

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMULASI DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN DI KELAS X SMA NEGERI 1 KUTABLANG

Bukhari

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Marwan Hamid

Dosen Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar yang dimiliki siswa, salah satu faktor penyebab adalah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat. Guru pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah dalam menyajikan materi pelajaran. Akibatnya siswa merasa bosan belajar akhirnya pencapaian prestasi belajar tidak seperti yang diharapkan. Untuk itu penulis mencoba mengajar dengan penerapan metode simulasi dengan metode demonstrasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada materi sistem dan alat pembayaran pada siswa kelas X SMA Negeri I Kutablang Kabupaten Bireuen. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutablang kabupaten Bireuen yang terdiri dari 2 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS₁ dan IPS₂ yang berjumlah 42 orang. Pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan melalui pre-test dan post-test. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan kriteria pengujian adalah terima Ho jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan tolak Ho jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada $dk = n_1 + n_2 - 2$. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 10,28$ dan $t_{tabel} = 1,684$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu $10,28 \geq 1,684$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbandingan hasil belajar siswa pada sistem dan alat pembayaran siswa kelas X SMA Negeri I Kutablang dengan menggunakan metode simulasi dan metode demonstrasi. Hasil belajar siswa lebih baik yang menggunakan metode simulasi dengan metode demonstrasi.

Kata kunci : Perbandingan Hasil Belajar, Metode Simulasi dengan Demonstrasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang ditujukan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku anak terarah yang lebih baik, membimbing anak menemukan dan mengaplikasikan pola pikir yang ilmiah, terarah dan bijaksana dalam menghadapi persoalan kehidupan (Suryabrata dalam Fajriah, 2012:1). Untuk mewujudkan semua itu, maka tujuan pendidikan harus dicapai secara maksimal. Pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar mengajar yang berlangsung. Cara yang tepat yang harus dimiliki guru adalah harus mampu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan penggunaan model atau metode baru yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Ekonomi adalah salah satu disiplin ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas atau langka. Disamping itu ekonomi merupakan sarana penunjang untuk berbagai disiplin ilmu lainnya. Ekonomi juga dapat digunakan untuk mengembangkan kepekaan nalar untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan proses kehidupan sehari-hari. Perencanaannya tidak hanya menyangkut materi yang disampaikan tetapi juga menyangkut pendekatan, strategi dan metode yang akan digunakan.

Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kutablang, sarana dan prasarana untuk kegiatan belajar mengajar sudah memadai akan tetapi pada saat ini, minat belajar siswa di sekolah

tersebut khususnya dalam pembelajaran ekonomi pada materi sistem dan alat pembayaran masih rendah, hal ini dapat diketahui bahwa masih rendahnya nilai ulangan harian maupun nilai rapor, yaitu nilai rata-rata kurang dari 65. Kondisi tersebut terjadi dalam proses pembelajaran ekonomi, guru cenderung meminimalkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran didalam kelas saja, guru hanya menjelaskan pelajaran secara teori, sangat jarang menjelaskan pelajaran dengan cara mempraktekkan secara langsung. akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dan pemahaman terhadap materi sistem pembayaran.

Menurut Trianto (2009:2) “hasil observasi empiris dilapangan mengindikasikan bahwa hasil penelitian menunjukkan 76,6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kompetensi guru”. Oleh karena itu tidak dipungkiri bahwa guru adalah produser sekaligus aktor yang mampu mensukseskan pendidikan. Guru dipandang telah sukses dalam pengajaran apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa, artinya guru tersebut telah dapat menciptakan siswa yang berilmu. Guru yang berkompotensi adalah guru yang cekatan dan terampil memilih metode yang tepat untuk diajarkan kepada siswa.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, guru bidang studi ekonomi di SMA Negeri 1 Kutablang dalam proses belajar mengajar selama ini guru masih menggunakan metode ceramah, metode ceramah biasanya kurang cocok dalam proses belajar- mengajar karena dapat membosankan siswa dan metode catat buku sampai habis mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan menyebabkan siswa tidak berpengatahuan dan memilih waktu untuk mengeluarkan ide atau pendapat serta tidak senang belajar mata pelajaran ekonomi. Sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan metode simulasi dan demonstrasi. Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Metode simulasi memiliki kelebihan antara lain: siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan imajinasi siswa, selain itu proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang

sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Di samping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Sedangkan demonstrasi adalah salah satu metode mengajar yang menghadapkan siswa secara langsung pada objek yang nyata (melakukan percobaan) serta melibatkan pengetahuan awal siswa adalah metode demonstrasi. Menurut Roestiyah dalam Fajriah (2010: 2), “demonstrasi adalah cara mengajar dimana seorang instruktur atau tim guru menunjukkan, memperlihatkan suatu proses sehingga seluruh siswa dalam kelas dapat melihat, mengamati, mendengar dan merasakan yang ditunjukkan oleh guru tersebut”. Jadi, pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan metode simulasi dan metode demonstrasi sama-sama memberikan dorongan, motivasi bagi siswa dan pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **”Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Simulasi dengan metode Demonstrasi pada Materi Sistem dan Alat Pembayaran di kelas X SMA Negeri 1 Kutablang”**.

LANDASAN TEORETIS

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses perubahan dari dalam diri seseorang, perubahan itu adalah dari ketidaktahuan ke pemahaman. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan (Sardiman, 2011: 20). Selanjutnya Hamalik (dalam Fajriah, 2012: 6) menyebutkan “belajar adalah suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan dan belajar bukan merupakan suatu hasil atau tujuan, tetapi belajar itu merupakan suatu proses perubahan. Definisi lain sebagaimana yang diungkapkan oleh Sardiman dalam Fajriah (2012: 6) yaitu: “belajar merupakan kegiatan anak didik untuk menerima, menanggapi dan menganalisa bahan-bahan pelajaran yang diberikan oleh guru sebagai pendidik. Perbuatan belajar diakhiri dengan kemampuan siswa menguasai

bahan- bahan yang telah diberikan atau ditandai dengan adanya perubahan diri siswa tersebut”.

2. Hasil Belajar

Dalam pendidikan, hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam bidang belajar kognitif, belajar sensorik- motorik dan belajar dinamik- afektif. Abdullah (2007:4) mengatakan bahwa” dalam setiap proses belajar akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai prestasi belajar seseorang”. Hasil belajar secara relatif bersifat konstan dan berbekas. Dikatakan secara relatif karena ada kemungkinan suatu hasil belajar ditiadakan atau dihapus dan diganti dengan hasil yang baru, ada kemungkinan pula suatu hasil terlupakan.

Berdasarkan penjelasan para ahli pendidikan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan oleh para peserta didik setelah menempuh proses belajar dalam suatu organisasi yang disebut sekolah. Jadi secara garis besar, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan tertentu yang diperoleh setelah melakukan upaya belajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Selanjutnya, Slameto (2003:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat di golongan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri individu. Yang termasuk kedalam faktor intern yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

4. Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok (Anitah: 2007). Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Di samping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Langkah-langkah Metode Simulasi

Agar dapat mencapai hasil yang maksimal dalam sebuah metode, maka adanya langkah-langkahnya. Menurut Anitah dkk, (2007: 23) menyatakan langkah--langkah yang harus ditempuh dalam penggunaan metode simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi
- 2) Menetapkan kelompok dan topik-topik yang akan dibahas.
- 3) Guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Proses pengamatan pelaksanaan simulasi dapat dilakukan dengan diskusi.
- 5) Mengadakan kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan simulasi.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulasi

Menurut Anitah, dkk (2007: 24) mengemukakan tentang kelebihan metode simulasi sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya,
- 2) Aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran,
- 3) Dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial (merupakan implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual),Dapat membina hubungan personal yang positif,
- 4) Dapat membangkitkan imajinasi,

- 5) Membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.

