaan, dan dukungan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan.
4. Kepada sahabat, orang terdekat, teman-teman, dan orang-orang baik yang pernah aku temui dalam hidupku. Terimakasih telah hadir dalam hidupku dalam suka dan duka. Kebersamaan kita adalah bagian indah dari perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Simulation Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk menggali pengetahuan.

5. Bapak Abdurrahman Ahmad S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mohammad Mukhlis, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penulis kuliah di UIN KHAS Jember.
7. Bapak dan Ibu Dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat ketika penulis kuliah di UIN KHAS Jember.
8. Bapak Drs Siddiq Heri Susanto, selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Rambipuji yang telah memberikan izin, dan kesempatan melakukan penelitian di SMPN 2 Rambipuji.
9. Ibu Yuliatiningsih, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS yang telah banyak membantu pada saat penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Jember, 30 April 2025

Mafa Satussariroh
Nim. 212101090010

ABSTRAK

Mafa Satussariroh, 2025: *Pengaruh Model Pembelajaran Simulation Based Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.*

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*, Keaktifan Belajar, Pembelajaran IPS

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di SMPN 2 Rambipuji Jember, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fokus penelitian dalam skripsi ini yaitu: 1. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember?, 2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember?. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui 1. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember, 2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

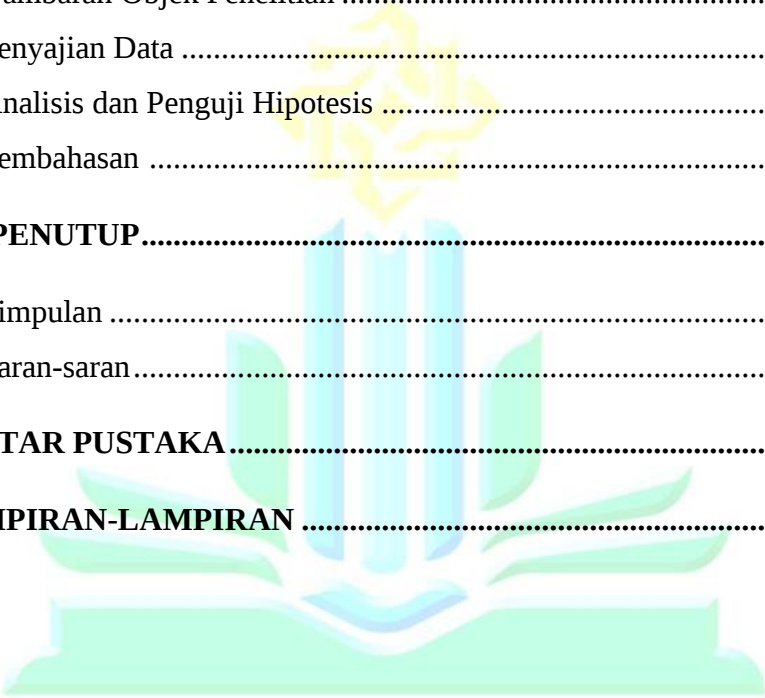
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasy Eksperiment*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Grup Design*, yaitu desain penelitian dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum di analisis data karena berkaitan dengan teknik yang digunakan adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan uji-t. Menunjukkan bahwa nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$ pada kedua instrumen (observasi dan angket). Sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis (H_a) diterima. Selain itu, untuk memperkuat temuan, dilakukan pula uji non-parametrik Mann-Whitney U, yang juga menunjukkan hasil signifikan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa kelas VII pada kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol di SMPN 2 Rambipuji Jember.

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Sampul.....	i
Lembar Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1. Variabel Penelitian	9
2. Indikator Variabel.....	9
F. Definisi Operasional.....	12
G. Asumsi Penelitian	13
H. Hipotesis.....	14
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	21
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel	42

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
D. Analisis Data	55
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	59
A. Gambaran Objek Penelitian	59
B. Penyajian Data	64
C. Analisis dan Penguji Hipotesis	70
D. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran-saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
Tabel 1. 1 Indikator Variable Penelitian	9
Tabel 2. 1 persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Tabel Keadaan Populasi.....	39
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	47
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Validitas Instrumen	47
Tabel 3. 5 validasi lembar angket	48
Tabel 3. 6 Tingkat Reliabilitas <i>Alpha Cronbach</i>	49
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi	50
Tabel 3. 8 Tingkat Reliabilitas Alpha Cronbach.....	51
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket	51
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa SMPN 2 Rambipuji.....	57
Tabel 4. 2 Data Pendidik.....	57
Tabel 4. 3 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa.....	62
Tabel 4. 4 Perbandingan keaktifan siswa (angket).....	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Lembar Observasi.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Lembar Angket	66
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Lembar Observasi	67
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Lembar Angket	67
Tabel 4. 9 Hasil Uji-t Skor Lembar Observasi.....	69
Tabel 4. 10 Hasil Uji-t Skor Lembar Angket.....	70
Tabel 4. 11 Hasil Uji Mann-Whitney U Lembar Observasi	71
Tabel 4. 12 Hasil Uji Mann-Whitney U Angket.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam artian luas adalah hidup, yang berarti semua pengetahuan belajar yang dapat diperoleh sepanjang hidup dan memberikan dampak positif pada pertumbuhan setiap makhluk hidup. Pendidikan juga berlangsung sepanjang hayat.¹ Namun, menurut keyakinan Islam, pendidikan adalah serangkaian tindakan yang membentuk manusia untuk menjadi lebih dewasa secara intelektual, kognitif, dan moral, sehingga mereka dapat melaksanakan peran manusia sebagai hamba di hadapan Khalik-nya dan sebagai Khalifatu fil ardh (pemelihara) di alam semesta ini. Dengan demikian, tujuan utama pendidikan adalah menyediakan generasi penerus (peserta didik) dengan kemampuan dan keahlian yang diperlukan untuk masuk ke masyarakat.²

Pendidikan sangat penting untuk membantu seseorang tumbuh dan berkembang secara alami agar mereka dapat menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan berkaitan dengan berbagai aktivitas yang mempengaruhi perkembangan manusia, seperti perkembangan fisik, kematangan mental, psikologis, dan sosial. Proses perkembangan ini biasanya berfungsi sebagai langkah pencegahan untuk mencegah perkembangan yang berpotensi berbahaya di masa depan. Ini

¹ Ab Marisyah, Firman, "PEMIKIRAN KI HAJAR DEWANTARATENTANG PENDIDIKAN,"³

² Nurul, "(Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia) Tahta Media Group," *Tahta Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 1–22.

sejalan dengan prinsip-prinsip utama yang ada dalam sistem pendidikan.³ Proses pendidikan memainkan peran penting dalam menghasilkan generasi yang tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Masalah pendidikan paling umum di seluruh dunia adalah siswa tidak aktif di kelas, terutama dalam pelajaran teoritis seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Namun di era modern ini, tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan semakin kompleks. Selama ini, guru sering menjadi fokus utama dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cenderung kurang aktif di kelas. Padahal, terdapat banyak cara untuk mendorong keterlibatan siswa, salah satunya dengan mengubah metode pembelajaran. Jika hanya guru yang terlihat aktif di kelas, siswa tidak akan dapat mengembangkan pengetahuannya secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Model pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif dalam mendorong keaktifan belajar siswa, terutama karena metode tersebut cenderung berfokus pada transfer pengetahuan satu arah dari guru ke siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi dan informasi yang

³ Made Putrayasa, Syahrudin and I Gede Margunayasa, 'Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa', *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.1 (2014).

pesat menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Kesenjangan akses terhadap teknologi, kurangnya sumber daya, dan perbedaan kualitas tenaga pendidik juga menjadi tantangan signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan transformasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis siswa.

Di Indonesia sendiri rendahnya keaktifan belajar siswa masih menjadi tantangan. Banyak siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, hanya menjadi pendengar, dan kurang terlibat aktif dalam diskusi maupun kegiatan belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman materi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMPN 2 Rambipuji Jember, khususnya di kelas VII, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, keterlibatan dalam tugas kelompok, serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran. ditemukan bahwa sebagian besar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS cenderung tidak aktif selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam kegiatan diskusi kelompok, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif, sehingga diskusi terbatas pada beberapa siswa saja. Pada sesi tanya jawab, hanya beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru

perlu mendorong mereka untuk lebih aktif. Begitu juga dalam mengemukakan pendapat, hanya sedikit siswa yang memberikan masukan atau saran. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa secara umum, siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, khususnya saat pelajaran IPS.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS juga menguatkan hal tersebut. Guru menyatakan bahwa sebagian besar siswa hanya mencatat, mendengarkan, dan jarang bertanya, bahkan ketika diberikan tugas kelompok, hanya beberapa siswa yang berperan aktif. Hal ini mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Simulation Based Learning*, yang menekankan pada pengalaman langsung, peran aktif siswa, serta proses eksplorasi dan simulasi terhadap simulasi nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Simulation Based Learning (SBL)* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian oleh Jihan Kholida menggunakan quasy-eksperimen pada siswa SMPN 1 Kajen dan menemukan bahwa metode *simulation games* menghasilkan rata-rata keaktifan 76,04, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (66,40), dengan hasil uji-t = 4,354 ($p < 0,05$) dan cohen's $d = 1,232$, menunjukkan efek besar pada keaktifan belajar siswa. Menemukan bahwa penerapan model *SBL* dalam pembelajaran IPS

mampu meningkatkan siswa sebesar 35% dibandingkan metode ceramah konvensional. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat.⁴ Selanjutnya penelitian oleh Nur Hidayah di SMPN 2 Gianyar menunjukkan bahwa model simulasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam penelitiannya, Nur Hidayah menyimpulkan bahwa melalui aktivitas simulasi, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan terlibat langsung dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis simulasi memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, karena siswa dilibatkan secara langsung dalam pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata. Temuan ini mendukung asumsi bahwa *Simulation Based Learning (SBL)* sangat potensial untuk diterapkan dalam mata pelajaran lain, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan mengambil peran aktif dalam pembelajaran.⁵ Sejalan dengan penelitian tersebut, Nurul Fitria dkk dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penerapan simulasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. *PhET Simulation* sebagai media berbasis simulasi interaktif mendorong siswa

⁴ Khorida Jihan and Wulandari Taat, "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Kajen" 232 (2024): 1–23.

⁵ Nur Hidayah, "Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam (JIPI)* 2, no. 1 (2022): 42–50.

untuk lebih fokus, aktif dalam mengamati, serta terlibat dalam eksperimen virtual yang menyerupai kegiatan nyata. Hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa model pembelajaran berbasis simulasi, baik secara digital maupun berbasis peran, memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung.⁶

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan simulasi terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Namun, penerapan *Simulation Based Learning (SBL)* secara khusus dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP, khususnya kelas VII, masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji pengaruh model *SBL* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah pada penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Simulation Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember” sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember?

⁶ Nurul Fitria et al., “PENGUNAAN PhET SIMULATION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP ISLAM PANGGUL,” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2023): 428–38, <https://doi.org/10.37478/optika.v7i2.3394>.

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka tujuan penelitian pada penelitian berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Simulation Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember” yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang model pembelajaran *Simulation-Based Learning (SBL)* serta hubungannya dengan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan teori terkait strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis simulasi untuk meningkatkan keaktifan siswa.
- b. Bagi Siswa, Membantu siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan aplikatif.
- c. Bagi Sekolah, memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis kebutuhan siswa dan menjadi model pembelajaran yang dapat diadopsi untuk mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti Lain, menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas model pembelajaran berbasis simulasi pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran serta memberikan data empiris yang relevan untuk pengembangan penelitian serupa di masa mendatang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁷

a. Variabel Independen (X)

Variabel Independen (bebas) dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel Dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi, kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator ini yang nantinya akan dijadikan dasar dalam pembuatan tes berupa butir soal. Dari variabel penelitian diatas, maka diperoleh indikator variabel sebagai berikut:

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, h. 38.

Tabel 1.1
Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Model Pembelajaran <i>Simulation Based Learning</i> (variabel Independen)	1. Persiapan pembelajaran berbasis simulasi: a. Guru memilih topik atau masalah yang relevan b. Guru menggambarkan situasi yang akan disimulasikan c. Guru membentuk kelompok dan menyiapkan peralatan simulasi d. Guru menetapkan peran masing-masing siswa dalam simulasi e. Guru memberi kesempatan siswa bertanya sebelum simulasi dimulai 2. Proses pelaksanaan simulasi: a. Kelompok siswa melaksanakan simulasi sesuai peran yang telah ditentukan b. Siswa lain menjadi penonton dan mengamati jalannya simulasi c. Guru membimbing dan membantu siswa jika ada kendala saat simulasi 3. Kesimpulan:

	a. Guru dan siswa mendiskusikan proses dan isi simulasi b. Guru dan siswa menyusun kesimpulan dari hasil simulasi⁸
Keaktifan Belajar Siswa (Variabel Dependen)	A. Keaktifan Belajar Siswa 1. Aktivitas Visual: siswa memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk gambar, demonstrasi, atau eksperimen 2. Aktivitas Lisan: siswa bertanya, menyatakan pendapat, atau ikut dalam diskusi 3. Aktivitas Mendengar: siswa mendengarkan penjelasan guru atau teman dengan fokus 4. Aktivitas Menulis: siswa menulis catatan, rangkuman, atau tugas lainnya 5. Aktivitas menggambar: siswa membuat gambar, diagram, atau peta konsep terkait materi 6. Aktivitas motorik: siswa aktif dalam

⁸ Margaret E Gredler, "Ed Games a Technology in Search of a Paradigm_Gredler," 1996.

	kegiatan praktik atau eksperimen
	7. Aktivitas Mental: siswa menunjukkan keterlibatan dalam berfikir kritis, menganalisis, atau memecahkan masalah
	8. Aktivitas Emosional: siswa menunjukkan ekspresi antusias, bersemangat, atau termotivasi dalam belajar ⁹

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan spesifik tentang bagaimana suatu variabel atau konsep dalam penelitian diukur, diamati, atau diterapkan dalam konteks tertentu.¹⁰ Berikut ini definisi operasional dari variabel yang diukur dalam penelitian.

1. Model Pembelajaran *Simulation-Based Learning* (SBL):

Model pembelajaran yang menggunakan simulasi sebagai metode utama untuk mengajarkan konsep dan keterampilan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, SBL diterapkan pada pembelajaran IPS untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, seperti

⁹ Paul B Diedrich, "LEARNING TO DO SCIENCE," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* *Horizons*, 1972, <http://www.jstor.org/stable/42925712>.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

melalui peran bermain, pemecahan masalah, atau pengambilan keputusan dalam skenario tertentu.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif dan afektif. Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa diukur melalui indikator seperti partisipasi dalam diskusi, inisiatif mengajukan pertanyaan, kecepatan menyelesaikan tugas, dan kehadiran aktif dalam kegiatan simulasi.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan mendasar yang dianggap benar atau diterima kebenarannya tanpa memerlukan pembuktian terlebih dahulu. Asumsi ini berperan sebagai dasar berpikir dan bertindak dalam proses penelitian. Sebelum peneliti mengumpulkan data, asumsi-asumsi tersebut perlu dirumuskan dengan jelas.¹¹ Hal ini penting karena asumsi dasar berfungsi sebagai landasan yang kokoh untuk memahami masalah yang akan diteliti, memperjelas variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian, serta membantu dalam merumuskan hipotesis.

Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Jember memiliki tingkat keaktifan belajar yang berbeda-beda. Untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar, mereka cenderung membutuhkan stimulus pembelajaran yang inovatif.

¹¹ Winarno, Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani, (Malang: UM Press, 2013):18.

2. Model pembelajaran *Simulation Based Learning* relevan dalam pembelajaran IPS karena mampu menciptakan situasi pembelajaran kontekstual dan mendorong partisipasi aktif siswa.
3. Siswa di SMP 2 Rambipuji memiliki potensi untuk berkembang secara aktif dalam pembelajaran apabila pendekatan pembelajarannya menyenangkan, praktis, dan melibatkan peran langsung siswa.
4. Metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan partisipatif dapat meningkatkan tingkat keaktifan belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Jember.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan dan mendorong penyelidikan selanjutnya:

1. H_0 : Model pembelajaran *Simulation Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.
2. H_a : Model pembelajaran *Simulation Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

I. Sistematika Pembahasan

Berisi tentang deskripsi atau pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga pada bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti pada daftar isi. Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi pperasional, asumsi penelitian, hipotesis serta sistematika pembahasan.

BAB II Kajian pustaka, bab ini terdiri dari penelitian terdahulu dan : kajian teori.

BAB III Metode penelitian, bab ini berisi pendekatan dan jenis : penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV: Penyajian data dan analisis, bab ini berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis dan pembahasan.

