

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI DAN
MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DITINJAU
DARIMINATBELAJARSISWAKELAS XSMA PERINTIS 1
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Faida Salsabila

2113031025



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI DAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA PERINTIS 1 BANDAR LAMPUNG

Oleh

FAIDA SALSABILA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar ekonomi, perbedaan minat belajar, serta kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang perbedaan hasil belajar ekonomi antara model Simulasi dan Bermain Peran ditinjau dari minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan komparatif dan desain faktorial 2x2. Sampel berjumlah 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji ANOVA dua jalan dan Uji t-test dua sampel independent.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model Simulasi dan Bermain Peran; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi berdasarkan tingkat minat belajar rendah; 3) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model Simulasi lebih tinggi dibandingkan model Bermain Peran pada siswa yang minat belajarnya tinggi; 4) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model Simulasi lebih tinggi dibandingkan model Bermain Peran pada siswa yang minat belajarnya rendah; 5) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci :Hasil Belajar, Minat Belajar, Model Pembelajaran, Bermain peran, Simulasi.

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF ECONOMIC LEARNING OUTCOMES USING SIMULATION LEARNING MODEL AND ROLE PLAY LEARNING MODEL REVIEWED FROM STUDENTS LEARNING INTERESTS OF CLASS X SMA PERINIS 1 BANDAR LAMPUNG

By

FAIDA SALSABILA

This study investigates the impact of two instructional models Simulation and Role Playing on economics learning outcomes in relation to students' learning interest. The research was motivated by consistently low economics achievement, heterogeneous student interest levels, and limited instructional variety. A comparative experimental design with a 2×2 factorial structure was applied, involving 60 randomly selected students. Data were gathered via interviews, observations, documentation, questionnaires, and tests. Two-way ANOVA and independent-samples t-tests were used to test the hypotheses. Results indicated that (a) learning outcomes differ significantly between the Simulation and Role Playing models, (b) learning interest significantly affects outcomes for students with low interest, (c) high-interest students achieved better results under the Simulation model than under Role Playing, (d) similarly, low-interest students performed better with Simulation, and (e) a significant interaction exists between instructional model and interest level affecting learning outcomes. These findings suggest that the Simulation model enhances economics achievement across varying interest levels. Further research should explore long-term retention and the applicability of these models in other subjects.

Keywords: Economics Learning Outcomes, Learning Interest, Instructional Models, Role Playing, Simulation.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI DAN
MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DITINJAU
DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA PERINTIS 1
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Faida Salsabila

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**STUDI PERBANDINGAN HASIL
BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI
DAN MODEL PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN DITINJAU DARI
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA
PERINTIS 1 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

Faida Salsabila

Nomor Pokok Mahasiswa

2113031025

Program Studi

Pendidikan Ekonomi

Jurusan

Pendidikan IPS

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. Nurdin, M.Si.

NIP 19600826 198603 1 003

Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930122 202421 2 027

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Kordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Suroto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Nurdin, M.Si.

Sekretaris : Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yon Rizal, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Juni 2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung

35145 Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Surat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faida Salsabila
NPM : 2113031025
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025



Faida Salsabila

2113031025

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Faida Salsabila dan biasa dipanggil Faida. Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 30 Desember 2002. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Arman dan Ibu Risa Andriani. Penulis berasal dari Lampung, Kecamatan Rajabasa, kota Bandar Lampung.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis sebagai berikut.

1. TK Azziziyah telah diselesaikan pada tahun 2008
2. SD Negeri 1 Sawah Lama yang telah diselesaikan pada tahun 2015
3. MTS Negeri 1 Bandar Lampung yang telah diselesaikan pada tahun 2018
4. MAN 2 Bandar Lampung yang telah diselesaikan pada tahun 2021

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur undangan (SNMPTN). Pada tahun 2024 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Way Sulan Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan dan mengikuti Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAS Darul Ulum Way Sulan. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Lampung, penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni Assets Pendidikan Ekonomi FKIP Unila, kemudian pada tanggal 14 Februari 2025 penulis melaksanakan Seminar Proposal, dan dilanjut pada tanggal 3 Juni 2025 penulis melaksanakan Seminar Hasil, dan diakhiri pada tanggal 5 Juni 2025 penulis melaksanakan Ujian Komprehensif.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilabbil'alamin, segala puji hanya untuk Allah SWT atas segala kemudahan, rahmat, dan karunia-Nya selama ini. Dengan bangga kupersembahkan karya ini untuk

My Beloved family

Terima kasih telah menjadi tempatku kembali dan sumber semangat dalam setiap langkahku. Khususnya untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti. Kalian adalah kekuatanku.

Sahabat-Sahabatku

Terima kasih telah menemani dalam berbagai fase hidup, dalam canda dan dalam tangis. Kalian adalah bagian dari perjalanan ini yang akan selalu aku syukuri dan simpan di dalam hati.

Bapak Ibu Dosenku

Terima kasih atas kesabaran dan ilmu yang kalian berikan. Setiap bimbingan dan semangat dari kalian sangat berarti dan menjadi pendorong utama hingga aku menyelesaikan perkuliahan ini.

Seseorang yang Kelak Akan Mendampingi Hidupku

Aku belum tahu siapa kamu, tapi aku percaya takdir akan mempertemukan kita di waktu yang tepat. Semoga kamu adalah seseorang yang mampu menerima setiap kekuranganku dan bersedia tumbuh bersama dalam cinta dan kebaikan.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Jangan biarkan kesuksesan membuat kita sombong dan jangan biarkan kegagalan membuat kita patah semangat”

(Najwa Shihab)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Aku percaya, apa yang ditakdirkan Allah untukku tidak akan tertukar, dan waktunya selalu tepat”

(Faida Salsabila)

SANWANCANA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi berjudul "Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi dan Model Pembelajaran Bermain Peran Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung" ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berupa doa, bimbingan, arahan, motivasi, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DE.A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, beserta segenap jajarannya.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Si., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas perhatian dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan dan keberkahan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya.
8. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. selaku dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan dedikasi telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas segala arahan, masukan, ilmu, serta motivasi yang telah diberikan, yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
9. Ibu Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya meski dalam kesibukan yang padat. Bimbingan, arahan, dan perhatian Ibu sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas dengan limpahan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam setiap langkah Ibu.
10. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si. selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritikan, arahan, saran dan masukannya kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini, terimakasih bapak atas semua saran dan arahnya, semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan semoga Tuhan senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada bapak.
11. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terimakasih untuk ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan sepanjang masa perkuliahan.
12. Bapak Purnomo, S.Pd. selaku Kepala SMA Perintis 1 Bandar Lampung, Guru dan Staff serta seluruh siswa kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian.