Selain memiliki kelebihan metode simulasi juga memiliki beberapa kekurangan, adapun kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak,
- 2) Sangat bergantung pada aktivitas siswa,
- 3) Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar,
- 4) Banyak siswa yang kurang menyenangi sosiodrama sehingga sosiodrama tidak efektif.

5. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. (Muhibbin Syah, 2000). Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000), metode demonstrasi ialah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu pada siswa. Secara umum manfaat dari psikologis pedagogis dari metode demonstrasi adalah perhatian anak dapat lebih dipusatkan, proses belajar anak lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari dan pengalaman dan kesan hasil belajar lebih melekat.

1. Langkah-langkah Metode Demonstrasi

Dalam menggunakan metode demonstrasi harus sesuai dengan prosedur-prosedur atau hal-hal yang harus diperhatikan. Surina dalam Fajriah (1996:11), menyatakan bahwa, “dalam mengajar materi dengan menggunakan metode demonstrasi, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi pelajaran
- 2) Menentukan sub pokok bahasan yang akan diajarkan dengan menggunakan metode demonstrasi.
- 3) Mempersiapkan lembaran kerja untuk siswa.
- 4) Meminta siswa untuk menanyakan tentang hal-hal yang belum dimengerti.

- 5) Mengarahkan siswa dalam usaha merumuskan kesimpulan dan hasil demonstrasi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Menurut Djamarah (2000: 20), metode demonstrasi itu mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- 1) Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja sesuatu.
- 2) Memudahkan berbagai jenis penjelasan
- 3) Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret.
- 4) Perhatian anak dapat lebih terpusatkan
- 5) Anak dapat ikut serta aktif apabila demonstrasi langsung dilanjutkan dengan eksperimen.
- 6) Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sekiranya anak hendak mencoba sendiri.
- 7) Beberapa persoalan yang belum dimengerti dapat ditanyakan langsung saat suatu proses ditunjukkan sehingga terjawab dengan jelas.

Kelemahan metode demonstrasi sebagaimana diungkapkan oleh Djamarah dalam Fajriah (2000:21), yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda/peristiwa yang akan dipertunjukkan karena jumlah anak yang banyak dalam satu kelas atau alat yang terlalu kecil.
- 2) Tidak semua benda/peristiwa dapat didemonstrasikan.
- 3) Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan.
- 4) Apabila tidak dilanjutkan dengan eksperimen ada kemungkinan anak menjadi lupa, dan materi belajar tidak akan bermakna karena tidak menjadikan pengalaman belajar.

6. Sistem Pembayaran

Pada tingkat yang paling dasar, sistem pembayaran adalah suatu cara yang disepakati untuk menstransfer suatu nilai (value) antara pembeli dan penjual dalam suatu transaksi. Sistem pembayaran memfasilitasi pertukaran baranga dan jasa dalam suatu perekonomian (Alam, 2013: 255). Sementara itu, dalam

pandangan Manuel Guitian mantan Direktur the Monetary and Exchange Affairs Department IMF, sistem pembayaran adalah mencakup seperangkat alat dan sarana umum yang diterima dalam melakukan pembayaran, kerangka kelembagaan dan organisasi yang mengatur pembayaran tersebut (termasuk peraturan prudensial), dan prosedur operasi serta jaringan komunikasi yang digunakan untuk memulai dan mengirim informasi pembayaran dari pembayar kepada penerima dan menyelesaikan pembayaran.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia dikatakan bahwa sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sementara itu menurut Bank for International Settlement (BIS), sistem pembayaran mencakup seperangkat sarana, prosedur perbankan dan sistem transfer dana antarbank yang menjamin sirkulasi uang.

a. Komponen-komponen yang Membentuk Sistem Pembayaran

Komponen merupakan bagian-bagian yang terdapat dalam sesuatu sistem pembayaran. Menurut Alam (2013:256) komponen-komponen yang membentuk sistem pembayaran adalah sebagai berikut:

- 1) Alat pembayaran (*payment instruments*). Setiap transaksi pembayaran memerlukan beberapa bentuk alat pembayaran yang memenuhi standar fisik, hukum dan peraturan. Alat pembayaran dapat dikelompokkan atas alat pembayaran tunai dan alat pembayaran nontunai.
- 2) Sistem pembayaran yang memproses berbagai instrument pembayaran (*interbank fund transfer system*). Variasi cukup banyak dan tergantung pada alat pembayaran yang diprosesnya.
- 3) Lembaga yang memproses sistem pembayaran (*payment system operators*).
- 4) Saluran pembayaran (*delivery channel*)

b. Peran Sistem Pembayaran dalam Perkonomian

Menurut Alam (2013: 257), adapun peran sistem pembayaran dalam perekonomian sebagai berikut:

- 1) Menjamin kelancaran pasar sebagai tempat di mana transaksi terjadi.
- 2) Memungkinkan terjadinya spesialisasi pada produksi.
- 3) Membuat menentukan seberapa efisien transaksi dilakukan dan diselesaikan.
- 4) Mempengaruhi tingkat dan laju pertumbuhan ekonomi serta efisiensi pasar keuangan.
- 5) Elemen penting dalam infrastruktur untuk mendukung terciptanya stabilitas sistem keuangan.
- 6) Sebagai *channel* utama transmisi kebijakan moneter untuk mendukung kebijakan pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien.
- 7) Mendukung efisiensi dan efektivitas fungsi intermediasi lembaga keuangan.
- 8) Mendorong mobilitas aliran dana secara lebih cepat melalui layanan sistem pembayaran yang lebih beragam.

c. Risiko dalam Sistem Pembayaran dan Pengendaliannya

Perkembangan teknologi informasi dengan segala bentuknya memang memberikan berbagai kemudahan, kecepatan dan kelancaran sistem pembayaran. Di balik ini semua, ada juga ketergantungan misalnya: ketergantungan sistem transfer dana elektronik terhadap kehandalan infrastruktur jaringan komunikasi dapat menimbulkan risiko operasional. Gangguan operasional juga berpotensi memperlambat mekanisme settlement dana. Timbulah risiko likuiditas. Risiko ini terjadi karena pihak yang berutang tidak dapat memenuhi kewajiban pada waktunya. Akibatnya, likuiditas pihak lain terpengaruhi. Pada gilirannya risiko likuiditas dapat meningkat menjadi risiko kredit. Hal ini paling ditakuti karena dapat menggoncangkan stabilitas sistem keuangan.

d. Evaluasi Sistem Pembayaran dari Barter ke Sistem Pembayaran *E-Commerce*

Sistem pembayaran mengikuti tahapan perkembangan ekonomi. Tahap evaluasi sistem pembayaran dimulai dari sistem barter. Sistem ini merupakan sistem perekonomian yang paling sederhana dikalangan masyarakat primitif. Dalam masyarakat primitif, transaksi melibatkan pertukaran fisik langsung barang atau barter (wikipedia, 2008). Barter merupakan sistem pembayaran dengan komonitas barang tertentu yang merepresentasikan suatu nilai tertentu.

Kelemahan utama barter sebagai sistem pembayaran terletak pada kenyataan bahwa transaksi dapat terjadi karena dua keinginan pada waktu tertentu. Dalam transaksi ini penjual “penjual” harus mau menerima apa yang akan diserahkan oleh “pembeli”. Hal ini terjadi karena masyarakat primitif hanya memiliki seperangkat barang yang terbatas yang akan ditukar dalam sistem barter. Dalam perekonomian masyarakat primitif, masih sedikit spesialis tenaga kerja atau produksi (Alam, 2013).

e. Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Tujuan bank Indonesia adalah menjaga stabilitas nilai tukar rupiah. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pengaturan dan pengelolaan kelancaran sistem pembayaran nasional (SPN). Kelancaran SPN juga perlu didukung oleh infrastruktur yang andal. Semakin lancar dan andal SPN, semakin lancar pula transmisi kebijakan moneter.