BAB V : Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang ada relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang telah dilakukan oleh Haris Abizar, Moh. Fawaid, Soffan Nurhaji, dan Azas Ramang Pambudi pada tahun 2020 yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC menggunakan *Swansoft Simulator* pada Keaktifan Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian ini yaitu di SMK Pertanian dan SMK PGRI 1 Kota Serang dengan jumlah sampel 32 siswa yang terbagi menjadi 16 siswa SMK Pertanian dan 16 siswa dari SMK PGRI 1 dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis simulasi menggunakan perangkat lunak *Swansoft* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SMK dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Fokus penelitian adalah untuk mengukur seberapa efektif penggunaan *Swansoft Simulator* dalam praktik pembelajaran numerik komputer (CNC). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan simulator belajar lebih aktif dibandingkan dengan siswa yang tidak. Siswa menjadi lebih fokus, lebih tertarik untuk mempelajari simulasi, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan latihan praktik. Dengan nilai t hitung = 0,34 dan T tabel =

2,04, analisis statistik menunjukkan bahwa *simulator Swansoft* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Menurut penelitian ini, pembelajaran berbasis simulasi meningkatkan pembelajaran praktik, terutama dengan meningkatkan partisipasi aktif siswa.¹²

- b. Penelitian oleh Nur Hidayah pada tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, dan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes formatif, dan dokumentasi. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model simulasi dalam pembelajaran PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dari 51,46% (pra-siklus) menjadi 77,69% (siklus II), dan hasil belajar meningkat dari 52,31% menjadi 79,23%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model simulasi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.¹³
- c. Nurul Fitria dkk (2023) dalam penelitiannya berjudul “Penggunaan *PhET Simulation* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMP Islam Panggul”. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana simulasi interaktif

¹² Haris Abizar et al., “Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC Menggunakan Swansoft Simulator Pada Keaktifan Belajar Siswa,” *Taman Vokasi* 8, no. 1 (2020): 36, <https://doi.org/10.30738/jtv.v8i1.7619>.

¹³ Hidayah, “Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa.”

digital (PhET) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *PhET Simulation* menunjukkan aktivitas belajar yang lebih tinggi dan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.¹⁴

- d. Penelitian yang telah dilakukan oleh Fuan Maharani, Asrin, Arif Widodo pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar dan Retensi Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol hanya pasca-tes. Penelitian ini melibatkan 227 siswa sekolah dasar dari Gugus 1 Kecamatan Gerung. Analisis varian (ANOVA) digunakan untuk melakukan uji kesetaraan sebelum memilih sampel. Fokus penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model project based learning terhadap keaktifan belajar siswa dan retensi siswa. Hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menguntungkan siswa. Kemampuan memecahkan masalah, kemampuan bekerja sama, dan dorongan untuk menyelesaikan proyek meningkat pada siswa yang belajar menggunakan model ini. Selain itu, proses belajar yang lebih bermakna dan berguna meningkatkan retensi dan daya ingat siswa. Relevansinya

¹⁴ Fitria et al., “PENGUNAAN PhET SIMULATION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP ISLAM PANGGUL.”

terletak pada penggunaan pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.¹⁵

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Jihan Kholida pada tahun 2024 yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kajen” .Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dilanjutkan dengan analisis statistik, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, serta penghitungan effect size (Cohen’s d). Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS antara kelas yang menggunakan simulation games dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keaktifan siswa di kelas eksperimen adalah 76,04, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mencapai 66,40. Hasil uji-t sebesar 4,356 dan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) serta ukuran efek Cohen’s $d = 1,232$, menunjukkan bahwa simulation games secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan metode konvensional .¹⁶

¹⁵ Fuan Maharani, Asrin, and Arif Midodo, “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Dan Retensi Siswa,” *Journal of Classroom Action Research* 5 (1), no. 1 (2023): 16.

¹⁶ Jihan and Taat, “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Kajen.”

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Haris Abizar dkk	Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC menggunakan Swansoft Simulator pada Keaktifan Belajar Siswa	1. Menggunakan simulasi sebagai model pembelajaran 2. Menggunakan metode <i>Quasy Eksperiment</i> 3. Fokus pada keaktifan belajar siswa.	1. Mata pelajaran yang digunakan 2. Jenjang pendidikan SMK bukan SMP 3. Mediasimulasi spesifik: Swansoft Simulator. Tidak adakelas kontrol dengan siswa SMP. 4. Sample terbatas dari dua sekolah kejuruan
2	Nur Hidayah	Penerapan Model Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa	1. Menggunakan model simulasi 2. Fokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa 3. Meneliti di SMP	1. Metode yang digunakan PTK bukan eksperimen 2. Mata pelajaran PAI bukan IPS 3. Ada fokus tambahan pada hasil belajar, bukan hanya keaktifan. 4. Teknik pengumpulan datanya berbeda
3	Nurul Fitria dkk	Penggunaan <i>PhET Simulation</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil	1. Sama-sama menggunakan simulasi 2. Menggunakan	1. Mata pelajaran IPA bukan IPS 2. Media PhET

		Belajar Siswa SMP Islam Panggul	<i>quasy eksperiment</i> 3. Fokus pada aktivitas belajar siswa 4. Meneliti di SMP	simulation bukan SBL secara umum. 3. Fokus juga pada hasil belajar bukan hanya keaktifan.
4	Fuan Maharani dkk	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Keaktifan Belajar dan Retensi Siswa	1. Fokus pada keaktifan belajar siswa 2. Meneliti keaktifan belajar siswa	1. Model pembelajaran PBL bukan SBL 2. Fokus juga pada retensi belajar. 3. Jenjang SD bukan SMP
5	Jihan Kholida	Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis <i>Simulation Games</i> terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kajen	1. Mata pelajaran IPS 2. Menggunakan <i>Quasy Eksperiment</i> 3. Fokus kepada keaktifan belajar siswa	1. Model <i>Simulation Games</i> , bukan SBL 2. Tambahan penghitungan effect size, sedangkan penelitian saya tidak.

B. Kajian Teori

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Somantri, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti

geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi, yang disusun dan disajikan secara pedagogis dan psikologis agar dapat dipahami oleh siswa. IPS tidak hanya menyampaikan fakta sosial, melainkan juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab sosial, serta kemampuan mengambil keputusan dalam kehidupan nyata.¹⁷

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS di jenjang SMP antara lain adalah menumbuhkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap realitas sosial, serta mengembangkan sikap kritis dan kepedulian terhadap persoalan masyarakat.

Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMP, tujuan pembelajaran

IPS adalah agar peserta didik memiliki kompetensi dalam memahami kondisi sosial budaya, ekonomi, dan politik di masyarakat serta mampu menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.¹⁸

c. Ruang Lingkup Materi IPS di SMP

Segala perilaku dan kebutuhan yang berkaitan dengan manusia menjadi landasan utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS membahas bagaimana manusia memenuhi berbagai kebutuhannya, baik kebutuhan material,

¹⁷ Somantri, "Mengajar IPS Di Sekolah Dasar," *PT. Remaja Rosdakarya*, 2001.

¹⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013," *JDIH Kemendikbud 2025* (2018): 1–527.

budaya, maupun psikologis, yang seluruhnya berada dalam konteks sosial sebagai anggota masyarakat. Pada setiap jenjang pendidikan, baik tingkat dasar maupun menengah, ruang lingkup IPS memiliki kesamaan tema, tetapi berbeda dalam cakupannya; semakin tinggi jenjangnya, semakin luas pula materi yang dibahas.

Pendekatan dan disiplin ilmu yang beragam semakin dikembangkan untuk memperluas cakupan materi dan penerapannya, terutama pada tingkat pendidikan tinggi, di mana IPS digunakan sebagai sarana melatih kemampuan berpikir dan bernalar peserta didik secara berkelanjutan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, fokus IPS adalah manusia sebagai bagian dari masyarakat dalam lingkaran sosialnya, dan hal inilah yang menjadi objek kajiannya. Adapun ruang lingkup IPS mencakup:

- 1) Materi dari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan langsung dengan kehidupan masyarakat dan aktivitas sehari-hari.
- 2) Fenomena sosial, persoalan, serta kejadian yang berkaitan dengan aktivitas masyarakat.

Kedua aspek pembelajaran ini perlu diajarkan secara terpadu, sebab pengajaran IPS tidak hanya bertujuan menyampaikan materi untuk dihafal, tetapi juga untuk membantu peserta didik memenuhi kebutuhan hidupnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku di masyarakat. Oleh karena itu, materi

dalam pembelajaran IPS sebaiknya bersumber langsung dari realitas sosial masyarakat.

Dalam proses pendidikan IPS, terdapat tiga aspek utama yang dikembangkan: pertama, pemahaman berbasis kognitif; kedua, keterampilan psikomotorik; dan ketiga, sikap yang mencerminkan aspek afektif. Ruang lingkup IPS serupa dengan ilmu sosial, yaitu mempelajari manusia dalam berbagai konflik sosial sebagai anggota masyarakat. Selain itu, IPS juga menjadi wahana untuk menumbuhkan dan melatih kemampuan bernalar mahasiswa secara berkelanjutan. Konsep dasar IPS dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip dari ilmu sosial yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang berbentuk pola atau prosedur sistematis, disusun berdasarkan teori tertentu yang digunakan untuk mengorganisasi proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model ini berkaitan erat dengan pemilihan strategi, serta penyusunan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri utama dari model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaks

¹⁹ Anissa Siregar, Umami Kalsum, and Sehat Muda Rambe, "Pengaruh Ruang Lingkup Ips Terhadap Perkembangan Siswa Di Mts Pab 2 Sampali," *Lokakarya* 1, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v1i1.1446>.

pembelajaran, yaitu urutan langkah-langkah sistematis yang menjadi panduan dalam pelaksanaannya. Namun demikian, agar suatu pola dapat dikategorikan sebagai model pembelajaran, ada beberapa prinsip penting yang harus dipenuhi.²⁰

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori belajar dan pendidikan ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok yang diciptakan oleh Herbert Thelen, yang didasarkan pada teori John Dewey, dimaksudkan untuk mengajarkan anggota kelompok untuk berpartisipasi secara demokratis dalam kelompok.
2. Memiliki tujuan atau misi pendidikan tertentu.
3. Dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu syntax (urutan langkah-langkah pembelajaran), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian ini berfungsi sebagai pedoman praktis untuk guru dalam menerapkan model pembelajaran.
5. Berpengaruh sebagai hasil dari model pembelajaran yang ada. Mereka terdiri dari dua dampak: dampak pembelajaran, yang merupakan hasil belajar yang diukur; dan dampak penggiring,

²⁰ Dkk Agus Purnomo, *Pengantar Model Pembelajaran*, 2022.

yang merupakan hasil belajar yang bertahan dalam waktu yang lama.

6. Menggunakan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya untuk membuat persiapan mengajar (desain instruksional)²¹

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai referensi untuk perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh jenis materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik.²²

d. Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran antara lain:

1. Sintaks

Sintaks merujuk pada rangkaian lengkap tahapan atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Sintaks ini mengatur tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru, urutan pelaksanaannya, serta aktivitas yang harus dijalankan oleh siswa. Setiap model pembelajaran memiliki sintaks yang unik dan berbeda antara satu dengan yang lain.²³

2. Sistem sosial

²¹ Jamal Mirdad and M I Pd, "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)" 2, no. 1 (2020): 14–23.

²² Fauza Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran," *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): h. 33.

²³ Iga Setia Utami, "Pengujian Validitas Model Blended Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017): 1, <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.963>.

Sistem sosial menggambarkan peran serta hubungan antara guru dan siswa. Dalam suatu model pembelajaran, guru berfungsi sebagai fasilitator yang bertugas menyiapkan bahan ajar, mendorong semangat belajar siswa, serta membimbing mereka dalam proses belajar dan membangun pengetahuan sendiri. Interaksi antara guru dan siswa dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan prinsip-prinsip tertentu, yaitu: (1) nilai-nilai demokrasi, (2) semangat kerja sama, (3) tanggung jawab individu maupun kelompok, serta (4) kesetaraan dalam hubungan.²⁴

3. Prinsip reaksi

Prinsip reaksi merujuk pada cara guru memperhatikan serta memperlakukan siswa, termasuk dalam memberikan tanggapan terhadap pertanyaan, jawaban, komentar, atau segala bentuk tindakan yang dilakukan oleh siswa.²⁵

4. Sistem pendukung

Sistem pendukung dalam model pembelajaran mencakup seluruh fasilitas, materi, dan perlengkapan yang

²⁴ Feni Farida Payon, Dyka Andrian, and Sasi Mardikarini, "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 2, no. 02 (2021): 53–60, <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.

²⁵ Dwi Priyo Utomo, "Mengembangkan Model Pembelajaran: Merancang Dan Memadukan Tujuan, Sintaks, Sistem Sosial, Prinsip Reaksi, Dan Sistem Pendukung Pembelajaran," *Bildung*, 2020, 1–150, <https://eprints.umm.ac.id/63105/7/Utomo-Merancang-dan-Memadukan-Tujuan-Sintaks-Sistem-Sosial-Prinsip-Reaksi-dan-Sistem-Pendukung-Pembelajaran.pdf>.

dibutuhkan untuk menjalankan model pembelajaran secara efektif.²⁶

5. Dampak intruksional dan pengiring

Dampak instruksional merupakan hasil belajar yang diperoleh secara langsung melalui pembelajaran yang sengaja diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, dampak pengiring adalah hasil belajar tambahan yang muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar siswa dalam suasana pembelajaran, tanpa adanya arahan langsung dari guru.²⁷

3. Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

a. Pengertian model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

Model pembelajaran *Simulation-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan simulasi sebagai alat untuk menggambarkan situasi nyata atau imajinatif.

Menurut Gredler, simulasi membantu siswa memahami konsep dengan cara langsung mengalami situasi yang mendekati dunia nyata. Gredler menekankan bahwa simulasi merupakan alat pendidikan yang memungkinkan peserta untuk: (1) mengalami situasi yang mendekati dunia nyata dalam lingkungan yang aman. (2) mengembangkan keterampilan problem-solving dan

²⁶ Utomo.

²⁷ Rintang Utami, "Inovasi Model Pembelajaran Small Group Tournament (SGT) Sebagai Upaya Mewujudkan Belajar Matematika Bermakna Bagi Siswa SMP Dan SMA," *Jurnal Matematika Thales (JMT)* 05, no. 01 (2023): 1–9.

pengambilan keputusan dengan mempraktikkan skenario yang relevan. (3) mendorong keterlibatan aktif, refleksi, dan pembelajaran dari kesalahan melalui pengalaman praktis. Simulasi tidak hanya meniru kenyataan, tetapi juga memungkinkan peserta untuk memahami hubungan sebab-akibat, menguji hipotesis, dan memperoleh pengalaman tanpa resiko nyata.²⁸

Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam konstruktivisme siswa dianggap sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman konkret dan refleksi pribadi. Dalam paradigma pembelajaran konstruktivisme dapat menggunakan penyajian berupa simulasi yang terjadi di lapangan.²⁹ Simulasi memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan merefleksikan pembelajaran, yang semuanya merupakan inti dari pendekatan konstruktivis. Melalui simulasi siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat dalam proses membangun pengetahuan melalui situasi yang kontekstual dan bermakna.³⁰

²⁸ Gredler, "Ed Games a Technology in Search of a Paradigm_Gredler."

²⁹ Ndaru Kukuh Masgumelar and Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57, <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.

³⁰ Nurfatimah Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika* 4, no. November (2019): 274–82.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

Pembelajaran berbasis simulasi memiliki tujuan yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Tujuan langsung meliputi:

1. Mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks profesional,
2. Memperluas wawasan peserta didik, dan
3. Menumbuhkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Sementara itu, tujuan tidak langsung mencakup:

1. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memainkan peran sebagaimana dalam kehidupan nyata,
2. Menumbuhkan motivasi belajar,
3. Membangun semangat kerja sama,
4. Mendorong kreativitas, serta
5. Melatih siswa untuk menerima dan memahami berbagai peran yang dijalani individu dalam kehidupan.³¹

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

1. Persiapan Simulasi

- a. Guru memilih topik atau masalah yang dapat disimulasikan serta relevan dengan tujuan pembelajaran.

Misalnya, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, topik

³¹ Naya Uzzahra et al., "Menganalisis Model-Model Pembelajaran Yang Efektif Berbasis Ict (Information and Communication of Technology) Di Era Revolusi Industri 5.0," *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 21, <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.19596>.

yang dipilih adalah visualisasi puisi, dengan tujuan agar siswa mampu menampilkan puisi secara tepat dan efektif.

- b. Guru menggambarkan situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru membentuk kelompok dan menyiapkan peralatan yang digunakan dalam simulasi
- d. Guru menetapkan siapa saja yang akan berperan dalam simulasi, lengkap dengan pembagian peran masing-masing siswa.
- e. Sebelum simulasi dimulai, guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait peran atau proses simulasi yang akan dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Simulasi

- a. Kegiatan simulasi dimulai oleh kelompok siswa yang telah ditugaskan untuk memainkan peran masing-masing.
- b. Siswa lain berperan sebagai penonton dan diminta untuk memperhatikan jalannya simulasi dengan saksama.
- c. Selama simulasi berlangsung, guru sebaiknya siap memberikan bimbingan apabila terdapat siswa yang mengalami kendala.

3. Penutup

- a. Guru bersama siswa mendiskusikan proses pelaksanaan simulasi serta isi materi yang telah disimulasikan.

- b. Bersama-sama menyusun kesimpulan dari hasil simulasi yang telah dilakukan.³²

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

Menurut Joyce dan Weil, model ini memiliki tahap sebahai berikut:

1) Sintakmatik

a) Orientasi

- 1) Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan di integrasikan dalam proses simulasi.
- 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
- 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

b) Latihan Bagi Peserta

- 1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk kepuasan yang harus dibuat , dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi
- 3) Mencoba secara singkat suatu episode

c) Proses Simulasi

- 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.