13. Teruntuk Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas setiap doa, nasihat, dan dukungan yang tak pernah berhenti mengiringi setiap langkahku dalam menjalani proses pendidikan ini. Meskipun Ayah dan Ibu tidak menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi, namun kalian telah menjadi sosok yang luar biasa dalam hidupku. Kalian mengajarkan arti kerja keras, kesabaran, dan ketulusan melalui tindakan, bukan hanya kata-kata. Setiap pengorbanan yang telah kalian lakukan menjadi sumber semangat bagiku untuk terus melangkah. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan perlindungan untuk Ayah dan Ibu. Insya Allah, aku akan terus berusaha menjadi anak yang membanggakan dan menjadi bagian dari kebahagiaan kalian.
14. Teruntuk kakakku tersayang, Rima Wahyuni dan Roni Hidayat, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk perhatian, kasih sayang, dan semangat yang tiada henti kalian berikan selama ini. Canda tawa, nasihat sederhana, hingga dukungan moral yang kalian berikan menjadi penyemangat tersendiri di tengah rasa lelah dan putus asa yang kadang datang dalam proses penulisan skripsi ini. Kalian bukan hanya kakak, tetapi juga teman berbagi dan tempatku kembali saat pikiran mulai penat. Semoga segala kebaikan yang kalian berikan dibalas dengan limpahan keberkahan dan kebahagiaan dari Allah SWT.
15. Teruntuk keponakanku tersayang, Aleyya, terima kasih karena telah menghadirkan warna baru dalam hidupku. Meski usiamu baru satu tahun dan belum sepenuhnya mengerti dunia, tawa polos dan tingkah lucumu mampu menghapus lelah di tengah perjuangan yang sedang kujalani. Hadirmu seperti pelipur lara di tengah penat, membawa keceriaan yang tulus dan membuat hari-hariku terasa lebih ringan. Dalam diam dan tawamu, ada semangat yang tak bisa dijelaskan dengan kata-kata. Semoga kelak engkau tumbuh menjadi anak yang sehat, bahagia, dan menjadi kebanggaan keluarga. Terima kasih telah menjadi bagian kecil yang begitu besar artinya dalam perjalanan hidupku.
16. Teruntuk Teman dan sahabatku tercinta yaitu Anzela, kamu bukan hanya sekadar teman yang sejalan pemikirannya, tapi juga sosok yang selalu memahami dan mampu menangkap maksud dari setiap kata yang kuucapkan tanpa perlu penjelasan panjang. Semua momen perjuangan skripsi yang kita lalui bersama menjadi kenangan yang sangat berarti bagiku. Mba Nola, terima kasih

atas dukungan dan semangat yang selalu kamu berikan. Kehadiranmu memberikan warna dan kekuatan tersendiri dalam melewati setiap tantangan selama proses penyelesaian skripsi ini.

17. Teruntuk teman-teman seperjuangan dari Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021, saya ucapkan terima kasih atas kehangatan persahabatan selama menempuh masa perkuliahan. Terima kasih pula atas semangat, dukungan, dan berbagai pengalaman berharga yang telah kalian bagikan. Semoga kita semua selalu dimudahkan dalam menjalani perjalanan ke depan.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.
19. Teruntuk diriku sendiri, Faida Salsabila. Terima kasih telah bertahan dan melalui semua proses ini dengan kesabaran dan keteguhan hati, meskipun tidak selalu mudah. Di balik rasa lelah, kegelisahan, dan air mata, kamu tetap memilih untuk berdiri, belajar, dan melangkah. Kamu telah melewati banyak hal yang tidak semua orang tahu, dan kamu berhasil sampai di titik ini. Itu adalah pencapaian yang layak untuk dihargai. Teruslah melangkah dengan keyakinan, karena setiap perjuanganmu adalah bukti bahwa kamu kuat dan tidak pernah menyerah. Apa pun yang terjadi di masa depan, ingatlah bahwa kamu berharga, kamu mampu, dan kamu pantas merasa bangga atas segala usaha yang telah kamu lakukan.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya atas segala kebaikan dan pengorbanan kita. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 2 Juni 2025

Faida Salsabila

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Belajar dan Hasil Belajar	10
2. Model Pembelajaran Simulasi.....	14
3. Model Pembelajaran Bermain Peran.....	17
4. Minat Belajar.....	20
B. Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis.....	33
III. METODE PENELITIAN	35
A. Metode dan Pendekatan Penelitian.....	35
1. Desain Penelitian.....	35
2. Prosedur Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel.....	39

	ii
C. Variabel Penelitian	40
1. Variabel Bebas (Independent)	40
2. Variabel Terikat (Dependent).....	40
3. Variabel Moderator	40
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variable	41
1. Definisi Konseptual.....	41
2. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Wawancara	43
2. Observasi	44
3. Dokumentasi.....	44
4. Tes.....	44
5. Angket	44
6. Eksperimen.....	45
F. Uji Persyaratan Instrumen.....	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reabilitas.....	48
3. Tingkat Kesukaran Soal	50
4. Daya Beda Soal.....	52
G. Uji Persyaratan Analisis Data.....	53
1. Uji Normalitas	53
2. Uji Homogenitas Varian	55
H. Teknik Analisis Data	55
1. Analisis Varians Dua Jalan	55
2. Uji T-tes Sampel Independen.....	57
I. Pengujian Hipotesis.....	58
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	60
1. Sejarah dan Profil Singkat Berdirinya SMA Perintis 1 Bandar Lampung	60
2. Visi dan Misi Sekolah	61
3. Tenaga Pendidik SMA Perintis 1 Bandar Lampung	62
4. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	62
B. Gambaran Umum Responden	62
C. Deskripsi Data	63
1. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	63
2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	68
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen	72
4. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol.....	77
D. Uji Persyaratan Analisis Data.....	81
1. Uji Normalitas	82
2. Uji Homogenitas	83
E. Pengujian Hipotesis Penelitian	85
1. Pengujian Hipotesis 1.....	85
2. Pengujian Hipotesis 2.....	86
3. Pengujian Hipotesis 3.....	87

4. Pengujian Hipotesis 4.....	88
5. Pengujian Hipotesis 5.....	89
F. Pembahasan.....	91
F. Keterbatasan Penelitian.....	102
V. SIMPULAN DAN SARAN	103
A. Simpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ekonomi Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.....	3
2. Data Minat Belajar Siswa Kelas X.1 dan X.3 SMA Perintis 1	4
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Simulasi.....	16
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain Peran.....	19
5. Penelitian Yang Relevan	22
6. Desain Penelitian	36
7. Data Jumlah Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.....	39
8. Definisi Oprasional Variabel.....	42
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar.....	46
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Soal Hasil Belajar	47
11. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r.....	49
12. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar.....	50
13. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal	51
14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	51
15. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir.....	52
16. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda	53
17. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan	56
18. Struktur Jabatan SMA Perintis 1 Bandar Lampung	61
19. Sarana dan Prasarana SMA Perintis 1 Bandar Lampung	62
20. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Pada Kelas Ekperimen.....	64
21. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Tinggi Pada Kelas Ekperimen.....	66
22. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Rendah Pada Kelas Eksperimen.....	67
23. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Pada Kelas Kontrol	69
24. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Tinggi Pada Kelas Kontrol.....	70
25. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Rendah Pada Kelas Kontrol	72
26. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi pada Kelas Eksperimen	73
27. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Untuk Minat Belajar Tinggi pada Kelas Eksperimen	75
28. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi untuk Minat Belajar Rendah pada Kelas Eksperimen.....	76
29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi pada Kelas Kontrol.....	78

30. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi untuk Minat Belajar Tinggi pada Kelas Kontrol	79
31. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi untuk Minat Belajar Rendah pada Kelas Kontrol	81
32. Rekapitulasi Uji Normalitas	82
33. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	83
34. Hasil Uji Hipotesis 1.....	85
35. Hasil Uji Hipotesis 2.....	86
36. Hasil Uji Hipotesis 3	87
37. Hasil Uji Hipotesis 4	88
38. Hasil Uji Hipotesis 5	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari FKIP Unila	115
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari SMA Perintis 1 Bandar Lampung	116
3. Dokumentasi Wawancara Proses Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Kelas pada Guru Ekonomi X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.....	117
4. Hasil Wawancara Bersama Guru Bidang Studi Ekonomi	118
5. Dokumentasi Penyebaran Kusioner Minat Belajar Pada Siswa Kelas X.1 dan X.3 SMA Perintis 1 Bandar Lampung	119
6. Sampel Hasil Kusioner Minat Belajar Kelas X.1 SMA Perintis 1 Bandar Lampung.....	120
7. Sampel Hasil Kusioner Minat Belajar Kelas X.3 SMA Perintis 1 Bandar Lampung.....	122
8. Surat Izin Penelitian	124
9. Surat Balasan Penelitian.....	125
10. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	126
11. Lembar Instrumen Minat Belajar	127
12. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Ekonomi.....	131
13. Lembar Instrumen Tes Soal	133
14. Data Uji Coba Prasyarat Instrumen	139
15. Hasil Uji Prasyarat Instrumen.....	142
16. Daftar Hasil Nilai Post Test dan Nilai Minat Belajar Siswa Kelas X.1 (Eksperimen)	158
17. Daftar Hasil Nilai Post Test dan Nilai Minat Belajar Siswa Kelas X.3 (Kontrol).....	160
18. Hasil Uji Homogenitas	162
19. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Stastika Parametrik	163
20. Hasil Pengujian Hipotesis	164
21. Dokumentasi Pelaksanaan Model Pembelajaran.....	166
22. Modul Ajar Kelas Eksperimen	167
23. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	175
24. Bukti Pengecekan Plagiasi	183

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan juga berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan sosial, dan kemajuan suatu negara. Berdasarkan undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas individu karena melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup dan kemajuan zaman. Pendidikan di Indonesia memang memiliki tiga kategori utama, yaitu pendidikan formal, informal, dan non-formal. Pendidikan formal adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui jalur pendidikan di institusi resmi seperti sekolah-sekolah (Syaadah *et al.*, 2023).

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menjadi tempat berlangsungnya proses pendidikan di dalamnya terdapat proses pembelajaran (Aryanthi *et al.*, 2019). Sekolah memiliki peran penting dalam menjalankan proses pendidikan yang terdiri dari tiga komponen yaitu input

proses dan output. Input adalah peserta didik proses adalah kegiatan belajar mengajar dan output adalah hasil dari pembelajaran tersebut. Hasil dari proses pembelajaran ini dapat berupa perubahan perilaku pada individu yang telah melalui tahap tahap belajar (Hartono, 2022). Hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Fauhah & Rosy 2020). Hasil belajar dianggap tercapai jika siswa menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang dibuktikan melalui nilai evaluasi yang diberikan guru seperti melalui ulangan atau ujian yang diikuti siswa (Yandi *et al.*, 2023).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dijalani (Setiawan *et al.*, 2022). Melalui hasil belajar dapat dilihat sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar mencakup pencapaian dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang menjadi tolak ukur perkembangan siswa selama mengikuti proses pendidikan. Keberhasilan belajar dapat dikategorikan menjadi beberapa tigitkan, yaitu sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal, apabila semua bahan pelajaran dikuasai 100%,
2. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%,
3. Baik/maksimal, apabila bahan dikuasai hanya 60-75%,
4. Kurang, apabila bahan yang dikuasai kurang dari 60%, (Alfiyatin, 2023).

SMA Perintis 1 Bandar Lampung merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah di Kota Bandar Lampung yang telah memperoleh akreditasi A. Peneliti memilih lokasi ini karena adanya permasalahan yang dihadapi guru terkait rendahnya hasil belajar siswa dan minat belajar pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan data hasil penilaian tengah semester jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa memperoleh nilai dibawah KKTP. Kemudian berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara yang sudah dilakukan di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* atau pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran

yang didominasi oleh guru cenderung membuat siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar (Silvina, 2017). Hal ini disebabkan sebagian siswa tidak memperhatikan dan pula ada siswa yang mengobrol selama proses pembelajaran, sehingga sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berikut merupakan hasil belajar pada kelas sepuluh tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung

Kelas	Nilai		Siswa	Keterangan
	<75	≥75		
X.1	25	15	30	KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 75
X.2	28	22	40	
X.3	32	12	30	
X.4	28	12	40	
X.5	24	15	39	
X.6	25	10	35	
X.7	25	8	33	
X.8	24	6	30	
X.9	22	10	32	
X.10	19	14	33	
X.11	18	12	30	
Jumlah	270	136	372	
Persentase	72,58%	36,56%	100%	

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi SMA Perintis 1 Bandar Lampung 2024/2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi yang digolongkan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) tuntas ≥ 75 dan belum tuntas < 75 , hanya 136 siswa (36,56%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75, sedangkan sebanyak 270 siswa (72,58%) mendapat nilai kurang dari 75. Hal ini berarti sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah.

Menanggapi persoalan tersebut, tentunya perlu dilakukan pengkajian terkait dengan faktor-faktor yang menjadi pemicu kondisi tersebut. Kondisi ini terlihat dari sedikitnya siswa yang mengajukan atau menjawab pertanyaan terkait

materi yang dipelajari. Sebagian besar siswa lebih memilih mengobrol dengan teman sebaya daripada memberikan perhatian penuh kepada guru. Selain itu, mereka kurang memanfaatkan waktu luang untuk belajar secara mandiri, jarang meninjau kembali materi yang telah dipelajari, dan kerap mengabaikan tugas-tugas yang diberikan.

Kejenuhan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran bukan hanya semata disebabkan oleh cara pengajaran guru yang menonton, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti kondisi fisik, kepribadian, keyakinan, tingkat pendidikan, lingkungan, dan budaya. Salah satu aspek kepribadian yang berhubungan dengan kemampuan siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar siswa. (Prastika, 2020) mengemukakan rendahnya minat belajar siswa dapat menyebabkan siswa menjadi malas saat belajar, enggan mengerjakan tugas, dan bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dipastikan, siswa yang memiliki minat belajar rendah akan menghadapi kesulitan dalam mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Linasari & Arif, 2022). Berikut ini merupakan tabel hasil observasi minat belajar dalam penelitian pendahuluan yang telah dilakukan kepada 60 siswa kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

Tabel 2. Data Minat Belajar Siswa Kelas X.1 dan X.3 SMA Perintis 1 Bandar Lampung

Kelas	Tinggi (Frekuensi)	Rendah (Frekuensi)	Jumlah
X.1	12	18	30
X.3	10	20	30
Total	22	38	60

Sumber: Hasil Penyebaran Kusioner Penelitian Pendahuluan 2024

Berdasarkan hasil kusioner diatas yang telah dilakukan dapat diketahui kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung, didapatkan data minat belajar siswa dengan hasil yang masih tergolong rendah seperti terlihat pada tabel minat belajar diatas. Dari hasil yang diperoleh di kelas X.1 hanya terdapat 12 siswa yang

memiliki minat belajar tinggi dan sebanyak 18 siswa yang memiliki minat belajar rendah, sedangkan di kelas X.3 hanya 10 siswa yang tergolong minat belajar tinggi dan sebanyak 20 siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Dua model pembelajaran yang diduga sesuai untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran bermain peran.