Bank sentral adalah satu-satunya lembaga yang berhak mengeluarkan dan mengedarkan alat pembayaran tunai seperti uang rupiah. BI juga berhak mencabut, menarik, hingga memusnahkan uang rupiah yang sudah tak berlaku dari peredaran. Terkait dengan peran tersebut, Bank Indonesia senantiasa berupaya untuk memenuhi kebutuhan uang kartal di masyarakat baik dalam nominal yang cukup, jenis pecahan yang sesuai, tepat waktu dan dalam kondisi yang layak edar (*clean money policy*).

Alat pembayaran nontunai sudah berkembang dan lazim digunakan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa jasa pembayaran nontunai yang dilakukan maupun lembaga keuangan bukan bank, baik proses pengiriman dana, penyelenggara kliring, maupun sistem penyelesaian akhir (*settlement*) sudah tersedia dan dapat berlangsung di Indonesia.

f. Uang sebagai Alat Pembayaran

R.J Thomas dalam Alam, (2013: 265), mengatakan uang adalah suatu benda yang dengan mudah dan umum diterima oleh masyarakat untuk pembayaran pembelian barang, jasa, dan barang berharga lainnya, serta untuk pembayaran utang”. Menurut Wikipedia (2009), fungsi-fungsi uang dapat digolongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. Yang termasuk kedalam fungsi asli uang adalah sebagai alat tukar dan alat satuan hitung.

Sedangkan fungsi turunan mencakup standar atau ukuran pembayaran yang ditunda, alat penyimpanan kekayaan, dan alat pengalihan kekayaan.

Uang dapat dikelompokkan atas dasar pihak yang mengeluarkan, bahan uang, negara yang mengeluarkan dan nilai uang. Berdasarkan pihak yang mengeluarkan, uang dibedakan menjadi uang kartal dan uang giral. Uang Kartal adalah uang kertas atau uang logam yang beredar di masyarakat. Uang ini dikeluarkan dan diatur peredarannya oleh pemerintah serta merupakan alat pembayaran yang sah. Uang giral adalah alat pembayaran berupa cek, bilyet giro, dan sejenisnya.

Berdasarkan bahan yang digunakan, uang dibedakan atas uang logam dan uang kertas. Berdasarkan negara yang mengeluarkannya, uang dibedakan atas uang dalam negeri (domestik/ nasional) dan uang luar negeri.

Menurut Alam (2013: 267), agar uang dapat berfungsi dengan baik, uang harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Mudah dibawa (*portability*), dengan mudah dibawa uang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
2. Tahan lama (*durability*). Uang hendaknya tidak cepat rusak dan tidak perlu diganti setiap saat.
3. Uang dipecah menjadi unit yang lebih kecil (*divisibility*). Uang harus dapat dipecah menjadi unit yang lebih kecil untuk memudahkan transaksi.
4. Nilainya stabil (*stability*). Uang perlu dijaga agar nilainya stabil. Jika uang tidak stabil, uang tidak akan diterima secara umum.
5. Diterima secara umum (*acceptability*).
6. Jumlahnya dapat memenuhi kebutuhan masyarakat serta tidak mudah dipalsukan.
7. Syarat psikologis, bahwa uang harus bisa memuaskan keinginan orang yang memilikinya.

Agar uang sulit dipalsukan, perlu ada unsur pengamanannya. Untuk pengamanannya pada uang kertas mencakup bahan uang dan teknik cetak. Ada dua bentuk unsur pengaman pada uang kertas rupiah. Keduanya adalah sebagai berikut:

1. Unsur pengaman yang terbuka (*overt security features*). Kebanyakan unsur pengaman adalah yang terbuka dan dapat dilihat dengan mudah oleh masyarakat.