³² K Windari, “Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Sastra Visualisasi Puisi,” ... *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* ... 2, no. 1 (2024): 190–97, <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/3718/2528>.

- 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran.
- 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
- 4) Melanjutkan permainan/simulasi

d) Pemantapan dan debriefing

- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
- 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- 3) Menganalisis proses
- 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
- 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- 6) Menilai dan merancang kembali simulasi.³³

e. Manfaat Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

Menurut Lateef, manfaat dari pembelajaran berbasis simulasi adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung.
2. Memberikan lingkungan belajar yang aman untuk berlatih keterampilan sebelum diterapkan di dunia nyata.
3. Memperkuat pemahaman konsep dengan cara visualisasi dan interaksi terhadap materi abstrak.

³³ M. Joyce, B., & Weil, *Models of Teaching*, 8th Editio (Pearson, 2009), https://books.google.com/books/about/Models_of_Teaching.html?id=ZCUnAQAAIAAJ.

4. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan secara cepat dan tepat.
5. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui skenario simulatif.
6. Membantu peserta didik membangun kepercayaan diri dalam menghadapi situasi nyata.
7. Memungkinkan peserta didik melakukan evaluasi terhadap tindakan dan pilihan yang mereka buat dalam simulasi.
8. Mengembangkan kerja sama dan komunikasi saat simulasi dilakukan secara kelompok.
9. Memberikan umpan balik langsung yang mempercepat proses pembelajaran dan refleksi diri.
10. Meningkatkan retensi informasi karena peserta didik belajar secara aktif dan bermakna.³⁴

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Simulation Based Learning*

Menurut Gredler, model *Simulation Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Pembelajaran Berbasis Pengalaman: Simulasi memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui praktik.

³⁴ f Lateef, "Simulation-Based Learning: Just like the Real Thing," *Journal of Emergencies, Trauma and Shock* 3 (4) (2010).

- b. Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah: Siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam menganalisis situasi kompleks dan membuat keputusan yang tepat.
- c. Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Penggunaan simulasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Fleksibilitas dalam Desain Pembelajaran: Simulasi dapat dirancang untuk mencerminkan situasi dunia nyata, memberikan konteks yang relevan bagi siswa.

2. Kekurangan

- a. Keterbatasan dalam Representasi Realitas: Tidak semua aspek dunia nyata dapat sepenuhnya direpresentasikan dalam simulasi.
- b. Kebutuhan Sumber Daya yang Signifikan: Pengembangan dan pelaksanaan simulasi memerlukan sumber daya yang cukup, termasuk waktu, tenaga, dan biaya.
- c. Kesulitan dalam Menilai Pembelajaran: Menilai hasil pembelajaran dari simulasi dapat menjadi tantangan, terutama dalam aspek keterampilan non-kognitif.

- d. Potensi untuk Overload Kognitif: Simulasi yang terlalu kompleks dapat menyebabkan overload kognitif bagi siswa, menghambat proses pembelajaran³⁵

4. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar.³⁶

Keaktifan belajar adalah suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Keaktifan belajar siswa besar pengaruhnya terhadap prestasi belajarnya, karena bila pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif maka prestasi belajar nya tidak akan optimal. Jadi dapat dikatakan bahwa semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan didapat.³⁷ Keaktifan belajar siswa dapat terjadi apabila adanya faktor-faktor yang

³⁵ Margaret E. Gredler, “Educational Games and Simulations: A Technology In Search Of A (Research) Paradigm,” 1996.

³⁶ Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 24, <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

³⁷ Inna Dadina Coni Kusuma Putri and Adi Widodo Sri, “Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* 6, no. 3 (2017): 721–24.

mendukung didalamnya. Faktor-faktor belajar meliputi peserta didik, guru, materi, tempat, waktu, dan fasilitas.³⁸

b. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar adalah ukuran yang digunakan untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah indikator keaktifan belajar menurut beberapa ahli yang sering digunakan dalam penelitian:

Menurut Paul B. Diedrich, keaktifan belajar siswa terbagi menjadi 8 kelompok, diantaranya yaitu:

1. *Visual Activities*: Melihat dan memperhatikan penjelasan guru atau bahan ajar.
2. *Oral Activities*: Bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi.
3. *Listening Activities*: Mendengarkan penjelasan guru, diskusi kelompok, atau presentasi teman.
4. *Writing Activities*: Mencatat, membuat ringkasan, dan menyusun tugas tertulis.
5. *Drawing Activities*: membuat sketsa, diagram, peta, atau grafik
6. *Motor Activities*: melakukan eksperimen, permainan, membangun model, atau kegiatan fisik lainnya yang mendukung proses belajar

³⁸ Farida Payon, Andrian, and Mardikarini, "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD."

7. *Mental Activities*: Berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.
8. *Emotional Activities*: Merasakan ketertarikan, antusiasme, serta keterlibatan emosional dalam proses belajar.³⁹

c. Faktor-faktor mempengaruhi keaktifan belajar siswa

Dalam proses belajar, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa. Secara umum, faktor-faktor tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik (kesehatan), keadaan mental, tingkat kecerdasan, minat, motivasi, dan kesiapan siswa dalam belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar diri siswa dan turut memengaruhi keaktifan belajarnya. Faktor-faktor ini antara lain meliputi kondisi keluarga, lingkungan belajar, sumber belajar, teman sebaya, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, serta media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar.⁴⁰

³⁹ Paul B Diedrich, "*LEARNING TO DO SCIENCE*."

⁴⁰ Ine Ruswati, "Faktor Eksternal Dan Faktor Internal Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Smk Yayasan Pendidikan Islam Darussalam Cerme Gresik," *Jurnal Riset Entrepreneurship* 1, no. 2 (2018): 38, <https://doi.org/10.30587/jre.v1i2.415>.

5. Hubungan model *Simulation Based Learning* dengan Keaktifan Belajar Siswa

Hubungan antara model pembelajaran *simulation-based learning* dengan keaktifan belajar siswa sangat erat dan positif. Model pembelajaran simulasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam situasi tiruan yang menyerupai kondisi nyata.⁴¹ Menurut Joyce & Weil, model simulasi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif karena mereka dihadapkan pada pengambilan keputusan dalam situasi sosial yang kompleks. Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa, baik secara fisik maupun mental.⁴²

Senada dengan itu, Daryanto menyatakan bahwa pembelajaran simulasi menciptakan pengalaman belajar langsung yang tidak hanya membuat siswa lebih memahami materi, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara teoritis, model *Simulation Based Learning* berpotensi kuat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.⁴³ Dengan demikian, model ini mendorong siswa untuk aktif secara fisik, mental, dan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

⁴¹ Misbahul Jannah and Ani Cahyadi, "Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1247, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2507>.

⁴² Joyce, B., & Weil, *Models of Teaching*.

⁴³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: gava media, 2010).

1. Peningkatan Keterlibatan Aktif: Pembelajaran berbasis simulasi menciptakan situasi di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, dalam simulasi permainan peran atau situasi kehidupan nyata, siswa diminta untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini meningkatkan keaktifan belajar mereka karena mereka terlibat dalam penerapan teori yang mereka pelajari dalam konteks praktis.⁴⁴
2. Pembentukan Kognitif dan Psikomotorik: Keaktifan siswa tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga pada keterampilan (psikomotorik) dan sikap. Dengan adanya pengalaman dalam simulasi, siswa lebih mudah memahami konsep dan membangun keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah.⁴⁵

⁴⁴ Erita Rahmaniar and Andi Prastowo, "Implikasi Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 639–47, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>.

⁴⁵ Zaeni et al., "Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di SMA N 15 Semarang," *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 2017, 416–25.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.⁴⁶ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasy Eksperiment* (eksperimen semu). Penelitian *Quasy Eksperiment* merupakan penelitian eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴⁷ Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember berpengaruh atau tidak.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Simulation Based Learning*) dan kelompok kontrol (menggunakan model pembelajaran Konvensional). Kedua kelompok

⁴⁶ Prof.DR.Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, ed. MT Dr.Ir.Sutopo.S.Pd, Kedua (Bandung: ALFABETA,cv, 2019).

⁴⁷ Prof.DR.Sugiyono.

ini tidak dipilih secara acak. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Simulation Based Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Masing-masing kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian dilakukan pengukuran setelah perlakuan (*posttest only*).

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, Populasi mencakup keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian.⁴⁸

Populasi dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.1

Tabel Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	31
2	VII B	31
3	VII C	32
4	VII D	31
5	VII E	32
6	VII F	31
TOTAL		188

Sumber data: SMPN 2 Rambipuji

b. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil populasi yang dipilih untuk menggambarkan atau mewakili karakteristik populasi secara

⁴⁸ Djoko Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Penerbit Alfabeta, 2010.

keseluruhan.⁴⁹ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengambilan sampel ini dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini pemilihan sampling didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji untuk mendapatkan dua kelompok yang setara secara karakteristik. Dari populasi 5 kelas tersebut maka dipilih 2 kelas untuk dijadikan sampel penelitian yakni kelas VII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII C sebagai kelompok kontrol.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VII C	32 siswa
VII E	32 siswa

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas VII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-C sebagai kelas kontrol di SMPN 2 Rambipuji Jember. Pemilihan kedua kelas ini dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang mendukung validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2010

Pertama, kedua kelas memiliki jumlah siswa yang seimbang, sehingga mempermudah proses analisis data dan perbandingan hasil antar kelompok. Kedua, berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran IPS serta hasil observasi awal, tingkat kemampuan akademik siswa di kelas VII-C dan VII-E relatif setara, baik dari segi hasil belajar sebelumnya maupun partisipasi dalam proses pembelajaran. Kesetaraan kemampuan ini penting agar perlakuan yang diberikan (yaitu penerapan model *Simulation Based Learning* pada kelas eksperimen) dapat dilihat pengaruhnya secara objektif tanpa dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal siswa.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berhubungan dengan cara memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dapat mengumpulkan data dengan berbagai cara, sehingga data yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan desain penelitian yang digunakan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1) Observasi

Menurut Sugiyono, observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas individu atau kelompok untuk mengetahui

fenomena yang terjadi, baik dalam situasi alamiah maupun yang telah diatur.⁵⁰

Salah satu teknik untuk mengamati situasi dan kondisi adalah observasi, yang didasarkan pada fakta dan kenyataan serta pengalaman pribadi. Fokus dari observasi adalah pengamatan secara langsung untuk melihat kesenjangan antara teori atau idealnya dengan fakta di lapangan, sehingga peneliti dapat menjadi lebih objektif. Dalam kasus ini, observasi dilakukan dengan melihat bagaimana penerapan model pembelajaran *Simulation Based Learning* berdampak pada keaktifan belajar siswa di SMPN 2 Rambipuji.

2) Angket

Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap keaktifan mereka selama pembelajaran. Angket berisi pernyataan-pernyataan yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar dan dinilai dengan skala Likert 5 poin.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dikenal sebagai teknik pengumpulan data melalui rekaman arsip. Teknik ini juga mencakup buku tentang teori, pendapat, hukum, dan dalil-dalil. Dokumentasi merupakan cara pengumpulan dokumen-dokumen yang dapat melengkapi data penelitian. Selain itu dokumentasi juga dapat berupa foto-

⁵⁰ Sugiyono,(2017),Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukannya penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer atau pengamat, bukan sebagai guru pengajar di kelas. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Guru mata pelajaran IPS yang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun peneliti, khususnya pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Simulation Based Learning*. Peneliti mencatat keaktifan siswa menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tetap menjaga objektivitas dan konsistensi dalam penilaian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari responden atau objek penelitian.⁵¹ Maka dari itu perlu adanya uji instrumen penelitian untuk memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliable. Pengujian instrumen sangat penting dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid dan dapat di percaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar angket dari variabel keaktifan belajar siswa. Lembar observasi

⁵¹ Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Intrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1 (2018): 53–59, <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>.

dalam penelitian ini menggunakan skoring ordinal numerik 1-5 yang diberikan oleh peneliti berdasarkan pengamatan langsung terhadap indikator keaktifan belajar siswa. Penelitian ini merujuk pada prinsip observasi kuantitatif menurut Sudijono, dan Arikunto⁵², dimana perilaku dapat diukur secara numerik berdasarkan intensitas keterlibatan siswa. Penggunaan skoring ordinal ini dimaksudkan agar setiap indikator perilaku siswa seperti visual, oral, maupun motorik dapat dinilai secara kuantitatif berdasarkan frekuensi atau intensitas munculnya perilaku tersebut.

Skor diberikan dalam kategori: 1 = tidak aktif, 2 = kurang aktif, 3 = cukup aktif, 4 = aktif, 5 = sangat aktif. Metode observasi ini dipilih karena mampu menggambarkan perilaku siswa secara objektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini telah terbukti mendukung validitas dan reliabilitas data dalam penelitian kuantitatif. Penggunaan skoring ordinal juga sesuai dengan konteks pembelajaran berbasis simulasi, di mana keterlibatan siswa diamati langsung oleh pengamat selama kegiatan berlangsung.

Oleh karena itu, penggunaan lembar observasi dengan skoring ordinal lima poin sangat sesuai untuk mengukur keaktifan belajar siswa secara sistematis dan objektif. Data yang diperoleh dari pengamatan tersebut akan lebih mudah dianalisis secara

⁵² Prof. Ma'ruf Abdullah, *Living in the World That Is Fit for Habitation: CCI's Ecumenical and Religious Relationships*, Aswaja Pressindo, 2015.

kuantitatif dan mampu merepresentasikan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain menggunakan lembar observasi, penelitian ini juga menggunakan lembar angket sebagai instrumen pelengkap untuk mengukur persepsi siswa terhadap keaktifan belajar mereka sendiri. Penggunaan angket bertujuan untuk memperoleh data tambahan yang dapat memperkuat hasil dari observasi langsung di kelas.

Angket disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa menurut Paul B Diedrich, yang mencakup 8 indikator. Angket ini menggunakan skala Likert sebagai bentuk skoring. Menurut Sugiyono, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek. Dalam penelitian ini, angket terdiri dari 15 butir pernyataan, dan respon siswa dinyatakan dalam 5 pilihan jawaban, yaitu: 1 = tidak setuju, 2= kurang setuju, 3= cukup, 4= setuju, 5= sangat setuju.

Pernyataan dalam angket disusun secara positif dan mewakili masing-masing indikator keaktifan belajar siswa. Hasil dari angket ini kemudian diolah untuk mengetahui rata-rata skor keaktifan siswa dan dibandingkan antara kelas eksperimen dan kontrol, sebagai bentuk triangulasi data dengan hasil observasi. Sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif dan mendukung kesimpulan penelitian secara kuantitatif.

3. Pengujian Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu lembar observasi dan angket keaktifan belajar siswa. Sebelum kedua instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data, dilakukan terlebih dahulu pengujian instrumen untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel.

Pengujian instrumen dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Untuk lembar observasi dan angket, uji validitas dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) oleh ahli, sedangkan reliabilitas diuji dengan teknik *Cronbach's Alpha* terhadap hasil isian siswa.

a. Uji Validitas

a) Uji validitas lembar observasi

Uji validitas merupakan penentu apakah instrumen dapat dikatakan valid dan bagus atau tidak. Sebelum lembar observasi dan angket digunakan, perlu di uji kevalidanya.

Jika valid maka instrumen tersebut boleh dijadikan alat ukur.

Dalam penelitian ini pengujian validitas logis dilakukan dengan cara mengkonsultasikan instrumen tes kepada tim ahli. Instrumen yang diuji kevalidannya yaitu lembar observasi keaktifan belajar siswa.

Tabel 3.3

Hasil Validasi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Format jelas hingga mempermudah melakukan observasi keaktifan siswa	4
2	Kesesuaian indikator keaktifan belajar dengan tujuan observasi	5
3	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda	4
4	Kemudahan dalam menggunakan lembar observasi	4
5	Kejelasan butir observasi	5
6	Keterukuran keaktifan belajar siswa melalui instrumen ini	5
Jumlah Skor		27
Skor Maksimal (6 aspek x skor maksimal 5)		30

3.4 Tabel

Kategori Penilaian Validitas Instrumen

Rentang Skor	Kategori
25-30	Sangat Baik
19-24	Baik
13-18	Cukup
7-12	Kurang
<7	Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli (guru mata pelajaran IPS SMPN 2 Rambipuji), diperoleh total skor sebesar 27 dari skor maksimal 30. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lembar observasi yang digunakan berada pada kategori “sangat baik” dan layak digunakan namun perlu sedikit revisi. Oleh karena itu, instrumen observasi keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini telah memenuhi validitas isi.

b) Validasi Angket Keaktifan Belajar

Uji validitas angket dilakukan dengan menggunakan validitas isi (content validity) yang juga dinilai oleh ahli (guru IPS). Validator menilai kelayakan isi dan kejelasan setiap butir pernyataan angket. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh butir angket masuk dalam kategori valid dan layak digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

Tabel 3.5

Validasi Lembar Angket Keaktifan Belajar siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator	4	Baik
2	Konsep format angket	5	Sangat baik
3	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	Baik
4	Istilah yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
5	Kejelasan huruf dan angka	4	Baik

Rata-rata	4,4
------------------	------------

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas, diketahui bahwa hasil validasi angket oleh guru mata pelajaran IPS menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,4 yang termasuk dalam kategori “baik”. Artinya, angket layak digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS berbasis *Simulation-Based Learning*. Validasi ini meliputi aspek kesesuaian pernyataan dengan indikator, penggunaan bahasa, format, dan keterbacaan. Semua aspek telah memenuhi kriteria kelayakan.

b. Uji Reliabilitas

a) Uji Reliabilitas Lembar Observasi

Uji reliabilitas mengukur sejauh mana instrumen memberikan hasil yang konsisten dan stabil. Pengujian ini penting karena mengacu pada konsistensi seluruh instrumen.⁵³

Peneliti menguji reliabilitas dengan bantuan SPSS 25. Tingkat reabilitas dapat diukur dengan menggunakan tabel tingkat reliabilitas Alpha Cronbach berikut:

⁵³ Rezha Nur Amalia, dkk,(2022), Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi, *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15.