Penerapan model pembelajaran simulasi memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan praktis, dan memecahkan masalah dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Model ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Seperti yang dikemukakan oleh (Nurafifah *et al.*, 2017) bahwa model pembelajaran simulasi adalah suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru untuk menyajikan pengalaman belajar melalui situasi tiruan, yang bertujuan membantu siswa memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Sedangkan model pembelajaran bermain peran diduga dapat melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang lebih aktif dan realistis. Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat lebih memahami perspektif orang lain dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi yang lebih praktis. Seperti pendapat (Nurhasanah *et al.*, 2023) model pembelajaran bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengekspresikan imajinasinya secara bebas dalam memahami materi pelajaran, tanpa batasan yang terlalu ketat pada kata-kata atau gerakan, selama tetap sesuai dengan konteks dan tujuan bahan ajar.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dengan ini peneliti tertarik untuk melaksanakan dan mengkaji penelitian perbandingan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran simulasi dan bermain peran ditinjau dari minat belajar siswa, sehingga dilakukan penelitian dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi dan Model Pembelajaran Bermain Peran Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar peserta didik masih kurang optimal masih banyak yang belum mencapai KKTP.
2. Pembelajaran masih bersifat *teacher centered* sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan menjadi pasif.
3. Siswa masih kurang berani untuk menyampaikan pendapat.
4. Kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
5. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada perbandingan hasil belajar ekonomi (Y) antara yang pembelajaran menggunakan model simulasi (X_1) dan bermain peran (X_2) ditinjau dari variabel moderator minat belajar siswa, pada kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model simulasi dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar rendah?
3. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan pembelajaran model simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model bermain peran pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi?
4. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model simulasi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah?
5. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi?

E. Tujuan

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model simulasi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model bermain peran.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar rendah.
3. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan pembelajaran simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

4. Untuk mengetahui mengetahui rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran simulasi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
5. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini meliputi:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi dunia pendidikan dan memberikan sumbangsih terhadap ilmu pendidikan khususnya dalam pelajaran ekonomi.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam mengembangkan pemahaman tentang model pembelajaran yang efektif serta menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi, pertimbangan, dan masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

d. Bagi Prodi

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada pihak kampus khususnya program studi pendidikan ekonomi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian lebih lanjut.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi, model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran bermain peran, dan minat belajar siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas X

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Perintis 1 Bandar Lampung

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025

5. Ilmu Penelitian

Ilmu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya pada bidang studi ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah proses di mana individu mengalami perubahan tingkah laku dari keadaan tidak memiliki pengetahuan hingga mencapai pemahaman yang lebih baik (Anggia *et al.*, 2019). Proses perubahan dalam belajar bertujuan untuk mengubah perilaku. Oleh karena itu, belajar akan membawa perubahan pada individu, yang mencakup bukan hanya peningkatan pengetahuan, tetapi juga kecakapan, keterampilan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan kemampuan beradaptasi (Ubabuddin, 2019).

Belajar merupakan suatu proses perubahan melalui penghayatan dalam diri yang terjadi pada setiap individu yang berasal dari dalam diri maupun luar diri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Suardi, 2018). Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu melalui latihan dan pengalaman yang menghasilkan perilaku tingkah laku yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Faizah, 2020).

Belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut meliputi penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan, kebiasaan, serta aspek-aspek lain yang terjadi pada individu yang belajar (Ardiansyah & Nana, 2020). Hal ini sejalan dengan (Febryananda & Rosy, 2019) belajar adalah perubahan perilaku lantaran pengetahuan atau pengalaman yang diperolehnya. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang terlihat melalui penguasaan, penerapan, dan penilaian terhadap sikap, nilai-nilai, pengetahuan, serta keterampilan dasar. Proses ini tidak hanya terbatas pada bidang studi tertentu, tetapi juga

mencakup berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang tersusun secara terorganisasi (Lubis, 2021). Selaras dengan yang disampaikan oleh Setiawan (2017) belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dijalani individu untuk menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang positif dan bersifat permanen, yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan serta mencakup aspek-aspek kepribadian baik secara jasmani maupun rohani. Belajar dapat diartikan sebagai suatu bentuk interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik berupa orang lain maupun objek lain, yang memungkinkan individu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. (Ariani *et al.*, 2022).

Belajar memiliki hubungan erat dengan hasil belajar karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh setelah proses tersebut. Dalam belajar fokus utama adalah pada kegiatan dan prosesnya, sementara dalam hasil belajar yang lebih ditekankan adalah pencapaian yang diraih oleh individu setelah menjalani proses pembelajaran (Saputra, 2017). Menurut Friskilia & Winata (2018), hasil belajar merupakan output dari proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui nilai berupa angka atau huruf, yang mencerminkan perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Adapun menurut Wirda *et al.*, (2020) hasil belajar siswa berfungsi sebagai indikator untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat (Yuliyanto, *et al.*, 2022) keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar ini juga menjadi acuan bagi guru dalam mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Tinggi rendahnya hasil belajar mencerminkan seberapa efektif guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar di kelas, yang ditunjukkan dengan hasil tes yang diperoleh guru setelah menyelesaikan materi pada mata pelajaran tersebut. (Nugraheni, *et al.*, 2022). Hasil belajar siswa adalah prestasi akademis yang diperoleh melalui berbagai aktivitas, seperti menyelesaikan ujian dan tugas, serta

keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan perilaku seseorang yang dihasilkan dari proses belajar. Perubahan ini dapat mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Irawati *et al.*, 2021). Hasil belajar merupakan suatu tolok ukur untuk menilai kemampuan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Evaluasi menjadi alat untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penilaian terhadap hasil belajar juga menjadi indikator bagi guru untuk memahami sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ana & Reinita, 2021). Sejalan dengan disampaikan oleh (Rewa *et al.*, 2019) hasil belajar adalah `cerminan tingkat keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan yang diakhiri pada tahap pencapaian melalui evaluasi yang hasilnya disajikan dalam bentuk nilai atau angka.