- Unsur pengaman yang tidak terbuka (*overt security features*). Pendeteksian unsur pengaman yang tidak terbuka hanya dapat dilakukan dengan mesin yang memiliki sensor yang memiliki tingkat kepastian dan kecepatan yang cukup tinggi untuk mengetahui unsur pengaman tersebut.

METODE

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komperatif. Penelitian komperatif dapat digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kutablang Kabupaten Bireuen, waktu penelitian dilaksanakan dengan jadwal dan jam pelajaran di sekolah yang bersangkutan pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kutablang tahun ajaran 2015/2016. Peneliti mengambil 2 (dua) kelas sebagai sampel yang memiliki kemampuan yang sama dengan jumlah siswa 80 siswa, yaitu kelas XI A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode simulasi dan XI B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode demonstrasi pada materi sistem dan alat pembayaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Kutablang Kabupaten Bireuen. Penelitian ini dilakukan pada kelas X IPS₁ yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS₂ yang terdiri dari 22 siswa sebagai kelas kontrol, diadakan pada semester genap (dua) pada tahun ajaran 2015-2016 dilakukan empat kali pertemuan pada materi sistem dan alat pembayaran.

- Deskripsi Data Kemampuan Awal Siswa (Pre-test)

Hasil analisis kemampuan awal siswa menunjukkan bahwa kemampuan penugasan materi adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil skor pre-test (tes awal). Secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

NO	Kelompok/ Kelas	Eksperimen	Kontrol
1	Nilai Minimum	30	20
2	Nilai maksimum	60	50
3	Rentang nilai Post-Test	60-30	50-20
4	Mean Post-test	46,6	40,22
5	Jumlah Nilai Post-test	870	900
6	Rata-rata Post-test	43,3	40,90

Sumber : SMA Negeri 1 Kutablang

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat perbedaan antara nilai yang diperoleh siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan yang tidak jauh berbeda tentang materi sistem dan alat pembayaran pada tes kemampuan awal.

- Deskripsi Data Kemampuan Akhir Siswa (Post-test)

Hasil analisis kemampuan akhir (post-test) siswa menunjukkan bahwa kemampuan penugasan tentang materi yang telah diberikan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil skor post-test. Secara ringkas dapat dilihat pada tabel di bawah ini yaitu:

NO	Kelompok/ Kelas	Eksperimen	Kontrol
1	NilaiMinimum	70	50
2	Nilai maksimum	95	75
3	Rentang nilai Post-Test	95-70	75-50
4	Mean Post-test	85,00	63,86
5	Jumlah Nilai Post-test	1700	1405
6	Rata-rata Post-test	82,45	68,86

Sumber : SMA Negeri 1 Kutablang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen mencapai 82,45 sedangkan kelas kontrol 68,86. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mencoba untuk menerangkan suatu analisis dari analisis data dan pengujian hipotesis sehingga mendapat hasil yang diharapkan. Adapun hasil penelitian yang didapat yaitu perbandingan hasil belajar yang diajarkan dengan metode simulasi lebih baik dari yang diajarkan dengan metode demonstrasi pada materi sistem dan alat pembayaran.

Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal yang dilakukan pada kedua kelas. Berdasarkan pengolahan data diperoleh nilai rata-rata tes awal siswa sebelum penelitian dilakukan adalah untuk kelas eksperimen nilai rata-rata 46,27 dan untuk kelas kontrol 38,8. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kedua kelas tersebut. Jadi nilai tes awal (pre-test) siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol tetapi tidak mengalami perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan dari nilai akhir siswa yang dilakukan pada kedua kelas, pengolahan data diperoleh nilai rata-rata tes akhir (post-test) siswa setelah penerapan metode simulasi (kelas eksperimen) adalah 82,45, sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan metode demonstrasi (kelas kontrol) adalah 68,86. Dengan demikian nilai tes akhir kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata tes akhir kelas kontrol.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari uji normalitas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS₁ kelas eksperimen X_{hitung} sebesar 4,06 sedangkan kelas X IPS₂ (kelas kontrol) adalah X_{hitung} sebesar 3,19 sedangkan X_{tabel} sebesar 9,48 dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yang berarti bahwa hasil belajar siswa pada kelas X IPS₁ (kelas eksperimen) berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS₁ dan kelas X IPS₂ berdistribusi normal.