Tabel 3.6**Tingkat Reliabilitas Alpha Cronbach**

Nilai Alpha Cronbach	Tingkat Keandalan
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} < 0,100$	Sangat tinggi

Instrumen dapat dikatakan reliabilitas apabila memiliki nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,6 atau lebih. Dan jika *Alpha Cronbach* kurang dari 0,6 maka instrumen tidak dapat dikatakan reliabel.

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen lembar observasi keaktifan belajar siswa dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 3.7**Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,775	9

Dari tabel tersebut didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,775. Karena $0,775 > 0,7$ maka instrumen tersebut dapat dikata reliabel.

b) Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar

Angket keaktifan belajar siswa diuji reliabilitasnya dengan teknik *Cronbach's Alpha* menggunakan SPSS versi 25. Data angket yang telah diisi oleh siswa diolah dan dianalisis untuk melihat tingkat konsistensinya.

Tabel 3.8

Tingkat Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Nilai Alpha Cronbach	Tingkat Keandalan
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} < 0,100$	Sangat tinggi

Kategori reliabilitas ini sama seperti yang digunakan pada instrumen observasi, dan berlaku pula untuk interpretasi reliabilitas angket.

Tabel 3.9

Hasil Uji Reliabilitas Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,955	15

Berdasarkan Tabel 3.8 nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955, yang berarti berada pada rentang 0,81–1,00

dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa angket memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket keaktifan belajar siswa dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

D. Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan setelah memperoleh semua data yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti. Keakuratan pengambilan kesimpulan sangat dipengaruhi oleh ketajaman dan ketepatan alat analisi, oleh karena itu, analisis data harus dilakukan sepanjang proses penelitian. Kesalahan dalam menentukan alat analisis dapat berdampak negatif pada kesimpulan yang dihasilkan, dan hal ini akan memperburuk penggunaan dan pelaksanaan hasil penelitian.⁵⁴

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember dan pengaruh penerapan model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

1) Analisis Statistik Deskriptif

⁵⁴ Ali Muhson, (2006), Teknik analisis kuantitatif, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 183-196.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data penelitian secara ringkas dan terstruktur. Dalam penelitian ini mencakup rata-rata, standar deviasi, dan distribusi frekuensi keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Simulation Based Learning*, yang kemudian dijadikan dasar untuk analisis inferensial.

2) Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel dan hasilnya akan diberlakukan untuk populasi⁵⁵. Statistik yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji-t dua sampel independen (Independent Sample T-test) dan uji non-parametrik Man -Whitney U Test. Uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata skor keaktifan antara kelompok siswa yang diajar menggunakan model *Simulation Based Learning* dan kelompok siswa yang diajar tanpa model ini.

Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam pengujian data menggunakan uji-t yaitu:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prosedur yang digunakan untuk mengetahui suatu data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov atau *Shapiro-Wilk*.

⁵⁵ Ratna Yuniarti, "Kesalahan Mahasiswa Program Studi Administrasi Publik Dalam Menyelesaikan Soal Statistika Deskriptif Dan Statistika Inferensial," *Jurnal Sains Matematika Dan Statistika* 8, no. 1 (2022): 46, <https://doi.org/10.24014/jsms.v8i1.13312>.

Peneliti menggunakan uji shapiro-walk untuk data tersebut. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig > 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian homogen. Data yang akan diuji adalah homogenitasnya, yaitu variasi dalam skor keaktifan belajar siswa di antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Penguji menggunakan leverene' test untuk menguji homogenitas dari kedua kelompok tersebut. Uji homogenitas Levene digunakan untuk menilai data. Apabila nilai Sig > 0,05, data dianggap homogen, tetapi jika nilai Sig < 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

Independent Sampel t-test adalah uji yang digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Uji ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember dan bagaimana pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember. Kriteria pengujian *Independent Sampel T-*

test adalah $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak.⁵⁶

Selain Uji-t , dilakukan juga uji non parametrik *Mann-Whitney U Test*, uji ini digunakan sebagai pembanding atau penguat hasil, terutama karena data observasi dan angket keaktifan cenderung bersifat ordinal. *Mann-Whitney* tidak memerlukan distribusi normal. Hipotesis yang diuji sama: H_0 : Tidak ada perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. H_1 : Ada perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁶ Subana, “ Statistik Pendidikan “ , (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016) 167

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Rambipuji yang terletak di jalan Widuri No.1,Dusun Kandangan Kidul, Desa Pecoro,Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Jawa Timur.⁵⁷

b. Sejarah Singkat SMPN 2 Rambipuji

SMP Negeri 2 Rambipuji berdiri pada Tahun 1983 dan di resmikan berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 07/M/1984, pada tanggal 07 November 1983. Awal mula berdiri SMPN 02 Rambipuji itu gedung nya bergabung dengan SMP PGRI 01 untuk kelas VII,dan untuk gedung kelas VIII berada di SDN Rowotamtu 03, dan untuk kelas sembilan waktu itu masih belum ada,sampai akhirnya gedung SMPN 02 Rambipuji mulai di tempati pada tanggal 17 Mei 1985 yang awalnya hanya memiliki 3 ruang kelas dan sekarang SMPN 02 Rambipuji sudah memiliki 21 kelas. Adapun kepala sekolah yang pernah memimpin yaitu:

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. Darsono | 1983-1985 |
| 2. Hadi Ponidjo | 1985-1990 |
| 3. Drs.Suwono Adi | 1990-1995 |

⁵⁷ Profil Sekolah SMPN 2 Rambipuji Jember,2025

4. Djuanah 1995-2000
5. Dra.Warsini 2000-2005
6. Dra.Sunarti 2005-2009
7. Sigit Suyitno 2009-2014
8. Moh.Rochim 2015-2021
9. Sugiarto S,Pd 2021-2023
10. Drs.Sidiq Heri Susanto 2023-sekarang.⁵⁸

c. Data Siswa

Tabel 4.1⁵⁹

Jumlah Siswa SMPN 2 Rambipuji

NO	KELAS	ROMBEL		JUMLAH SISWA		
		R	T	REGULAR	TERBUKA	TOTAL
1	VII	6	1	188	12	200
2	VIII	6	1	180	18	198
3	IX	6	1	141	18	159
JUMLAH		12	3	509	48	557

d. Data Pendidik

Tabel 4.2⁶⁰

Data Pendidik SMPN 2 Rambipuji

NO	NAMA, NIP	GOL	JABATAN GURU
----	-----------	-----	--------------

⁵⁸ Dokumentasi Sekolah SMPN 2 Rambipuji, 2025

⁵⁹ Data Rekapitulasi Siswa SMPN 2 Rambipuji Tahun Ajaran 2024/2025

⁶⁰ Data Guru dan Tenaga Kependidikan SMPN 2 Rambipuji Tahun Ajaran 2024/2025

1	Drs. SIDIQ HERI SUSANTO 19700103 199903 1 005	IV/b	GURU PEMBINA TK I
2	DIDIK TRI C., S.Pd. 19670529.198903.1.007	IV/b	GURU PEMBINA TK I
3	JAKA PURWOKO, S.Pd. 19670904.198902.1.002	IV/b	GURU PEMBINA TK I
4	AHMAD SYAFI'I, S.Pd. 19701212.199802.1.006	IV/b	GURU PEMBINA TK I
5	RINI WIDYASTUTI, S.Pd. 19690428.200801.2.013	III/d	PENATA TK I
6	SITI ZAENAB, S.Pd. 19690301 201412 2 003	III/b	PENATA MUDA TK I
7	CUK EKO HARI PURWANTO, S.Pd. 19770917 202121 1 001	IX	AHLI PERTAMA
8	SITI NUR KOMARIYAH, S.Pd. 19810625 202121 2 003	IX	AHLI PERTAMA
9	ARINTYAS PALUPI, S.Pd. 19830204 202121 2 007	IX	AHLI PERTAMA
10	HETI PRAVITA T.Y., S.Pd 19830717 202221 2 001	IX	AHLI PERTAMA
11	RANI WIDAWATI PUTRI MAHADI, S.Psi, S.Pd. 19850201 202221 2 003	IX	AHLI PERTAMA
12	LAILATUL QOMARIAH, S.Pd. 19920218 202221 2 004	IX	AHLI PERTAMA
13	LUKY WIRIANTO, S.Pd. 19830725 202221 1 015	IX	AHLI PERTAMA
14	DEWI SRI ASTUTI, S.Pd. 19800502 202221 2 019	IX	AHLI PERTAMA
15	UMI KULSUM, S.Pd. 19830710 202221 2 025	IX	AHLI PERTAMA
16	DIAH AYU NURSAFITRI, S.Pd. 19900428 202321 2 016	IX	AHLI PERTAMA
17	FIRMAN HIDAYAT, S.T. 19680903 202321 1 001	IX	AHLI PERTAMA
18	AGUS TRISTIANTO, S.E. 19700810 202321 1 001	IX	AHLI PERTAMA
19	YULIATININGSIH, S.Pd. 19850709 202321 2 013	IX	AHLI PERTAMA
20	RIMA KINTAMI NUARIKA, S.Pd. 19860109 202321 2 005	IX	AHLI PERTAMA
21	AHMAD BAKIRUDIN, S.Pd. 19860717 202321 1 004	IX	AHLI PERTAMA

22	DWI RETNO WULANDARI, S.Pd.	IX	AHLI PERTAMA
	19870415 202321 2 015		
23	NADYA RISSA, S.Pd.	IX	AHLI PERTAMA
	19930323 202321 2 031		
24	ARIK HARIATI, S.Pd.	IX	AHLI PERTAMA
	19970112 202321 2 013		
25	YAYUK YULIATIN, S.Ag.	IX	AHLI PERTAMA
	19780907 202121 2 006		
26	RHISMA ANTIKA, S.Pd.	IX	AHLI PERTAMA
	19930113 202321 2 018		
27	ESTY YANUARIZKA UTAMI, S.Pd.	IX	AHLI PERTAMA
	19850105 202321 2 016		
28	WINDA SETYANINGTYAS, S.Pd.	-	-
28	ENDRI KRISTIANTI, S.Pd.	-	-
29	MAWI PRASETYADI, S.Pd.	-	-
30	M. SHOFI MUSLIM, S.Ag.	-	-

e. Visi dan Misi

Visi SMPN 2 Rambipuji yaitu:

- 1) Terwujudnya pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan
- 2) Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien
- 3) Terwujudnya peningkatan perolehan hasil lulusan
- 4) Terwujudnya peningkatan kualitas tenaga pendidikan
- 5) Terwujudnya pengembangan sarana pendidikan
- 6) Terwujudnya pengelolaan pendidikan yang bermutu
- 7) Terwujudnya pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntabel.
- 8) Terwujudnya pelaksanaan penilaian pembelajaran

- 9) Terwujudnya pembinaan dan peningkatan ketaqwaan kepada Allah dengan menjalankan perintah-perintah Allah dan menjauhi larangan-laranganNya melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri
- 10) Terwujudnya pembinaan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 11) Terwujudnya pembinaan apresiasi seni, daya kreasi dan kreativitas seni yang tidak bertentangan dengan ajaran agama

Misi SMPN 2 Rambipuji yaitu:

- 1) Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan
- 2) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien
- 3) Mewujudkan peningkatan perolehan hasil lulusan
- 4) Mewujudkan peningkatan kualitas tenaga pendidikan
- 5) Mewujudkan pengembangan sarana pendidikan
- 6) Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang bermutu
- 7) Mewujudkan pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntabel
- 8) Mewujudkan pelaksanaan penilaian pembelajaran yang berkualitas
- 9) Mewujudkan pembinaan dan peningkatan ketaqwaan kepada Allah dengan menjalankan perintah-perintah Allah dan

menjauhi larangan-laranganNya melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri

10) Mewujudkan pembinaan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

11) Mewujudkan pembinaan apresiasi seni, daya kreasi dan kreativitas seni yang tidak bertentangan dengan ajaran agama.⁶¹

B. Penyajian Data

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal serta menurut guru SMPN 2 Rambipuji, proses pembelajaran masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini diperoleh data tentang pengaruh model pembelajaran *simulation based learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII, peneliti menggunakan kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

1. Keaktifan Belajar Siswa kelas VII dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember

Data keaktifan belajar siswa diperoleh melalui dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi dan angket keaktifan belajar siswa. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati secara langsung perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan angket diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka sendiri terhadap keterlibatan dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Data dari kedua instrumen kemudian dikonversi ke

⁶¹ Buku Panduan Kurikulum SMPN 2 Rambipuji, 2025

dalam rentang skor total, dan dikategorikan ke dalam lima tingkat keaktifan: tidak aktif, kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif.

Hasil observasi dan pengisian angket menunjukkan perbandingan tingkat keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Simulation Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.3

Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Skor Total	Keterangan	Jumlah Siswa (eksperimen)	(%)	Jumlah Siswa (kontrol)	(%)
8-15	Tidak Aktif	-	0%	-	0%
16-23	Kurang Aktif	-	0%	2 siswa	6,2%
24-29	Cukup	4 siswa	12,5%	23 siswa	71,8%
30-35	Aktif	24 siswa	75%	7 siswa	21,8%
36-40	Sangat Aktif	4 siswa	12,5%	-	0%

Berdasarkan tabel perbandingan keaktifan belajar siswa diatas, terlihat adanya perbedaan tingkat keaktifan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor total dibagi ke dalam lima kategori, yaitu: Tidak Aktif (8–15), Kurang Aktif (16–23), Cukup (24–29), Aktif (30–35), dan Sangat Aktif (36–40). Pada kelompok eksperimen, tidak terdapat siswa dalam kategori Tidak Aktif dan Kurang Aktif. Sebanyak 4 siswa berada pada kategori Cukup, 24 siswa pada kategori Aktif, dan 4 siswa pada kategori Sangat Aktif.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen memiliki tingkat keaktifan yang tinggi.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, terdapat 2 siswa dalam kategori Kurang Aktif, 23 siswa pada kategori Cukup, dan 7 siswa pada kategori Aktif. Tidak terdapat siswa dalam kategori Tidak Aktif maupun Sangat Aktif. Dari data ini terlihat bahwa sebagian besar siswa dalam kelompok kontrol berada pada tingkat keaktifan yang sedang (Cukup), dan hanya sedikit yang mencapai kategori Aktif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 4.4
Perbandingan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol
menggunakan lembar angket

Skor Total	Keterangan	Jumlah Siswa (eksperimen)	(%)	Jumlah Siswa (kontrol)	(%)
15-29	Tidak Aktif	-	0%	-	0%
30-44	Kurang Aktif	-	0%	22 siswa	68,7%
45-59	Cukup	-	0%	10 siswa	33,3%
60-69	Aktif	26 siswa	81,2%	-	0%
70-75	Sangat Aktif	6 siswa	18,7%	-	0%

Berdasarkan Tabel diatas mengenai perbandingan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan hasil angket, terlihat bahwa terdapat perbedaan tingkat keaktifan yang signifikan antara kedua kelas.

Pada kelas eksperimen, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori tidak aktif, kurang aktif, maupun cukup aktif. Sebanyak 26 siswa (81,2%) berada dalam kategori aktif, dan 6 siswa (18,7%) berada pada kategori sangat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan belajar yang tinggi setelah diterapkan model pembelajaran *Simulation Based Learning*.

Sementara itu, pada kelas kontrol, tidak terdapat siswa yang tergolong tidak aktif, aktif, maupun sangat aktif. Mayoritas siswa, yaitu 22 siswa (68,7%), berada dalam kategori kurang aktif, dan 10 siswa (33,3%) berada pada kategori cukup aktif. Ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol cenderung rendah karena tidak mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran yang inovatif. Perbandingan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Simulation Based Learning* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember

Analisis data adalah langkah penting dalam penelitian kuantitatif. Ini melibatkan pengolahan, interpretasi, dan penemuan pola, hubungan, atau perbedaan dalam data untuk menguji hipotesis

dan menjawab rumusan masalah. Peneliti akan menganalisis data yang diperoleh menggunakan SPSS Versi 25. Sebelum melakukan uji Hipotesis, ada beberapa uji prasyarat yang harus dilakukan terlebih dahulu, beberapa uji yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen. Adapun uji prasyarat berupa uji Normalitas dan Uji Homogenitas sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal. Dalam analisis statistik parametrik, salah satu asumsi penting adalah distribusi normal. Banyak teknik statistik parametrik menganggap bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Jika populasi tersebut tidak memiliki distribusi normal, hasil uji statistik mungkin tidak akurat atau menyesatkan. Studi ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Untuk perhitungan, digunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Jika nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,5, data dianggap normal. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,5, data dianggap tidak normal.