Hasil belajar merupakan pencapaian individu dalam mengembangkan potensinya melalui serangkaian proses yang melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses ini menghasilkan pengalaman yang diperoleh dalam jangka waktu tertentu, sehingga memunculkan perubahan serta peningkatan pengetahuan, baik dari pengamatan langsung maupun tidak langsung, yang bersifat permanen dalam diri individu. Hasil belajar ini dapat diketahui melalui nilai evaluasi yang diperoleh siswa. (Rahman, 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwasanya Belajar adalah proses untuk memperoleh hasil yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai. Evaluasi dilakukan melalui tes untuk mengukur pencapaian tersebut. Hasil belajar tidak hanya berupa nilai, tetapi juga mencerminkan perubahan perilaku dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa mencerminkan perubahan perilaku dalam pengetahuan, pemahaman,

keterampilan, dan sikap yang diukur melalui aktivitas pembelajaran dan evaluasi. Hasil ini membantu guru menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk nilai atau angka sesuai kriteria yang ditetapkan. Menurut (Slameto, 2015) faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri. Faktor intern terbagi menjadi 3 faktor yaitu:

- 1) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani seperti lemah lunglai sedangkan kelelahan rohani seperti adanya kelesuan dan kebosanan.

b. Faktor eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:

- 1) Faktor keluarga, seperti pola asuh orang tua, hubungan keluarga, suasana rumah, dan kondisi ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah, yang meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin, materi pelajaran, waktu sekolah, kualitas pengajaran, fasilitas sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, yaitu lingkungan sosial tempat siswa tinggal, yang dapat mempengaruhi motivasi dan aktivitas belajarnya.

Faktor- faktor hasil belajar selanjutnya yaitu menurut (Mudjiono & Dimyanti, 2018) yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Intern

- 1) Sikap terhadap proses pembelajaran
- 2) Motivasi untuk belajar
- 3) Kemampuan berkonsentrasi selama belajar
- 4) Kemampuan mengolah bahan belajar
- 5) Kemampuan menyimpan hasil belajar yang diperoleh
- 6) Kemampuan menggali kembali hasil belajar yang tersimpan
- 7) Kemampuan menunjukkan hasil belajar atau berprestasi
- 8) Kepercayaan diri siswa.
- 9) Intelegensi dan keberhasilan belajar
- 10) Kebiasaan dalam belajar
- 11) Tujuan atau cita-cita yang ingin dicapai.

b. Faktor Ekstern

- 1) Peran guru dalam membimbing siswa belajar
- 2) Tersedianya fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai
- 3) Kebijakan dalam sistem penilaian
- 4) Lingkungan sosial siswa di sekolah
- 5) Kurikulum yang diterapkan di sekolah

Indikator hasil belajar pada dasarnya mencakup seluruh aspek psikologis yang berubah sebagai hasil dari pengalaman dan proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu, siswa dikatakan berhasil jika hasil belajarnya baik, dan sebaliknya dianggap tidak berhasil jika hasilnya rendah (Putra & Indrayanti, 2023). (Ricardo & Meilani, 2017) mengemukakan tiga komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar antara lain:

a. Kognitif

Meliputi aspek pengetahuan dan pemahaman siswa yang menjadi fokus utama dalam penilaian guru.

b. Afektif

Berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik, termasuk sikap, minat, dan nilai.

c. Psikomotor

Berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan fisik yang mumpuni dan dapat diterapkan dalam aktivitas tertentu.

2. Model Pembelajaran Simulasi

Model pembelajaran simulasi adalah suatu model yang membawa situasi nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar, yang digunakan karena adanya kesulitan dalam melaksanakan praktik di lingkungan yang sesungguhnya (Sulistyowati dan Triatmojo, 2019). Model pembelajaran simulasi adalah model yang menciptakan peniruan terhadap sesuatu yang nyata, baik itu keadaan sekeliling (*state of affairs*) atau proses (Wahyuni, 2022). Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura atau berbuat seakan-akan, dalam tulisan ini dipahami sebagai cara penyajian pengalaman belajar melalui situasi tiruan, seperti simulasi mengajar di kelas, untuk memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu (Sa'adah, 2018). Simulasi adalah model praktik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik, baik dalam ranah kognitif maupun keterampilan. Metode ini dilakukan dengan memindahkan situasi nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar, sehingga siswa dapat mengalami dan mempraktikkan pembelajaran

dalam kondisi yang menyerupai dunia nyata (Hidayah, 2022). Dengan model pembelajaran simulasi, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Selain itu, model ini juga mengajak siswa untuk memainkan peran dalam berbagai perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan materi dengan cara yang lebih praktis dan relevan (Hasbullah, 2021). Model simulasi merupakan salah satu pendekatan yang mengharuskan peserta untuk menganggap dirinya sebagai orang lain. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan dalam situasi tertentu (Oktapyanto, 2016).

Dalam model pembelajaran simulasi yang diutamakan adalah ranah keterampilan dalam menerapkan teori yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih praktis, bukan hanya sebatas pemahaman konsep sehingga dalam proses pembelajaran siswa perlu dibiasakan untuk menghadapi situasi yang akan dihadapi di dunia nyata (Handayani, 2017). Sejalan dengan (Siregar, 2024) model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa risiko.

Model simulasi, seperti yang dijelaskan oleh (Qusyairi, 2020) memiliki berbagai karakteristik unik yang dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata antara lain:

- a. Banyak digunakan dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran, seperti PKn, IPS, Ekonomi, pendidikan agama, dan apresiasi seni.
- b. Membantu untuk mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan interaksi sebagai hasil utama dari proses pembelajaran.
- c. Menuntut keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis kontekstual.
- e. Materi yang digunakan dapat berasal dari kehidupan sehari-hari, nilai-nilai sosial, atau berbagai isu sosial yang relevan.

Penerapan model pembelajaran simulasi memerlukan tahapan dalam pelaksanaannya dalam proses pembelajaran. Adapun langkah- langkah model pembelajaran simulasi, yaitu :

Tabel 3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Simulasi

No.	Indikator	Kegiatan Guru
1.	Orientasi	a) Guru mempersiapkan topik dan konsep yang akan digunakan dalam simulasi. b) Guru memberikan penjelasan mengenai simulasi dan permainan. c) Guru menyusun ringkasan d) atau gambaran umum tentang simulasi.
2.	Latihan Partisipasi	a) Guru menyusun skenario yang mencakup aturan, peran, prosedur, skor, jenis keputusan yang harus diambil, serta tujuan simulasi. b) Guru memberikan peran simulasi kepada siswa. c) Siswa melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat.
3.	Pelaksanaan Simulasi	a) Guru memandu jalannya permainan serta mengatur administrasi kegiatan. b) Siswa menerima umpan balik dan evaluasi terkait penampilan dan dampak dari keputusan yang mereka ambil. c) Guru menjelaskan kekeliruan atau kesalahpahaman yang muncul. d) Siswa melanjutkan aktivitas simulasi.
4.	Wawancara Siswa	a) Guru menyimpulkan kejadian dan persepsi selama simulasi. b) Siswa mengidentifikasi kendala dan memberikan pandangan mereka. c) Guru dan siswa bersama-sama menganalisis proses simulasi. d) Guru dan siswa membandingkan hasil simulasi dengan situasi nyata. e) Siswa mengaitkan kegiatan simulasi dengan materi pembelajaran. f) Guru melakukan penilaian dan meninjau kembali desain simulasi untuk perbaikan

Sumber: (Andini et al., 2020)

Penerapan model pembelajaran simulasi memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran simulasi (Parni, 2018) sebagai berikut:

- a. Adanya interaksi yang menyenangkan, sehingga sewajarnya siswa terdorong untuk partisipasi.
- b. Menjadikan guru mempunyai keterampilan untuk mengembangkan aktivitas simulasi.
- c. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- d. Siswa dapat menghargai dan menerima pendapat orang lain.
- e. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan serta pengalaman yang tidak langsung.
- f. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi.
- g. Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan orang banyak.