Setelah menguji nilai normalitas dan homogenitas, juga harus menentukan nilai uji-t untuk mengetahui tentang kebenaran argument yang mengatakan perbandingan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode simulasi dengan metode demonstrasi menunjukkan bahwa nilai hasil uji-t terhadap penguasaan materi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $T_{hitung} = 10,82$ dan $T_{tabel} = 1,684$. Dengan demikian hasil perhitungan di atas terlihat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $10,82 > 1,684$

karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi lebih baik dari yang diajarkan dengan metode demonstrasi.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan metode simulasi dan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode demonstrasi, bahwa terdapat perbandingan hasil ke dua kelas tersebut. Hasil belajar di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol, hal ini disebabkan karena di kelas eksperimen menggunakan metode simulasi dimana siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan komunikasi dalam kelompok. Disamping itu, siswa juga diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan sistem dan alat pembayaran.

Selain itu Anita, dkk (2007), juga mengemukakan tentang beberapa kelebihan dengan menggunakan metode simulasi antara lain: siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya, aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran, dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial (merupakan implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual), dapat membina hubungan personal yang positif, dapat membangkitkan imajinasi, dan membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode simulasi dengan metode demonstrasi pada materi sistem dan alat pembayaran di kelas X SMA Negeri 1 Kutablang. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode simulasi lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode demonstrasi. Hal ini dibuktikan dengan harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,35 > 1,684$. Selain itu juga terlihat jelas pada nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen yaitu 85,95 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata siswa kelas kontrol

yaitu 59. Dari hasil tersebut terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disebutkan di atas, adapun saran-saran yang penulis kemukakan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

1. Diharapkan kepada siswa untuk terus belajar agar prestasinya memuaskan demi kemajuan bangsa.
2. Diharapkan pada guru bidang studi Ekonomi agar menerapkan model pembelajaran simulasi pada materi pembelajaran yang dapat di simulasikan karena pembelajaran ini baik digunakan dalam rangka menciptakan daya urut atau kemampuan berpikir siswa secara ringkas dan sistematis.
3. Diharapkan kepada pembaca lainnya terutama yang berprofesi sebagai guru ekonomi agar menjadikan penelitian ini sebagai masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, dkk. (2013). *Ekonomi Untuk SM/ MA Kelas X*. Jakarta: PT .Gloria Aksara Pratama.
- Anitah, dkk. (2007). (Oline) <http://www.google.co.id,http://iyasphunkalfreth.blogspot.com/2010/06/perbandingan-metode-pembelajaran.html>. 19 Oktober 2015.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, dkk . 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fajriah. 2011. *Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Konvensional Dengan Metode Demonstrasi Pada Konsep Gerak Pada Manusia di SMP Negeri 2 Sawang*. Unimus. Skripsi (Tidak dipublikasi).
- Irianto. Agus .H. 2009. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Muslina. 2012. *Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Lurus Melalui Penerapan Strategi Peta Konsep Dan Strategi Rangkuman Pada Kelas X SMA Negeri 1 Kutablang*. Unimus. Skripsi (Tidak dipublikasi).
- Nurmasyitah. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle dan Kooperatif Tipe NHT di Kelas VIII MTsN Dewantara*. Unimus. Skripsi (Tidak dipublikasi).
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar-mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- . 2005. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Sudijono, Anas, Prof. Drs. 2005. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- . 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Tim Penyusun. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi (Edisi Revisi)*. Bireuen: Universitas Almuslim.

Daftar Riwayat Hidup

Marwan Hamid

Lahir di Teupin Mane pada tahun 1967. Bekerja sebagai dosen tetap pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Almuslim