Adapun hasil uji Normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil rekapitan uji Normalitas keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Lembar Observasi

Jenis Skor	Kelas	Sig	Keterangan
Total Skor Keaktifan Siswa	Eksperimen	0,420	Normal
	Kontrol	0,113	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi (Sig) semuanya lebih besar dari 0,05 untuk skor keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Nilai signifikansi untuk skor kelas eksperimen adalah 0,420, skor kelas kontrol adalah 0,113. Data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis dengan uji statistik parametrik karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas Lembar Angket

Jenis Skor	Kelas	Sig	Keterangan
Total Skor Keaktifan Siswa	Eksperimen	0,763	Normal
	Kontrol	0,050	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi lembar angket untuk kelas eksperimen sebesar 0,763 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,050. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih dari atau

sama dengan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket keaktifan belajar siswa berdistribusi normal, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians dalam data dari dua atau lebih kelompok sama atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk menggunakan uji statistik parametrik.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan Tes Levene, sesuai dengan persyaratan berikut: Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05, data tersebut dianggap homogen, artinya tidak ada varians yang signifikan. Data tidak homogen jika nilai signifikansi < 0,05. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan *SPSS For Windows Versi 25*. Adapun hasil uji Homogenitasnya sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Uji Homogenitas Lembar Observasi

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,048	1	62	,828
Based on Median	,005	1	62	,942

Based on Median and with adjusted df	,005	1	56,846	,942
Based on trimmed mean	,037	1	62	,848

Berdasarkan hasil uji homogenitas lembar observasi menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,828. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari kelompok homogen dan memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis lanjutan dengan uji parametrik.

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas Lembar Angket

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
total skor	Based on Mean	1,093	1	62	,300
	Based on Median	,445	1	62	,507
	Based on Median and with adjusted df	,445	1	56,429	,507
	Based on trimmed mean	,953	1	62	,333

Tabel diatas menunjukkan hasil uji homogenitas lembar angket menggunakan Levene's Test terhadap skor total angket. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data bersifat homogen atau tidak, yang merupakan salah satu prasyarat dalam analisis statistik parametrik seperti uji-t

Berdasarkan output Levene's Test, nilai Signifikansi (Sig.) berdasarkan Mean adalah 0,300, Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data homogen. Sehingga data memenuhi asumsi homogenitas. Artinya, kedua kelompok memiliki varians yang setara, dan uji parametrik seperti uji-t dapat digunakan pada analisis selanjutnya.

b. Uji Hipotesis

Data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka prasyarat terpenuhi untuk melakukan uji *Independent Sample T-Test*. Uji *Independent Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis yang digunakan adalah *Independent Sample T Test* dengan bantuan SPSS 25. Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Selain uji-t, penelitian ini juga melakukan uji non-parametrik Mann-Whitney U sebagai uji pembandingan, meskipun data telah memenuhi asumsi parametrik. Hal ini dilakukan untuk memperkuat hasil analisis serta mengantisipasi jika data keaktifan belajar yang diperoleh dari angket dan observasi bersifat ordinal.

Hasil uji Mann-Whitney U digunakan untuk melihat apakah perbedaan antara dua kelompok tetap signifikan jika diuji dengan pendekatan statistik non-parametrik. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Hasil Uji-t Skor Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Kelompok	Nilai t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% confidence Interval of the Difference
Total Skor Keaktifan Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	7.751	62	0,000	5,281	0,681	3,919-6,643
	<i>Equal variances not assumed</i>	7.751	61,254	0,000	5,281	0,681	3,919-6,644

Berdasarkan hasil analisis uji-t sampel independen diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa skor keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen adalah 32,59, sedangkan pada kelas kontrol adalah 27,31, dengan selisih rata-rata 5,28 poin. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang didasarkan pada simulasi meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 4.10

Hasil Uji-t Skor Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Kelompok	Nilai t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% confidence Interval of the Difference
Total Skor Keaktifan Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	37,928	62	0,000	24,218	0,638	22,942-25,495
	<i>Equal variances not assumed</i>	37,928	59,464	0,000	24,218	0,638	22,941-25,496

Berdasarkan hasil analisis uji-t sampel independen diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa skor keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Dengan kata lain perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Selain itu, selisih rata-rata (mean) antara kedua kelompok adalah 24,218 poin. Rentang interval kepercayaan sebesar 95% juga mendukung temuan ini karena tidak mencakup nilai nol, yang memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Tabel 4.11
Hasil Uji Mann-Whitney U terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Ranks				
	Jenis Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Total Skor Keaktifan Siswa	Eksperimen	32	46,11	1475,50
	Kontrol	32	18,89	604,50
	Total	64		

Test Statistics ^a	
	Total Skor
Mann-Whitney U	76,500
Wilcoxon W	604,500
Z	-5,871
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: Jenis Kelas	

Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil observasi. Hal ini mendukung hasil uji-t sebelumnya, bahwa penggunaan model *Simulation Based Learning* memberikan pengaruh yang positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Tabel 4.12
Hasil Uji Mann-Whitney U Angket Keaktifan Belajar Siswa

Ranks				
	kelas siswa	N	Mean Rank	Sum of Ranks
total skor	eksperimen	32	48,50	1552,00
	Kontrol	32	16,50	528,00
	Total	64		

Test Statistics ^a	
	total skor
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	528,000
Z	-6,893
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: kelas siswa	

Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor angket keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mendukung hasil uji-t sebelumnya dan menunjukkan bahwa model *Simulation Based Learning* secara nyata memengaruhi keaktifan belajar siswa berdasarkan persepsi mereka.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Rambipuji Jember bertujuan untuk mengetahui: 1) Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember. 2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 2 Rambipuji Jember, keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS menunjukkan perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, yang menerapkan model pembelajaran *Simulation Based Learning (SBL)*, menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Keaktifan siswa diamati melalui delapan indikator berdasarkan teori Paul B. Diedrich, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Indikator-indikator ini dijadikan acuan dalam penyusunan lembar observasi maupun lembar angket keaktifan belajar siswa. Dari hasil observasi dan angket, mayoritas siswa di kelas eksperimen memperoleh skor antara 4 hingga 5 pada sebagian besar indikator, yang berarti siswa berada dalam kategori aktif hingga sangat aktif. Mereka terlihat berpartisipasi dalam diskusi, antusias dalam mensimulasikan peran, serta menunjukkan ekspresi emosional yang menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran. Data angket juga memperkuat hasil observasi, di mana siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa mereka lebih sering terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Sebaliknya, siswa di kelas kontrol lebih pasif. Mereka hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat, dengan skor observasi dan angket yang sebagian besar berada pada kategori cukup hingga kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya pendekatan pembelajaran yang melibatkan simulasi atau keterlibatan langsung siswa, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi rendah.

Dengan demikian, hasil observasi ini menjawab rumusan masalah pertama, bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember dapat dikatakan lebih optimal apabila pembelajaran dilakukan menggunakan model *Simulation Based Learning*.

2. Pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

Hasil uji-t dan uji Mann-Whitney U yang dilakukan terhadap data keaktifan belajar siswa, baik berdasarkan lembar observasi maupun angket, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dari kedua instrumen sama-sama sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran

Simulation Based Learning terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.

Perbedaan rata-rata skor keaktifan antara kedua kelas juga menunjukkan hasil yang konsisten. Berdasarkan lembar observasi, kelas eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi pada seluruh indikator keaktifan belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Demikian pula berdasarkan angket, kelas eksperimen menunjukkan selisih mean yang signifikan, yakni sebesar 24,218 poin, dengan interval kepercayaan 95% antara 22,942 hingga 25,495. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan pendekatan simulasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata baik dari sisi perilaku yang diamati maupun dari persepsi siswa sendiri terhadap keaktifan belajar mereka. Peningkatan ini terjadi karena model *Simulation*

Based Learning dirancang untuk menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Melalui simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan materi IPS, siswa menjadi lebih aktif secara fisik, verbal, dan emosional. Mereka terlibat dalam proses belajar tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga sebagai peserta yang berpikir kritis, berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan ide-ide mereka melalui permainan peran atau skenario sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan betapa pentingnya pendekatan pembelajaran aktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian yang

dilakukan oleh Haris Abizar dkk. (2020) menemukan bahwa menggunakan simulator dalam praktik pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif mengikuti pelajaran.⁶² Hal ini sebanding dengan temuan Nur Hidayah (2022), yang menyelidiki model pembelajaran simulasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menemukan bahwa secara bersamaan, keterlibatan siswa dan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui simulasi⁶³. Lebih lanjut, penelitian oleh Nurul Fitria dkk (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan PhET *Simulation* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung⁶⁴. Selaras dengan itu, Fuan Maharani dkk (2023) juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak positif terhadap keaktifan mereka.⁶⁵ Terakhir, penelitian Jihan Kholida (2024) yang mengangkat *Simulation Games* dalam pembelajaran IPS juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis simulasi dapat membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah sosial.⁶⁶

Kelima penelitian terdahulu ini secara umum mendukung temuan

⁶² Abizar et al., “Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC Menggunakan Swansoft Simulator Pada Keaktifan Belajar Siswa.”

⁶³ Hidayah, “Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa.”

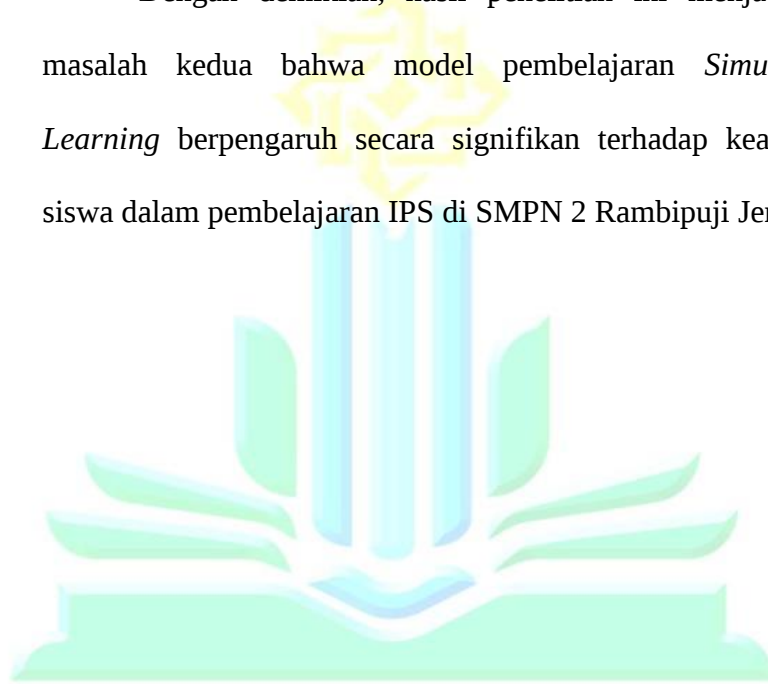
⁶⁴ Fitria et al., “PENGUNAAN PhET SIMULATION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP ISLAM PANGGUL.”

⁶⁵ Maharani, Asrin, and Midodo, “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Dan Retensi Siswa.”

⁶⁶ Jihan and Taat, “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Kaje.”

penelitian ini dan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Simulation Based Learning* dapat membuat suasana belajar yang lebih hidup, bermakna, dan berpusat pada siswa

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah kedua bahwa model pembelajaran *Simulation Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil observasi dan angket, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam berbagai aspek pembelajaran seperti bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mengikuti kegiatan simulasi. Hal ini terlihat dari skor observasi dan angket yang sebagian besar masuk dalam kategori "aktif" hingga "sangat aktif", sementara siswa kelas kontrol didominasi oleh kategori "cukup aktif" hingga "kurang aktif".
2. Model pembelajaran *Simulation Based Learning* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik (uji-t) dan uji *Mann-Whitney U*, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *Simulation Based Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi dari kedua uji statistik adalah 0,000 ($< 0,05$), baik pada data observasi maupun angket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model

Simulation Based Learning secara efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 2 Rambipuji Jember. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol.

B. Saran-saran

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran IPS, guru dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Simulation Based Learning* sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif. Model ini memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih terlibat secara aktif.

2. Bagi Lembaga

Sekolah harus memberikan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Simulation Based Learning*. Selain itu, guru harus diberi pelatihan tentang cara menggunakan media simulasi dan strategi pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar hasilnya lebih beragam, peneliti selanjutnya harus mengembangkan penelitian ini pada berbagai jenjang pendidikan

atau subjek lain. Selain itu, untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran *Simulation Based Learning*, peneliti juga dapat memasukkan variabel tambahan seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Prof. Ma'ruf. *Living in the World That Is Fit for Habitation : CCI's Ecumenical and Religious Relationships*. Aswaja Pressindo, 2015.
- Abizar, Haris, Moh. Fawaid, Soffan Nurhaji, and Azas Ramang Pambudi. "Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC Menggunakan Swansoft Simulator Pada Keaktifan Belajar Siswa." *Taman Vokasi* 8, no. 1 (2020): 36. <https://doi.org/10.30738/jtv.v8i1.7619>.
- Agus Purnomo, Dkk. *Pengantar Model Pembelajaran*, 2022.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: gava media, 2010.
- Djalal, Fauza. "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran." *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): h. 33.
- Farida Payon, Feni, Dyka Andrian, and Sasi Mardikarini. "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD." *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 2, no. 02 (2021): 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.
- Febrianawati Yusup. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Intrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1 (2018): 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>.
- Fitria, Nurul, Mohamad Kelvin Rikza Aziizi, Totok Hardoyo, Bambang Supriadi, Alex Harjianto, and Mohamad Rifqi Junaidi. "PENGUNAAN PhET SIMULATION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP ISLAM PANGGUL." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2023): 428–38. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i2.3394>.
- Gredler, Margaret E. "Ed Games a Technology in Search of a Paradigm_Gredler," 1996.
- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.
- Hidayah, Nur. "Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam (JIPI)* 2, no. 1 (2022): 42–50.
- Jannah, Misbahul, and Ani Cahyadi. "Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa

- Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1247. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2507>.
- Jihan, Khorida, and Wulandari Taat. “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Kajen” 232 (2024): 1–23.
- Joyce, B., & Weil, M. *Models of Teaching*. 8th Editio. Pearson, 2009. https://books.google.com/books/about/Models_of_Teaching.html?id=ZCUnAQAAIAAJ.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. “Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013.” *JDIH Kemendikbud* 2025 (2018): 1–527.
- Lateef, f. “Simulation-Based Learning: Just like the Real Thing.” *Journal of Emergencies, Trauma and Shock* 3 (4) (2010).
- Maharani, Fuan, Asrin, and Arif Midodo. “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Dan Retensi Siswa.” *Journal of Classroom Action Research* 5 (1), no. 1 (2023): 347–55.
- Margaret E. Gredler. “Educational Games and Simulations: A Technology In Search Of A (Reseach) Paradigm,” 1996.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, and Pinton Setya Mustafa. “Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan.” *GHAITS: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Mirdad, Jamal, and M I Pd. “Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)” 2, no. 1 (2020): 14–23.
- Nurfatimah Sugrah. “Implementasi Teoti Belajar Kontruktivisme Dalam Pembelajaran Sains.” *Humanika* 4, no. November (2019): 274–82.
- Nurul. “(Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia) Tahta Media Group.” *Tahta Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 1–22.
- Paul B Diedrich. “LEARNING TO DO SCIENCE.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikanducational Horizons*, 1972. <http://www.jstor.org/stable/42925712>.
- Prof.DR.Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Edited by MT Dr.Ir.Sutopo.S.Pd. Kedua. Bandung: ALFABETA,cv,

2019.

- Putri, Inna Dadina Coni Kusuma, and Adi Widodo Sri. "Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* 6, no. 3 (2017): 721–24.
- Rahmaniar, Erita, and Andi Prastowo. "Implikasi Model Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 639–47. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>.
- Ruswati, Ine. "Faktor Eksternal Dan Faktor Internal Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Smk Yayasan Pendidikan Islam Darussalam Cerme Gresik." *Jurnal Riset Entrepreneurship* 1, no. 2 (2018): 38. <https://doi.org/10.30587/jre.v1i2.415>.
- Siregar, Anissa, Umami Kalsum, and Sehat Muda Rambe. "Pengaruh Ruang Lingkup Ips Terhadap Perkembangan Siswa Di Mts Pab 2 Sampali." *Lokakarya* 1, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v1i1.1446>.
- Somantri. "Mengajar IPS Di Sekolah Dasar." *PT. Remaja Rosdakarya*, 2001.
- Sugiyono, Djoko. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta, 2010.
- Utami, Iga Setia. "Pengujian Validitas Model Blended Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017): 1. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.963>.
- Utami, Rintang. "Inovasi Model Pembelajaran Small Group Tournament (SGT) Sebagai Upaya Mewujudkan Belajar Matematika Bermakna Bagi Siswa SMP Dan SMA." *Jurnal Matematika Thales (JMT)* 05, no. 01 (2023): 1–9.
- Utomo, Dwi Priyo. "Mengembangkan Model Pembelajaran: Merancang Dan Memadukan Tujuan, Sintaks, Sistem Sosial, Prinsip Reaksi, Dan Sistem Pendukung Pembelajaran." *Bildung*, 2020, 1–150. [https://eprints.umm.ac.id/63105/7/Utomo - Merancang dan Memadukan Tujuan Sintaks Sistem Sosial Prinsip Reaksi dan Sistem Pendukung Pembelajaran.pdf](https://eprints.umm.ac.id/63105/7/Utomo%20-%20Merancang%20dan%20Memadukan%20Tujuan%20Sintaks%20Sistem%20Sosial%20Prinsip%20Reaksi%20dan%20Sistem%20Pendukung%20Pembelajaran.pdf).
- Uzzahra, Naya, Sayyida Nafisa, Titin Titin, and Anisyah Yuniarti. "Menganalisis Model-Model Pembelajaran Yang Efektif Berbasis Ict (Information and Communication of Technology) Di Era Revolusi Industri 5.0." *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 21. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.19596>.
- Windari, K. "Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Sastra Visualisasi Puisi." ... *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* ... 2, no. 1

(2024): 190–97.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/3718/2528>.