Model pembelajaran simulasi tidak hanya memiliki kelebihan dalam pelaksanaannya, tetapi juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Adapun kekurangan dari model simulasi antara lain:

- a. Pengalaman yang diperoleh dari metode simulasi tidak selalu tepat dan sempurna dengan kenyataan kehidupan.
- b. Pelaksanaan simulasi sering menjadi kaku, bahkan salah arah, karena kurangnya pengalaman siswa terhadap masalah-masalah sosial yang diperankan.
- c. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- d. Faktor emosional seperti rasa malu, ragu-ragu atau takut akan mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.
- e. Simulasi menurut imajinasi siswa dan guru yang memadai.

3. Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengekspresikan imajinasinya secara bebas dalam memahami materi pelajaran, tanpa batasan yang terlalu ketat pada kata-kata atau gerakan, selama tetap sesuai dengan konteks dan tujuan bahan ajar (Nurhasanah *et al.*, 2023). Model bermain peran adalah pendekatan di mana siswa terlibat langsung dalam memerankan karakter yang berkaitan dengan situasi atau masalah, menekankan pada hubungan antar manusia. Dalam model ini, siswa dapat menggambarkan dan mengekspresikan karakter yang mereka perankan, sementara siswa lain bertindak sebagai

pengamat dengan tugas untuk memahami dinamika peristiwa tersebut (Astri *et al.*, 2023).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan tokoh tertentu yang relevan dengan materi atau peristiwa yang dipelajari, yang biasanya disajikan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan, 2016). Pernyataan tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh (Naldi *et al.*, 2024) dalam proses pembelajaran bermain peran penting untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat dalam kehidupan nyata (Supriyati, 2015). Dalam pembelajaran bermain peran (*role playing*) bermanfaat dalam mendorong interaksi di antara siswa di kelas, yang memudahkan mereka untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi (Mulyani & Nihan, 2023). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan model membantu siswa memahami materi dengan meniru situasi nyata, mengembangkan keterampilan sosial, dan membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

Model bermain peran, seperti yang dijelaskan oleh (Pratiwi, 2021) memiliki berbagai karakteristik unik antara lain:

- a. Umumnya tidak dilakukan oleh satu orang.
- b. Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan skenario.
- d. Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Model Pembelajaran bermain peran memerlukan tahapan dalam pelaksanaannya dalam proses pembelajaran. Adapun langkah- langkah model pembelajaran bermain peran, yaitu :

Tabel 4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain Peran

No.	Indikator	Kegiatan Guru
1.	Persiapan dan Intruksi	a) Guru memiliki situasi/dilema bermain <i>role playing</i>. b) Sebelum pelaksanaan model pembelajaran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience
2.	Tindakan Dramatik dan Diskusi	a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi <i>role playing</i>, sedangkan audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. b) Pembelajaran menggunakan model <i>role playing</i> harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi <i>role playing</i>.
3.	Evaluasi Bermain Peran	a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain model pembelajaran ini. b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan model pembelajaran <i>role playing</i>. c) Guru membuat buku catatan atau jurnal tentang <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan dan telah dinilai. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau perbaikan model pembelajaran <i>role playing</i> selanjutnya.

Sumber: (Hamalik, 2016)

Penerapan model pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran bermain peran (Taringan, 2016) sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain mempunyai kelebihan dalam proses pelaksanaan, model bermain peran ini juga mempunyai kelemahan, kelemahan dari model bermain peran antara lain:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan atau keinginan yang disertai perhatian serta keterlibatan aktif secara sadar, dan akhirnya menghasilkan rasa puas dan menyenangkan, sekaligus mendorong perubahan perilaku mencakup aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Supardi *et al.*, 2015). Pada dasarnya minat timbul ketika seseorang memiliki keterkaitan dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin erat keterkaitan tersebut, semakin besar minat yang muncul. (Marleni, 2016).

Minat merupakan hal penting yang berperan dalam mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Minat memengaruhi usaha individu dalam mencapai tujuannya, sehingga minat dapat dianggap sebagai salah satu aspek psikis yang memotivasi seseorang menuju pencapaian tersebut

(Achru, 2019). Minat adalah bentuk penerimaan seseorang terhadap hubungan antara dirinya dengan sesuatu di luar dirinya yang semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar pula minat yang dimiliki (Falah, 2019). Hal ini sejalan (Mariyana *et al.*, 2023) minat belajar siswa yang tinggi diperlukan untuk meningkatkan prestasi karena dapat memengaruhi semangat belajarnya.

Pengertian lain diungkapkan oleh (Nastiti, 2021) juga menjelaskan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan untuk mencari atau mencoba aktivitas di bidang tertentu. Minat ini juga memotivasi individu untuk terlibat dalam aktivitas dan objek yang disukai atau disenanginya. Minat belajar merupakan kondisi yang mampu menumbuhkan rasa suka dan membangkitkan semangat dalam menjalankan suatu kegiatan, yang dapat dinilai melalui rasa suka, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran (Hidayat & Widjajanti, 2018). Selaras dengan (Ana, 2021) minat belajar adalah keinginan individu untuk memahami dan menyukai materi dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan sumber diatas, bahwa minat memiliki kecenderungan kuat dari dalam diri seseorang yang disertai rasa suka dan perhatian terhadap suatu objek atau aktivitas, yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif dan mewujudkannya dalam tindakan. Minat belajar yang dimiliki seseorang tidak muncul secara spontan, namun minat belajar dapat ditingkatkan. Minat belajar dapat timbul dan meningkat tentunya dipengaruhi oleh faktor tertentu, yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal (Ubaidillah, 2020).