Yuniarti, Ratna. “Kesalahan Mahasiswa Program Studi Administrasi Publik Dalam Menyelesaikan Soal Statistika Deskriptif Dan Statistika Inferensial.” *Jurnal Sains Matematika Dan Statistika* 8, no. 1 (2022): 46.
<https://doi.org/10.24014/jsms.v8i1.13312>.

Zaeni, Aulia Johara, Hidayah, and Fatichatul Fitria. “Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di SMA N 15 Semarang.” *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 2017, 416–25.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mafa Satussariroh
 NIM : 212101090010
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 1 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Mafa Satussariroh
 NIM.212101090010

Lampiran 2 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode	Masalah
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Simulation Based Learning</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember	1. Model Pembelajaran <i>Simulation Based Learning</i>	1. Persiapan simulasi 2. Pelaksanaan simulasi 3. Penutup	1. Siswa kelas VII SMPN 2 Rambipuji Jember 2. Guru Mata Pelajaran IPS	1. Pendekatan dan Jenis Penelitian a. Pendekatan Kuantitatif b. <i>Quasi Eksperiment</i>	Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Simulation Based Learning</i> terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Jember?
	2. Keaktifan Belajar Siswa	1. <i>Visual Activities</i> 2. <i>Oral Activities</i> 3. <i>Listening Activities</i> 4. <i>Writing Activities</i> 5. <i>Drawing Activities</i> 6. <i>Motor Activities</i> 7. <i>Mental Activities</i> 8. <i>Emotional Activities</i>		2. Teknik Pengumpulan Data a. Observasi b. Dokumentasi 3. Populasi dan Sampel Penelitian a. Populasi: Kelas VII SMPN 2 Rambipuji Jember b. Sampel: VIIIV, VII E 4. Teknik Analisis Data a. Analisis Statistik Inferensial b. Analisis Statistik Deskriptif	

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Aspek dan Indikator Keaktifan Belajar

No	Aspek	Indikator
1	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk gambar, demonstrasi, atau eksperimen
2	Aktivitas Lisan	Siswa bertanya, menyatakan pendapat, atau ikut dalam diskusi
3	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru atau teman dengan fokus
4	Aktivitas Menulis	Siswa menulis catatan, rangkuman, atau tugas lainnya
5	Aktivitas Menggambar	Siswa membuat gambar, diagram, atau peta konsep terkait materi
6	Aktivitas Motorik	Siswa aktif dalam kegiatan praktik atau eksperimen
7	Aktivitas Mental	Siswa menunjukkan keterlibatan dalam berpikir kritis, menganalisis, atau memecahkan masalah
8	Aktivitas Emosional	Siswa menunjukkan ekspresi antusias, bersemangat, atau termotivasi dalam belajar

Petunjuk:

Berilah penilaian terhadap sikap siswa pada setiap aspek yang diamati menggunakan Skala Likert 1 s.d 5

[illegible]

20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									

Keterangan Skor:

1= sangat kurang aktif

2= kurang aktif

3= cukup

4= aktif

5= sangat aktif

Catatan Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 4 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Yang Sudah di Nilai

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN)

Aspek dan Indikator Keaktifan Belajar

No	Aspek	Indikator
1.	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk gambar, demonstrasi, atau eksperimen
2	Aktivitas Lisan	Siswa bertanya, menyatakan pendapat, atau ikut dalam diskusi
3	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru atau teman dengan fokus
4	Aktivitas Menulis	Siswa menulis catatan, rangkuman, atau tugas lainnya
5	Aktivitas Menggambar	Siswa membuat gambar ,diagram, atau peta konsep terkait materi
6	Aktivitas Motorik	Siswa aktif dalam kegiatan peraktik atau eksperimen
7	Aktivitas Mental	Siswa menunjukkan keterlibatan dalam berpikir kritis, menganalisis , atau memecahkan masalah
8	Aktivitas Emosional	Siswa menunjukkan ekspresi antusias, bersemangat, atau termotivasi dalam belajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel lembar observasi keaktifan belajar siswa

Petunjuk:

Berilah penilaian terhadap sikap siswa pada setiap aspek yang diamati menggunakan Skala Likert 1-5

No	Nama siswa	Aktivitas Visual	Aktivitas Lisan	Aktivitas Mendengar	Aktivitas Menulis	Aktivitas Menggambar	Aktivitas Motorik	Aktivitas Mental	Aktivitas Emosional
1	Achmad Fanal J	5	5	5	3	2	5	5	4
2	Alexa Ayu F	5	4	5	5	2	5	5	2
3	Alifah Rizki Nasiro	5	5	5	1	5	4	5	5
4	Anas Agung F	4	5	5	4	5	5	5	5
5	Annisa Nurhasanah	3	5	4	3	5	3	5	4
6	Aulia Ulul Aami	3	3	5	5	3	5	3	5
7	Dewi Nur Aniyah	5	5	3	5	5	5	5	5
8	Erla Olivia Fauzi	4	3	5	5	5	5	4	4
9	Fahriallah Abi Irsyadi	2	5	5	5	2	5	3	5
10	Hans Dillian	4	4	5	5	2	5	5	5
11	Kafa	3	5	3	3	5	3	5	5
12	Kholiqar Rohman	5	4	4	5	1	3	5	5
13	Laelatul Nurhasanah	4	4	5	4	5	5	5	4
14	M. Noval Iwanda P	5	4	5	5	1	3	1	3
15	M. Riby Nuzro M	2	5	5	5	4	2	2	3
16	Muhammad Agil A	2	4	4	5	5	5	4	2
17	Muhammad Maulana	3	2	5	5	5	4	1	5
18	Muhammad Rizky	5	5	4	5	5	5	2	3
19	Muhammad Royhan A	4	3	5	3	5	5	1	4
20	Nabza Amelia	5	5	2	3	5	1	3	5
21	Nur Ubaydillah	5	5	5	5	5	2	5	5
22	Putri Dwi Ramadani	5	5	3	4	5	2	5	3
23	Reihan	2	2	5	5	5	5	5	4
24	Reza Aditya	5	4	3	3	4	3	5	2



25	Ricky Valentino F	5	5	3	2	3	5	3	5
26	Sapinatul Jannah S	5	5	2	4	5	4	3	5
27	Syafa Nur Aini	5	5	5	5	2	4	3	1
28	Vania Kemasih	5	5	5	3	2	5	5	4
29	Zelda Khoirun Nisa	5	3	5	4	2	4	3	5
30	Ni komang Sri J	3	4	5	3	2	5	5	5
31	Ni Ketut Ayu J	5	2	5	5	3	5	2	4
32	Fitri	5	5	4	5	5	5	5	5

Keterangan Skor:

1= sangat kurang aktif

2= kurang aktif

3= cukup

4= aktif

5= sangat aktif

Catatan Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
(KONTROL)**

Aspek dan Indikator Keaktifan Belajar

No	Aspek	Indikator
1.	Aktivitas Visual	Siswa memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk gambar, demonstrasi, atau eksperimen
2	Aktivitas Lisan	Siswa bertanya, menyatakan pendapat, atau ikut dalam diskusi
3	Aktivitas Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru atau teman dengan fokus
4	Aktivitas Menulis	Siswa menulis catatan, rangkuman, atau tugas lainnya
5	Aktivitas Menggambar	Siswa membuat gambar, diagram, atau peta konsep terkait materi
6	Aktivitas Motorik	Siswa aktif dalam kegiatan praktik atau eksperimen
7	Aktivitas Mental	Siswa menunjukkan keterlibatan dalam berpikir kritis, menganalisis, atau memecahkan masalah
8	Aktivitas Emosional	Siswa menunjukkan ekspresi antusias, bersemangat, atau termotivasi dalam belajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel lembar observasi keaktifan belajar siswa

Petunjuk:

Berilah penilaian terhadap sikap siswa pada setiap aspek yang diamati menggunakan Skala Likert 1-5

No	Nama siswa	Aktivitas Visual	Aktivitas Lisan	Aktivitas Mendengar	Aktivitas Menulis	Aktivitas Menggambar	Aktivitas Motorik	Aktivitas Mental	Aktivitas Emosional
1	Apuan Maulana A	3	5	5	3	5	3	3	1
2	Aisyah Rahma	2	1	2	5	2	5	5	3
3	Cindy Adelia M	4	5	5	1	5	4	3	3
4	Dea Salsa Sabila I	1	5	1	5	3	2	5	4
5	Era Silvia	3	5	3	3	2	5	5	3
6	Falah pratama	3	1	4	5	4	1	3	1
7	Fatur Rohman	1	4	5	2	5	2	3	2
8	Ika Denia Putri	3	2	5	5	5	1	5	3
9	Ike Diana	5	3	4	2	2	4	5	5
10	Indra Maulana B	5	3	1	2	5	5	5	3
11	M. Nur Fahmi	1	2	3	5	5	3	5	4
12	M. Syahrul Mubarak	5	3	3	4	4	3	1	4
13	Modi. Ifan Ferdi Anyth	2	3	4	2	1	5	2	2
14	Moch. Robat H. A	5	3	4	2	4	1	2	5
15	Mech ammad Akbar	3	3	5	1	5	4	1	5
16	Moh. Rendy Azmi	1	2	5	5	3	5	5	5
17	Mohamad Fian M.H	5	4	3	1	5	3	5	3
18	Muhammad Robby	5	1	2	4	2	2	3	1
19	Muhammad Sultan M.S	1	5	5	3	2	5	5	3
20	Nur Cahaya Gemilang	2	2	1	5	2	5	5	5
21	Nur Ifan Rizki Hakiim	1	5	4	3	5	1	2	5
22	Putri Anzahra Permana	5	3	3	2	5	5	3	4
23	Putri Ramadhani	3	5	5	2	5	5	2	4
24	Robi Dwi Kurniawan	5	5	5	1	3	5	5	2

25	Ricky Valentino F	5	5	3	2	3	5	3	5
26	Sapinatul Jannah S	5	5	2	4	5	1	3	5
27	Syafa Nur Aini	5	5	5	5	2	4	3	1
28	Vania Kurnasih	5	5	5	3	2	5	5	4
29	Zelza Khoirun Nita	5	3	5	4	2	4	3	5
30	Ni komang Iri J	3	4	5	3	2	5	5	5
31	Ni Ketut Ayu J	5	2	5	5	3	5	2	4
32	Fitri	5	5	4	5	5	5	5	5

Keterangan Skor:

1= sangat kurang aktif

2= kurang aktif

3= cukup

4= aktif

5= sangat aktif

Catatan Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 5 Lembar Rekapitulasi Keaktifan belajar siswa

Data Hasil Observasi Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Skor Total
1	Achmad Farizal Januarta	34
2	Alexa Ayu Fitriani	33
3	Alifah Rizki Nasiro	35
4	Anas Agung Febrian	38
5	Annisa Nurhasanah	32
6	Aulia Ulul Azmi	32
7	Dewi Nur Aisyah	38
8	Erla Olivia Fauzi	35
9	Fahrillah Abi Irsyadi	32
10	Hans Dillian	35
11	Kafa	32
12	Kholiqur Rohman	32
13	Laelatul Nur Hasanah	34
14	M Noval Iwanda Pratama	27
15	M. Riby Nidzo Mudin	28
16	Muhammad Agil Ayubi	31
17	Muhammad Maulana Irfanto	30
18	Muhammad Rizky	34
19	Muhammad Royhan Abidin	30
20	Nada Amelia	29
21	Nur Ubaydillah	37
22	Putri Dwi Ramadani	32
23	Reyhan	33
24	Reza Aditiya	29
25	Ricky Valentino Vernando	31
26	Safinatul Jannah Suryadi	33
27	Syafa Nur Aini	30
28	Vania Kinasih	34
29	Zelda Khoirunnisa	31
30	Ni Komang Sri Jayanti	32
31	Ni Ketut Ayu Jayantri	31
32	Fitri	39
Rata-rata		32,59

Data Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor Total
1	Afwan maulana azidan	28
2	Aisyah rahma	25
3	Cindy adelia muallimah	30
4	Dea salsa sabila iftinah	24
5	Eva silvia	29
6	Falah Pratama	22
7	Fathur Rohman	24
8	Ika denia putri	29
9	Ike diana	30
10	Indra maulana bambang	29
11	M. Nur Fahmi	28
12	M. syahrul Mubarok	27
13	Moch. Irfan ferdi ansyah	24
14	Moch. Robit hazainul abror	26
15	Mochammad akbar	27
16	Moh. Rendy azmi firdaus	31
17	Mohammad fian maulana hafid	29
18	Muhammad robby	23
19	Muhammad sultan maulana. M	29
20	Nur cahya gemilang	27
21	Nur ifan riski hakim	26
22	Putri azzahra permana	30
23	Putri ramadani	31
24	Robi dwi kurniawan	31
25	Selvi novalia	25
26	Siti anisa putri	27
27	Siti rahmatun navisa	29
28	Syafaida artika putri	31
29	Tania ramadhani putri	27
30	Vika nuril maulida	27
31	Vina adelia irawati	25
32	Kevin	24
Rata-rata		27,31

Lampiran 6 Lembar Angket

ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Tanggal Pengisian :

- Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan cermat, lalu beri tanda (√) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu.

Gunakan skala sebagai berikut:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

Tabel Angket:

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya memperhatikan penjelasan atau arahan guru saat pembelajaran dimulai.					
2	Saya memahami tugas atau peran saya dalam kegiatan pembelajaran.					
3	Saya aktif berdiskusi bersama teman satu kelompok.					
4	Saya menyampaikan pendapat saat berdiskusi dengan kelompok.					
5	Saya mendengarkan penjelasan guru atau teman dengan serius.					
6	Saya mencatat hal-hal penting dari kegiatan pembelajaran.					
7	Saya menulis kesimpulan atau hasil dari kegiatan pembelajaran.					
8	Saya membuat gambar atau media bantu untuk menjelaskan materi.					
9	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan					
10	Saya menjalankan tugas sesuai arahan dalam kelompok.					

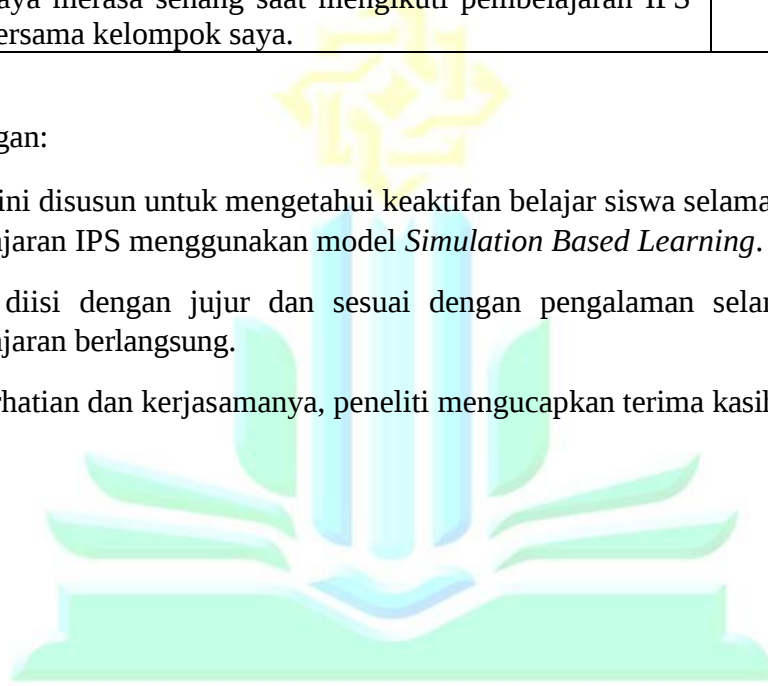
11	Saya berpikir kritis saat menemukan masalah dalam pembelajaran.					
12	Saya mencari solusi dari permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran.					
13	Saya semangat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.					
14	Saya tertarik untuk belajar lebih dalam materi IPS.					
15	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran IPS bersama kelompok saya.					

Keterangan:

Angket ini disusun untuk mengetahui keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model *Simulation Based Learning*.

Mohon diisi dengan jujur dan sesuai dengan pengalaman selama proses pembelajaran berlangsung.

Atas perhatian dan kerjasamanya, peneliti mengucapkan terima kasih.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mafa Satussariroh
Instansi	: SMPN 2 Rambipuji
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: Fase D/ VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen	a) Elemen pemahaman konsep ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: Materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejahteraan dalam konteks lokal dan regional, nasional hingga global. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial: materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. b) Elemen keterampilan proses ▪ Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan 5W1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang
Capaian Pembelajaran	

Alokasi Waktu	ditemukan. :Peserta didik dapat mengenal keragaman sosial budaya, serta dapat mengetahui dampak keragaman sosial budaya dan faktor-faktor penyebab keragaman sosial budaya yang ada di masyarakat. : 4 JP (2 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Mampu memahami dan menjelaskan bagaimana faktor geografis mempengaruhi keragaman sosial dan budaya di masyarakat serta memberikan contoh nyata dari pengaruh tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar dan Alat: 1. Buku guru dan siswa dari Kemendikbud 2. Modul ajar & LKPD 3. Papan Tulis & depidol 4. Kartu skenario simulasi 5. Media visual	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
- Peserta didik reguler : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. - Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran - Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<i>Simulation Based Learning</i>	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran : ❖ Siswa mampu memahami konsep keberagaman sosial budaya di masyarakat ❖ Siswa mampu mensimulasikan kehidupan dalam masyarakat yang beragam budaya dan sosial melalui kegiatan berbasis simulasi ❖ Siswa mampu mengembangkan sikap toleransi, kerjasama, dan empati, terhadap masyarakat yang beragam	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Keberagaman sosial budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Setiap suku, adat istiadat, bahasa, dan tradisi memiliki nilai serta makna yang mendukung kehidupan bermasyarakat yang harmonis.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	

1. Apa yang terlintas di pikiran kalian ketika mendengar kata “keberagaman sosial budaya”?
2. Mengapa masyarakat Indonesia memiliki banyak keberagaman budaya?
3. Pernahkah kalian berinteraksi dengan seseorang dari suku atau budaya yang berbeda?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 (Pengenalannya Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat)

❖ Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa bersama
2. Guru lakukan presensi kehadiran
3. Apersepsi
4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di lakukan

❖ Kegiatan Inti (60 menit)

1. Pembagian kelompok (10 menit)

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Masing- masing kelompok akan mewakili salah satu suku/budaya di Indonesia. Setiap kelompok mendapatkan deskripsi singkat tentang budaya yang akan mereka perankan, termasuk pakaian, adat-istiadat, bahasa, makanan, dan kepercayaan.

2. Eksplorasi karakteristik Budaya (20 menit)

Setiap kelompok mempelajari karakteristik suku/budaya yang telah diberikan. Guru menyediakan lembar kerja yang berisi panduan seperti:

- Apa bahasa yang digunakan?
- Apa saja adat dan tradisi yang terkenal dari suku tersebut?
- Bagaimana cara berpakaian dan makanan khas mereka?
- Bagaimana interaksi sosial dalam masyarakat tersebut?

Peserta didik mendiskusikan hasil pembelajaran di dalam kelompok masing-masing.

3. Simulasi Interaksi Antarbudaya (30 menit)

- Guru memberikan **skenario simulasi**: Setiap kelompok mewakili suku yang berbeda dan mereka semua berkumpul di sebuah desa untuk merayakan acara besar
- Tugas kelompok:
 - Setiap kelompok harus mempresentasikan adat budaya mereka kepada kelompok lain.
 - Setelah presentasi, mereka akan saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menyukseskan acara. Dalam interaksi ini, tantangan atau konflik kecil dapat muncul karena perbedaan adat istiadat, bahasa, atau cara komunikasi.
- Guru mengamati interaksi antar kelompok dan mencatat bagaimana peserta didik menghadapi perbedaan budaya.

❖ Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik

2. Menyampaikan pesan moral
3. Guru menyampaikan tugas untuk membaca materi selanjutnya
4. Berdo'a bersama
5. Guru memberi salam

PERTEMUAN 2 (Menganalisis Dampak Keberagaman Sosial Budaya)

❖ Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa bersama
2. Guru lakukan presensi kehadiran
3. Apersepsi
4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di lakukan
6. Guru memberikan motivasi
7. Guru memancing diskusi dengan pertanyaan pemantik

❖ Kegiatan Inti (60 menit)

1. Pembagian Studi Kasus (10 menit)
 - Guru membagi kelompok sesuai dengan pertemuan sebelumnya dan memberikan studi kasus konflik yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Contoh kasus:
 - **Kasus 1:** Konflik antar suku karena perbedaan adat istiadat dalam upacara pernikahan.
 - **Kasus 2:** Diskriminasi terhadap kelompok suku minoritas dalam masyarakat mayoritas.
 - **Kasus 3:** Persaingan antar kelompok budaya dalam mengelola sumber daya alam di desa.
 - **Kasus 4:** Ketidakcocokan tradisi keagamaan yang menimbulkan ketegangan sosial.
 - **Kasus 5:** Kesalahpahaman komunikasi antar suku dalam penyelenggaraan acara desa.
2. Diskusi Kelompok (20 Menit)
 - Setiap kelompok harus menganalisis kasus yang diberikan Guru dan memahami **lembar kerja analisis yang di sediakan oleh guru.**
 - Kelompok mendiskusikan dan menyiapkan simulasi cara penyelesaian konflik yang akan mereka perankan.
3. Simulasi Penyelesaian Konflik (30 Menit)
 - Setiap kelompok mensimulasikan cara penyelesaian konflik sesuai kasus yang diberikan. Mereka harus berperan sebagai tokoh masyarakat (mediator, tokoh agama, pemerintah desa) untuk menyelesaikan konflik dengan cara musyawarah atau mediasi.
 - Guru memandu simulasi dan memberikan umpan balik setelah simulasi selesai.

❖ Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik

2. Guru menyimpulkan pembelajaran
3. Guru menyampaikan tugas untuk membaca materi selanjutnya
4. Berdo'a bersama
5. Guru memberi salam

E. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Menilai pemahaman konsep, keterlibatan dalam simulasi, kemampuan berpikir kritis siswa

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan didalam kelompok.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Program pembelajaran pengayaan dilaksanakan bagi peserta didik yang telah tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di kehendaki oleh guru dengan cara belajar mandiri untuk lebih mendalami materi.

Remedial

Program pembelajaran remedial dilaksanakan oleh guru apabila peserta didik tidak mencapai nilai yang di persyaratkan sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

G. REFLEKSI

TABEL REKLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa yang kalian pahami setelah mempelajari materi Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat?	
2	Apa yang belum kalian pahami setelah mempelajari materi Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat?	
3	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Rating 1 sampai 10 seberapa paham kalian dengan materi Keberagaman Sosial Budaya di Masyarakat ang telah diajarkan	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
----	------------	---------

1	Berapa % kira- kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Pada bagian mana peserta didik merasa bosan ketika menerima pembelajaran?	
3	Upaya apa yang dilakukan oleh guru untuk menghilangkan rasa bosan peserta didik pada saat menerima materi pembelajaran?	
4	Apakah ada sesuatu yang menarik sehingga peserta didik tertarik pada pembelajaran materi?	

H. LAMPIRAN

- LKPD
- **Bahan bacaan Guru dan Peserta Didik**

I. GLOSARIUM

Region : suatu wilayah dengan ciri keseragaman tertentu yang membedakannya dengan wilayah lain

Inteligensi : kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah ada untuk memecahkan berbagai masalah.

Isolasi Geografis: kondisi di mana suatu wilayah atau masyarakat terisolasi secara fisik dari wilayah-wilayah lainnya

Akulturas : perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih yang berbeda.

Ras : perbedaan variasi penduduk, atau perbedaan manusia yang didasarkan pada tampilan fisik, seperti warna mata dan rambut.

J. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supriadi, dkk.2021.Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII, Jakarta Pusat: Kementrian Pendidikan , Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Guru Mapel IPS
SMPN 2 Rambipuji

Jember, 17 Februari 2025
Mahasiswa IPS



Yuliatiningsih. S.Pd
NIP. 198507092023212013



Mafa Satussariroh
NIM. 212101090010

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Petunjuk!

1. Bacalah deskripsi situasi yang diberikan dengan seksama
2. Diskusikan jawaban dengan kelompok sebelum menuliskannya
3. Lakukan simulasi sesuai dengan skenario yang di berikan
4. Tuliskan jawaban dengan rapi dan jelas
5. Kerjakan dengan penuh tanggung jawab dan kerja sama

Kegiatan 1 (eksplorasi keberagaman budaya)

Kelompok anda telah diberikan satu suku atau budaya di Indonesia

- Nama suku :
- Lokasi daerah asal :

Jelaskan karakteristik utama budaya yang diberikan kepada kelompok anda:

Aspek	Deskripsi
Bahasa Daerah	
Adat istiadat unik	
Pakaian tradisional	
Makanan khas	
Tradisi dan upacara adat	

Kegiatan 2 (simulasi interaksi antarbudaya)

1. Kelompok Anda akan berperan sebagai masyarakat dalam sebuah desa multikultural yang terdiri dari berbagai suku.
2. Lakukan interaksi dengan kelompok lain seolah-olah kalian berasal dari budaya yang kalian pelajari.
3. Saat berinteraksi, diskusikan:
 - Bagaimana suku kalian menyambut tamu?
 - Apa kebiasaan unik yang kalian miliki dalam berkomunikasi?
 - Apakah ada kesalahpahaman budaya yang muncul dalam interaksi? Jika ya, bagaimana cara menyelesaikannya?
4. Catat hasil observasi dan refleksi kelompok kalian

Pertanyaan	Jawaban
Apa tantangan terberat dalam berinteraksi dengan budaya lain?	
Bagaimana cara menyelesaikan tantangan tersebut	
Apa pelajaran yang dapat diambil dari kegiatan ini?	

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Nama kelompok :

Anggota kelompok :

1. Guru akan membagikan studi kasus konflik sosial budaya kepada setiap kelompok.
2. Bacalah studi kasus yang diberikan dan diskusikan dalam kelompok.
3. Jawablah pertanyaan berikut:

Pertanyaan	Jawaban
Apa penyebab utama konflik dalam kasus ini?	
Bagaimana dampak konflik bagi masyarakat?	
Apa saja pihak yang terlibat dalam konflik?	
Bagaimana cara menyelesaikan konflik ini?	

4. Simulasikan cara menyelesaikan konflik melalui mediasi dan musyawarah
5. Setelah selesai simulasi , diskusikan:
 - Apakah solusi yang di buat dapat menyelesaikan konflik?
 - Apa tantangan dalam proses menyelesaikan konflik?
 - Bagaimana perasaan kalian saat berperan sebagai tokoh dalam konflik?

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Pengaruh Faktor Geografis yang Memengaruhi Keragaman Budaya

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Di dalam diri seorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan tingkah laku seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor.



Gambar.1 Proses masuknya nenek moyang bangsa Indonesia dari Yunan

a. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka datang ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara. Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, kemudian menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi

satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.



Gambar.2 Pulau Talisei dan Pulau Gangga, Sulawesi Utara. Laut merupakan isolasi alami karena manusia membutuhkan teknologi berupa kapal atau perahu untuk berpindah pulau.

Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.

b. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan.

Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi. Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.

Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara di lereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

c. Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia banyak dilalui bangsa asing yang melintasi Selat Malaka sebagai penghubung antara belahan bumi bagian barat dan timur pada saat itu. Banyaknya bangsa asing yang bertemu dengan penduduk Nusantara, meningkatkan peluang terjadinya pertukaran kebudayaan secara tidak langsung.



Gambar 3. Gedung sate Bandung
Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Belanda.



Gambar 3. masjid Ceng Ho Surabaya
Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Tionghoa.

Berdasarkan latar belakang sejarahnya, budaya Indonesia dipengaruhi oleh ragam kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi antara warga asing dan penduduk asli pada masa lalu memberikan pengaruh besar terhadap kebudayaan. Akulturasi berupa percampuran kebudayaan asing dengan kebudayaan asli Indonesia dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan asli membuat kebudayaan Indonesia semakin beragam. Akibat dari akulturasi tersebut menimbulkan terbentuknya ras, kepercayaan, dan agama yang berbeda-beda di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mafa Satussariroh
Instansi	: SMPN 2 Rambipuji
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: Fase D/ VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen	: Elemen pemahaman konsep ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: Materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejahteraan dalam konteks lokal dan regional, nasional hingga global. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial: materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
Capaian Pembelajaran	a) Elemen keterampilan proses Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan 5W1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang

Alokasi Waktu	ditemukan. : Peserta didik dapat mengenal keragaman sosial budaya, serta dapat mengetahui dampak keragaman sosial budaya dan faktor-faktor penyebab keragaman sosial budaya yang ada di masyarakat. : 4 JP (2 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Mampu memahami dan menjelaskan bagaimana faktor geografis mempengaruhi keragaman sosial dan budaya di masyarakat serta memberikan contoh nyata dari pengaruh tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar dan Alat: - Buku guru dan siswa dari Kemendikbud - Papan tulis & spidol - Media visual - LKPD & modul ajar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
- Peserta didik reguler : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. - Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran - Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran Konvensional	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran : ❖ Siswa mampu memahami konsep keberagaman sosial budaya di masyarakat ❖ Siswa mampu menjelaskan dan menganalisis kehidupan dalam masyarakat yang beragam budaya dan sosial melalui diskusi dan tanya jawab ❖ Siswa mampu mengembangkan sikap toleransi, kerjasama, dan empati, terhadap masyarakat yang beragam	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Keberagaman sosial budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Setiap suku, adat istiadat, bahasa, dan tradisi memiliki nilai serta makna yang mendukung kehidupan bermasyarakat yang harmonis.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	

1. Apa saja contoh keragaman sosial budaya yang ada di sekitar kita?
2. Mengapa masyarakat Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat luas?
3. Bagaimana cara kita beradaptasi dengan perbedaan sosial dan budaya di masyarakat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

❖ Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa bersama
2. Guru melakukan presensi kehadiran
3. Apersepsi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik

❖ Kegiatan Inti (60 menit)

1. Ceramah Interaktif

- Guru menjelaskan konsep keberagaman sosial budaya
- Guru menjelaskan faktor penyebab keberagaman geografis, sejarah, adat istiadat, agama

2. Tanya Jawab

- Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka kemudian siswa menjawab
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan
- Guru menjawab pertanyaan dari siswa

3. Diskusi kelompok

- Siswa dibagi menjadi 5 kelompok,
- masing-masing kelompok diberi tugas mencari contoh keragaman di daerah mereka

4. Presentasi Singkat

- Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka

❖ Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator (penilaian secara lisan/ kuis)
2. Guru melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik
3. Menyampaikan pesan moral
4. Guru menyampaikan tugas untuk membaca materi selanjutnya
5. Berdo'a bersama
6. Guru memberi salam

Pertemuan 2

❖ Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa bersama

1. Guru melakukan presensi kehadiran
2. Apersepsi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan

4. Guru menghubungkan pembelajaran sebelumnya dengan topik hari ini
5. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik

❖ **Kegiatan Inti (60 menit)**

1. **Ceramah Interaktif**

- Guru menjelaskan dampak positif dan dampak negatif dari keragaman sosial budaya
- Siswa mengamati penjelasan dari guru

2. **Tanya Jawab**

- Guru bertanya kepada siswa tentang pengalaman mereka menghadapi perbedaan budaya

3. **Diskusi Kelompok**

- Setiap kelompok membahas satu kasus konflik sosial budaya dan mencari solusinya

4. **Prsentasi Hasil Diskusi**

- Setelah berdiskusi, setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas

❖ **Kegiatan Penutup (15 menit)**

1. Guru melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik
2. Guru dan siswa memberikan kesimpulan terkait pembeajaran
3. Guru menyampaikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa
4. Berdo'a bersama
5. Guru memberi salam

E. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Mengamati keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan interaksi selama pembelajaran.

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan didalam kelompok.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Program pembelajaran pengayaan dilaksanakan bagi peserta didik yang telah tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di kehendaki oleh guru dengan cara belajar mandiri untuk lebih mendalami materi.

Remedial

Program pembelajaran remedial dilaksanakan oleh guru apabila peserta didik tidak mencapai nilai yang di persyaratkan sesuai dengan kriteria ketercapaian

tujuan pembelajaran.

G. REFLEKSI

TABEL REKLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apa yang kalian pahami setelah mempelajari materi pengaruh faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya?	
2	Apa yang belum kalian pahami setelah mempelajari materi pengaruh faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya?	
3	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Rating 1 sampai 10 seberapa paham kalian dengan materi pengaruh faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya yang telah diajarkan?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Berapa % kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Pada bagian mana peserta didik merasa bosan ketika menerima pembelajaran?	
3	Upaya apa yang dilakukan oleh guru untuk menghilangkan rasa bosan peserta didik pada saat menerima materi pembelajaran?	
4	Apakah ada sesuatu yang menarik sehingga peserta didik tertarik pada pembelajaran materi?	

H. LAMPIRAN

- LKPD
- BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

I. GLOSARIUM

Region : suatu wilayah dengan ciri keseragaman tertentu yang membedakannya dengan wilayah lain

Inteligensi : kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah ada untuk memecahkan berbagai masalah.

Isolasi Geografis: kondisi di mana suatu wilayah atau masyarakat terisolasi secara fisik dari wilayah-wilayah lainnya

Akulturas : perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih yang berbeda.

Ras : perbedaan variasi penduduk, atau pembedaan manusia yang didasarkan pada tampilan fisik, seperti warna mata dan rambut.

J. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supriadi, dkk.2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII, Jakarta Pusat: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Guru Mapel IPS
SMPN 2 Rambipuji



Yuliatiningsih. S.Pd
NIP. 198507092023212013

Jember,
Mahasiswa IPS



Mafa Satussariroh
NIM.212101090010



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Instruksi:

1. Kerjakan tugas di bawah ini bersama kelompok yang telah ditentukan
2. Diskusikan contoh keberagaman sosial budaya di daerah kalian.
3. Tuliskan hasil diskusi kalian dalam tabel berikut:

No	Jenis Keberagaman	Contoh di Daerah Kalian
1	Suku	
2	Agama	
3	Adat Istiadat	
4	Bahasa	
5	Kesenian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**(LKPD)**

Instruksi:

- Bacalah studi kasus berikut:
"Di sebuah sekolah, terdapat siswa dari berbagai suku dan agama. Namun, beberapa siswa kurang mau bergaul dengan teman yang berbeda latar belakang budaya. Akibatnya, sering terjadi kesalahpahaman yang menyebabkan ketegangan di antara mereka."
- Berdasarkan kasus di atas, diskusikan pertanyaan berikut dalam kelompok:
 - Apa penyebab utama masalah dalam kasus tersebut?
 - Bagaimana cara mengatasi masalah tersebut agar hubungan sosial tetap harmonis?
 - Mengapa sikap toleransi dan kerja sama penting dalam keberagaman sosial budaya?
- Tuliskan hasil diskusi kelompok kalian di bawah ini:

Jawaban:

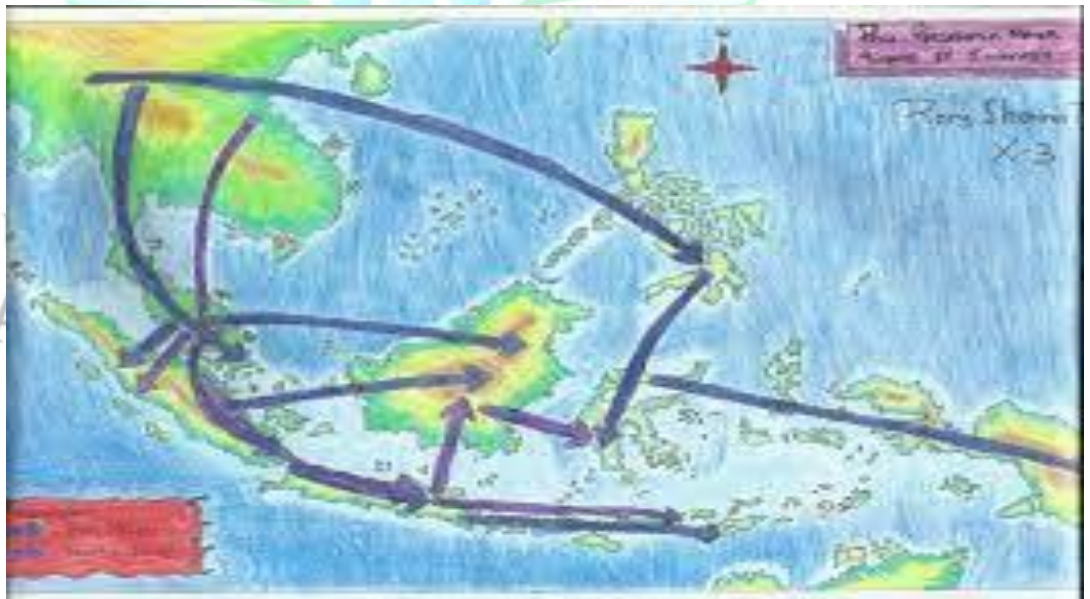
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

2. Pengaruh Faktor Geografis yang Memengaruhi Keragaman Budaya

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Di dalam diri seorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan tingkah laku seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor.



Gambar.1 Proses masuknya nenek moyang bangsa Indonesia dari Yunan

d. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka datang ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau

besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara. Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, kemudian menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.



Gambar.2 Pulau Talisei dan Pulau Gangga, Sulawesi Utara. Laut merupakan isolasi alami karena manusia membutuhkan teknologi berupa kapal atau perahu untuk berpindah pulau.

Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.

e. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan. Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi. Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang

mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.

Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara di lereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

f. Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia banyak dilalui bangsa asing yang melintasi Selat Malaka sebagai penghubung antara belahan bumi bagian barat dan timur pada saat itu. Banyaknya bangsa asing yang bertemu dengan penduduk Nusantara, meningkatkan peluang terjadinya pertukaran kebudayaan secara tidak langsung.



Gambar 3. Gedung sate Bandung
Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Belanda.



Gambar 3. masjid Ceng Ho Surabaya
Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Tionghoa.

Berdasarkan latar belakang sejarahnya, budaya Indonesia dipengaruhi oleh ragam kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi

antara warga asing dan penduduk asli pada masa lalu memberikan pengaruh besar terhadap kebudayaan. Akulturasi berupa percampuran kebudayaan asing dengan kebudayaan asli Indonesia dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan asli membuat kebudayaan Indonesia semakin beragam. Akibat dari akulturasi tersebut menimbulkan terbentuknya ras, kepercayaan, dan agama yang berbeda-beda di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 : Dokumentasi Kelas Kontrol

Penjelasan dari Guru terkait Materi pembelajaran



Pengerjaan LKPD



Lampiran 10: Dokumentasi Kelas Eksperimen

Pembagian Kelompok dan pembagian studi kasus kepada masing-masing kelompok



Diskusi Kelompok



Simulasi Penyelesaian Konflik



Lampiran 11 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

A. Identitas Validator
 Nama : YULIATININGSIH, S.Pd
 NIP : 198507092023212013
 Tanggal Validasi : 12 Februari 2025

Petunjuk:
 1. Mohon ibu memberikan penilaian terhadap lembar observasi dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai pendapat bapak/ibu.
 2. Jika ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

B. Keterangan Skor
 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = cukup baik
 2 = kurang baik
 1 = sangat kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Format jelas sehingga mempermudah melakukan observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian indikator keaktifan belajar dengan tujuan observasi					✓
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				✓	
4.	Kemudahan dalam penggunaan lembar observasi				✓	
5.	Kejelasan butir observasi					✓
6.	Keterukuran keaktifan belajar siswa melalui instrumen ini					✓

C. Saran dan Komentar
Instrumen sudah baik dan jelas. Disarankan menambahkan petunjuk teknis singkat agar mempermudah pelaksanaan observasi.

D. Penilaian Umum
 Mohon lingkari salah satu pernyataan dibawah ini:
 1. Dapat di gunakan tanpa revisi
 2. Dapat digunakan dengan revisi
 3. Tidak dapat di gunakan

Jember, 12 Februari 2025
 Validator,

 YULIATININGSIH, S.Pd
 NIP. 198507092023212013

Lampiran 12 Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

A. Identitas Validator
 Nama Validator : YULIATIMINGSIH, S.Pd
 NIP : 1985 0709 2013 212013
 Tanggal Validasi : 12 Februari 2025

B. Pengantar
 lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian ibu terhadap modul ajar yang telah dibuat. Diucapkan terimakasih atas ketersediaan ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk Pengisian
 1. Bapak/ ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.
 2. Jika ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah di sediakan.
 3. Keterangan point validasi adalah 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).

D. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Informasi Umum						
1.	Terdapat identitas sekolah yang terdiri dari nama penyusun, institusi, tahun penyusunan, jenjang sekolah, kelas dan alokasi waktu					✓
2.	Terdapat kompetensi awal					✓
3.	Terdapat profil pelajar pancasila				✓	
4.	Terdapat sarana dan prasarana				✓	
5.	Terdapat target peserta didik				✓	
6.	Terdapat model pembelajaran yang digunakan				✓	
B. Komponen Inti						
1.	Terdapat tujuan pembelajaran					✓
2.	Terdapat pemahaman bermakna					✓
3.	Terdapat pertanyaan pemantik					✓
4.	Terdapat langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berurutan sesuai dengan durasi waktu dan meliputi pendahuluan, inti serta penutup				✓	
5.	Terdapat asesmen, dituliskan jenis (diagnostik, sumatif atau formatif) dan bentuknya (sikap, performa atau tertulis)				✓	
6.	Terdapat pengayaan dan remedial				✓	
7.	Terdapat refleksi peserta didik dan guru				✓	
8.	Terdapat glosarium					✓
9.	Terdapat daftar pustaka					✓
C. Lampiran						
1.	Terdapat L.KPD				✓	
2.	Terdapat bahan bacaan guru dan peserta didik				✓	

E. Saran dan Komentar

Lengkapi bagian refleksi, glosarium, dan daftar pustaka
agar modul lebih komprehensif.

F. Penilaian Umum

Mohon lingkari salah satu pernyataan dibawah ini:

1. Dapat di gunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan revisi
3. Tidak dapat di gunakan

Jember,
Validator,


YULIATININGSIH, S.Pd
NIP. 198507092023212013



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET KEAKTIFAN SISWA

A. Identitas Validator

Nama : Yuliatiningih, S.Pd.

NIP : 198507092023202013

Jurusan : -

B. Petunjuk Pengisian Validasi

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket keaktifan belajar siswa, Ibu validator cukup memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Jika ada yang perlu direvisi atau dikomentari, dapat dituliskan pada lembar saran atau langsung pada naskah

C. Keterangan

1 = Kurang sekali

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Baik sekali

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓	
2	Konsep format angket					✓
3	Penggunaan bahasa yang baik dan benar				✓	
4	Istilah yang digunakan dapat dan mudah dipahami				✓	
5	Kejelasan huruf dan angka				✓	

Simpulan

.....

.....

.....

Saran

.....

.....

.....

Jember, 7 Juni 2025
Validator


(.....Yulia Hidayat, S.Pd.....)
NIP. 19850707 2023202013



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14 Hasil Olah Data

Uji Validasi Lembar Observasi

1. Tabel Penilaian lembar observasi dari Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Format jelas hingga mempermudah melakukan observasi keaktifan siswa	4
2	Kesesuaian indikator keaktifan belajar dengan tujuan observasi	5
3	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda	4
4	Kemudahan dalam menggunakan lembar observasi	4
5	Kejelasan butir observasi	5
6	Keterukuran keaktifan belajar siswa melalui instrumen ini	5
Jumlah Skor		27
Skor Maksimal (6 aspek x skor maksimal 5)		30

2. Tabel Kategori Penilaian Validitas Instrumen

Rentang Skor	Kategori
25-30	Sangat Baik
19-24	Baik
13-18	Cukup
7-12	Kurang
<7	Tidak Valid

3. Validasi Lembar Angket Keaktifan Belajar siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator	4	Baik
2	Konsep format angket	5	Sangat baik
3	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	Baik
4	Istilah yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
5	Kejelasan huruf dan angka	4	Baik

Rata-rata	4,4
------------------	------------

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,775	9

Uji Normalitas Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total Skor Keaktifan Siswa	eksperimen	,144	32	,088	,967	32	,420
	kontrol	,150	32	,063	,946	32	,113
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Normalitas Angket Keaktifan Belajar Siswa

Tests of Normality							
	Model pembelajaran (0=Tidak, 1=Ya)	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
skor total keaktifan	tidak	,128	32	,197	,958	32	,248
	ya	,125	32	,200*	,947	32	,117
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Homogenitas Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Total Skor Keaktifan Siswa	Based on Mean	0,048	1	62	0,828
	Based on Median	0,005	1	62	0,942
	Based on Median and with adjusted df	0,005	1	56,846	0,942
	Based on trimmed mean	0,037	1	62	0,848

Uji Homogenitas Angket Keaktifan Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
total skor	Based on Mean	1,093	1	62	,300
	Based on Median	,445	1	62	,507
	Based on Median and with adjusted df	,445	1	56,429	,507
	Based on trimmed mean	,953	1	62	,333

Uji T-test Lembar Observasi

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Total Skor Keaktifan Siswa	Equal variances assumed	0,048	0,828	7,751	62	0,000	5,281	0,681	3,919	6,643
	Equal variances not assumed			7,751	61,254	0,000	5,281	0,681	3,919	6,644

Uji T-test Lembar Angket

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Total Skor Keaktifan Siswa	Equal variances assumed	1,093	,300	37,928	62	0,000	24,21875	,63854	22,94233	25,49517
	Equal variances not assumed			37,928	59,464	0,000	24,21875	,63854	22,94125	25,49625

Hasil Uji Mann-Whitney U Angket Keaktifan Belajar Siswa

Ranks				
	kelas siswa	N	Mean Rank	Sum of Ranks
total skor	eksperimen	32	48,50	1552,00
	Kontrol	32	16,50	528,00
	Total	64		

Test Statistics ^a	
	total skor
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	528,000
Z	-6,893
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: kelas siswa	

Hasil Uji Mann-Whitney U Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Ranks				
	Jenis Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Total Skor Keaktifan Siswa	Eksperimen	32	46,11	1475,50
	Kontrol	32	18,89	604,50
	Total	64		

Test Statistics ^a	
	Total Skor
Mann-Whitney U	76,500
Wilcoxon W	604,500
Z	-5,871
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: Jenis Kelas	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10410/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMPN 2 RAMBIPUJI

Kandang Kidul, Pecoro, Kec. Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68152

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090010

Nama : MAFA SATUSSARIROH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SIMULATION BASED LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 2 RAMBIPUJI " selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. SIDDIQ HERI SUSANTO

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Februari 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER SMP NEGERI 2 RAMBIPUJI Jalan Widuri 1 Telp (0331) 7501045 Rambipuji											
<u>SURAT - KETERANGAN</u> No. 400.3.2.1/020/35.09.310.20.20523862/2025												
Yang bertanda tangan dibawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Drs. SIDIQ HERI SUSANTO</td> </tr> <tr> <td>NIP</td> <td>: 197001031999031005</td> </tr> <tr> <td>Jabatan</td> <td>: Kepala Sekolah</td> </tr> <tr> <td>Unit Kerja</td> <td>: SMPN 2 Rambipuji</td> </tr> </table>			Nama	: Drs. SIDIQ HERI SUSANTO	NIP	: 197001031999031005	Jabatan	: Kepala Sekolah	Unit Kerja	: SMPN 2 Rambipuji		
Nama	: Drs. SIDIQ HERI SUSANTO											
NIP	: 197001031999031005											
Jabatan	: Kepala Sekolah											
Unit Kerja	: SMPN 2 Rambipuji											
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama tersebut dibawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Mafa Satussariroh</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 212101090010</td> </tr> <tr> <td>Program /Jurusan</td> <td>: Tadris IPS</td> </tr> <tr> <td>Jenjang</td> <td>: Strata (S.1)</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</td> </tr> </table>			Nama	: Mafa Satussariroh	NIM	: 212101090010	Program /Jurusan	: Tadris IPS	Jenjang	: Strata (S.1)	Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Nama	: Mafa Satussariroh											
NIM	: 212101090010											
Program /Jurusan	: Tadris IPS											
Jenjang	: Strata (S.1)											
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan											
Terhitung mulai 20 November 2024 sampai dengan 25 Februari 2025 yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMPN 2 Rambipuji, dengan judul Skripsi :"Pengaruh Model Pembelajaran Simulation Based Learning terhadap keaktifan Belajar Siswa kelas VII dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2025/2026 "												
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.												
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R												
Rambipuji, 25 Februari 2025 Kepala Sekolah  Drs. SIDIQ HERI SUSANTO Kepala Sekolah NIP. 19700103 199903 1 005												

Lampiran 14 Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

SMPN 2 RAMBIPUJI TAHUN AJARAN 2025

NO	HARI/TANGGAL	JENIS KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	Rabu, 20 November 2024	Observasi Awal bersama guru mata pelajaran IPS	
2	Rabu, 12 Februari 2025	Memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah serta menemui guru Mata pelajaran IPS ,dan memberikan instrumen penelitian yang akan di validasi	
3	Senin, 17 Februari 2025	Melakukan penelitian pertama di kelas eksperimen	
4	Rabu, 19 Februari 2025	melakukan penelitian pertama di kelas kontrol	
5	Senin, 24 Februari 2025	melakukan penelitian kedua di kelas eksperimen & kontrol	
6	Selasa, 25 Februari 2025	Pengambilan surat keterangan selesai penelitian di SMPN 2 Rambipuji	

Jember, 25 Februari 2025

Kepala SMPN 2 Rambipuji



Heri Susanto

NIP. 197061031999031005

BIODATA PENULIS



Data Pribadi:

Nama : Mafa Satussariroh
 NIM : 212101090010
 TTL : Jember, 26 September 2001
 Alamat : Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten
 Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 No. HP : 081358671812
 Email : mafasatus09@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK Pertiwi :2006-2008
2. SD Negeri Sumberlesung 01 :2008-2014
3. SMP Negeri 1 Ledokombo :2014-2017
4. SMA Nuris Jember :2017-2020
5. UIN KH Achmad Siddiq Jember :2021-2025