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan merupakan faktor utama yang dapat memengaruhi minat serta memiliki pengaruh besar terhadap minat tersebut (Soraya, 2015)

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang memengaruhi minat yang berasal dari luar diri individu, seperti keluarga, teman, ketersediaan prasarana dan sarana, serta kondisi lingkungan (Soraya, 2015)

Beberapa indikator minat belajar siswa diidentifikasi oleh (Nugroho *et al.*, 2020) sebagai berikut:

- a. Perasaan Senang
Ketika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran, mereka tidak akan merasakan belajar sebagai beban. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, dan hadir di kelas.
- b. Keterlibatan Siswa
Ketertarikan terhadap suatu objek menyebabkan siswa senang dan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan terkait. Contohnya adalah aktif dalam diskusi, sering bertanya, dan menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Ketertarikan
Berkaitan dengan daya tarik siswa terhadap suatu objek, kegiatan, atau pengalaman yang memicu minat afektif siswa. Contohnya adalah antusias dalam mengikuti pelajaran atau tidak menunda tugas.
- d. Perhatian Siswa
Minat dan perhatian sering digunakan secara bergantian, namun dalam konteks ini, perhatian siswa merujuk pada konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pemahaman, mengesampingkan hal-hal lain. Jika siswa memiliki minat pada obyek tertentu, mereka akan otomatis memberikan perhatian penuh pada obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis dengan terdapat hubungan baik dengan pokok pembahasan yang diteliti diantaranya:

Tabel 5. Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Faisal H (2016)	Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Lamasi	Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar metode pembelajaran simulasi mata pelajaran agama islam memberikan peningkatan hasil belajar tpada siswa kelas XI IPA
			Persamaan:

No	Penulis	Judul	Hasil
			Sama-sama meneliti tentang kajian hasil belajar dengan satu variable yang sama yaitu model simulasi Perbedaan: Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Lamasi, sedangkan yang akan dilaksanakan bertempat di SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan: Penulis merasa ada perlu adanya kehadiran dua model pembelajaran untuk bisa di bandingkan dengan hasil belajar.
2.	Sidiq Saputra (2016)	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu dan besarnya taraf signifikan adalah sebesar 0,283 Persamaan Terdapat variabel bebas (X) yang sama yaitu , Model bermain peran Perbedaan Pada penelitian ini, terdapat variable moderator motivasi belajar, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan terdapat variabel moderator yaitu minat belajar Pembaruan

No	Penulis	Judul	Hasil
			Pada penelitian ini dapat ditambahkan 1 model pembelajaran untuk bisa di bandingkan
3.	Nur Chayati (2020)	Keefektifan Model Simulasi dan Model Bermain Peran dalam Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lasem	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran bermain peran dengan pernyataan pembelajaran lebih efektif. Hasil rata-rata yang diperoleh dikelas eksperimen posttest 78,3. Sedangkan hasil rata-rata di kelas kontrol posttest 70,6 Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model simulasi dan bermain peran Perbedaan Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lasem, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu siswa SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaruan Penulis rasa perlu adanya kehadiran variabel moderator minat belajar yang dirasa bisa menjadi berpengaruh dan memiliki interaksi terhadap model pembelajaran dan hasil belajar
4.	Salfiah Fitma (2024)	Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pelajaran Zakat kelas	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran bermain peran pada siklus 1 dan siklus 2. Hal ini

No	Penulis	Judul	Hasil
		VI SDN 17 Pangkajene Sidrap	dibuktikan dari hasil nilai rata-rata sebesar 3,3 pada siklus I dan pada siklus II nilai rata-rata minat belajar sebesar 8,4 Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model bermain peran dan variabel moderator minat belajar Perbedaan Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Kelas VI SDN 17 Pangkajene Sidrap, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu siswa SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Pada penelitian ini dapat ditambahkan 1 model pembelajaran untuk bisa di bandingkan
5.	Novita Maharani Lubis (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran rolr Playing dengan pembelajaran konvensional (buku cetak). Dengan hasil belajar siswa memperoleh hasil rata Pre Test 62,50 dan rata-rata Post Test 83,50 di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol rata-rata Pre Test 42,00 dan rata-rata Post Test 61,50 Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model <i>role playing</i> Perbedaan

No	Penulis	Judul	Hasil
			Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu siswa SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Penulis rasa perlu adanya kehadiran variabel moderator minat belajar yang dirasa bisa menjadi berpengaruh dan memiliki interaksi terhadap model pembelajaran dan hasil belajar
6.	Ika Karmila (2017)	Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Hasil Belajar PKN Murid SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kab.Gowa	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran simulasi lebih tinggi terhadap hasil belajar dengan presentase 80% dengan Nilai rata-rata murid 81,00. Berdasarkan uji-t di peroleh $t_{Hitung} = 16,53$. Pada taraf signifikansi 0.05 dan db = 24 diperoleh $t_{Tabel} = 1,71$ Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model role playing Perbedaan Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kab.Gowa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan bertempat di

No	Penulis	Judul	Hasil
			SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Pada penelitian ini dapat ditambahkan 1 model pembelajaran untuk bisa di bandingkan
7.	Ika Setiawati (2023)	Perbandingan Minat Belajar Siswa Pada Penerapan Metode Demonstrasi dan Simulasi Mata Pelajaran PAI di SMK Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran demonstrasi dengan metode simulasi. Dengan analisis deskriptif nilai rata-rata (mean) dari posttest metode Demonstrasi sebesar 55,38, sedangkan pada posttest metode Simulasi sebesar 54,41 Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model simulasi dan variabel moderator minat belajar Perbedaan Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SMK Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan bertempat di SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Perlu adanya variabel (Y) hasil belajar
8.	Lestari Tia Ayu (2019)	Penerapan Metode Simulasi Game Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadith Materi Toleransi Kelas VII A MTs	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran

No	Penulis	Judul	Hasil
		PGRI Selur Ngrayun Ponorogo.	simulasi peran pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Dapat terlihat prosentase nilai siswa siklus pertama 18,80 %, siklus ke dua 20,13% dan siklus ke tiga mencapai 23,35%. Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus pertama Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model simulasi Perbedaan Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di kelas VII A MTs PGRI Selur Ngrayun Ponorogo, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan bertempat di SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Pada penelitian ini dapat ditambahkan 1 model pembelajaran untuk bisa di bandingkan
9.	Sarmiyati (2017)	Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajaran bermain peran pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Dapat di Nilai ketuntasan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dengan jumlah 18,81% (gagal), siklus II 54,54% (kurang) tuntas dan pada siklus III adalah 77,27% Persamaan

No	Penulis	Judul	Hasil
			Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model bermain peran Perbedaan Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu siswa SMA Perintis 1 Bandar Lampung Pembaharuan Pada penelitian ini dapat ditambahkan 1 model pembelajaran untuk bisa di bandingkan terhadap hasil belajar
10.	Anggun Septiana (2016)	Pengaruh Efektifitas Penggunaan Model Simulasi Terhadap Pemahaman Materi Demokrasi Kelas VIII A Di SMP N 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016	Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa ada perbedaan model pembelajarn simulasi dengan metode demonstrasi. Hal ini dibuktikan dengan dengan siswa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata kelas lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan simulasi Persamaan Penelitian ini memiliki kesamaan model yang diterapkan menggunakan model simulasi Perbedaan Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa Kelas VIII A Di SMP N 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu siswa

No	Penulis	Judul	Hasil
			SMA Perintis 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025 Pembahuruan Penulis rasa perlu adanya kehadiran variabel moderator minat belajar yang dirasa bisa menjadi berpengaruh dan memiliki interaksi terhadap model pembelajaran dan hasil belajar

C. Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar ekonomi di SMA Perintis 1 Bandar Lampung menjadi latar belakang utama perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh temuan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP dan memiliki minat belajar yang rendah. Pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* juga menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan dua model pembelajaran aktif, yaitu model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran bermain peran. Model simulasi mendorong siswa terlibat dalam situasi tiruan yang menyerupai kehidupan nyata, sementara model bermain peran memungkinkan siswa mengekspresikan peran tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran. Kedua model ini diyakini mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Minat belajar siswa juga menjadi faktor penting yang dapat memoderasi efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung memiliki perhatian, keterlibatan, dan antusiasme yang lebih besar dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya pun lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian dengan desain faktorial 2x2 untuk membandingkan hasil belajar ekonomi antara model pembelajaran

simulasi dan model pembelajaran bermain peran ditinjau dari minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru mengenai interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkualitas, sangat penting bagi setiap lembaga pendidikan, termasuk sekolah, untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membangkitkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif selama proses belajar, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran yang digunakan guru dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Perintis 1 Bandar Lampung berorientasi pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa menjadi kurang aktif dan merasa bosan. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang mengajukan atau menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Sebagian besar siswa lebih memilih mengobrol dengan teman sebaya daripada memberikan perhatian penuh kepada guru. Selain itu, mereka kurang memanfaatkan waktu luang untuk belajar secara mandiri, jarang meninjau kembali materi yang telah dipelajari, dan kerap mengabaikan tugas-tugas yang diberikan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal, perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Model yang dipilih penelitian ini hanya membandingkan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran bermain peran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran simulasi (X1) dan model pembelajaran bermain peran (X2). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi (Y) siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar.

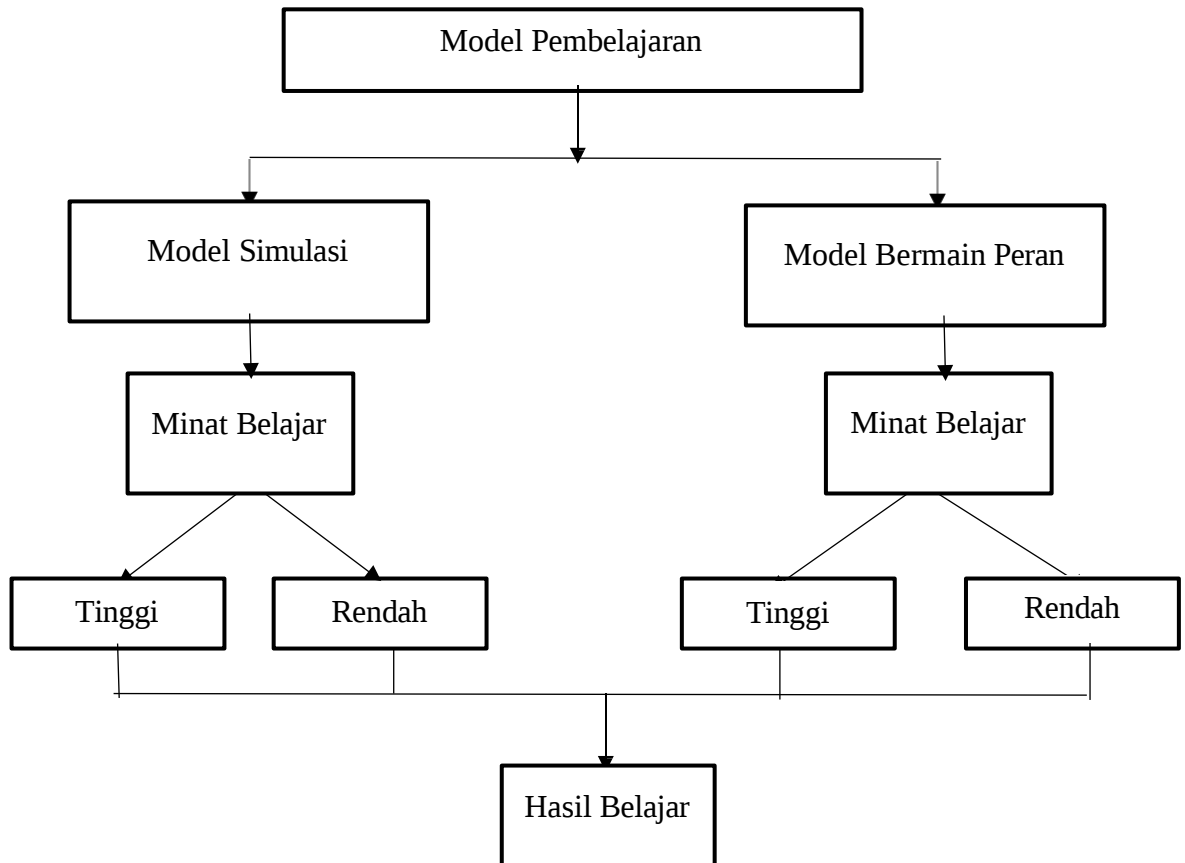
Model pembelajaran simulasi adalah suatu model yang membawa situasi nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar, yang digunakan karena adanya kesulitan dalam melaksanakan praktik di lingkungan yang sesungguhnya (Sulistiyowati

& Triatmojo, 2019). artinya siswa diberi kesempatan untuk berlatih dan mempraktikkan situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, melibatkan pengalaman langsung, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Andini *et al.*, 2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran simulasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, hal tersebut terjadi dikarenakan penerapan ini dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran ekonomi, sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi meriah, menyenangkan, dan terdapat unsur permainan agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih optimal.

Model pembelajaran bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengekspresikan imajinasinya secara bebas dalam memahami materi pelajaran, tanpa batasan yang terlalu ketat pada kata-kata atau gerakan, selama tetap sesuai dengan konteks dan tujuan bahan ajar (Nurhasanah *et al.*, 2023). Artinya model bermain peran memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara dinamis dengan teman sekelas melalui berbagai skenario yang dirancang untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Dengan bermain peran, siswa dapat mengembangkan empati, melatih kemampuan komunikasi, serta memahami berbagai sudut pandang yang berbeda, yang pada akhirnya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Model ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sejalan dengan penelitian oleh (Rahmi *et al.*, 2020) dimana penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dan lebih efektif dengan menggunakan tindakan kelas. Hal tersebut kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang dapat memperbaiki keaktifan siswa. Siswa yang

minat belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, dikarenakan minat menjadi pendorong untuk pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Syardiansah, 2016).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti dapat meng gambarkannya pada sebuah kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, kerangka teori, dan kerangka pikir yang telah di uraikan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model simulasi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran.
2. Terdapat perbedaan belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa minat belajar rendah
3. Rata- rata hasil belajar ekonomi yang memiliki minat belajar tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran pada siswa yang minat belajarnya tinggi
4. Rata- rata hasil belajar ekonomi yang memiliki minat belajar rendah dibandingkan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan simulasi pada siswa yang minat belajarnya rendah
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode dan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif atau analisis komperatif. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hubungan kausal antara variabel independen dan variabel dependen dalam situasi yang terkendali (Sugiyono, 2015). Penelitian komperatif adalah penelitian membandingkan keberadaan satu atau lebih variabel pada dua kelompok sampel yang berbeda atau pada periode waktu yang berlainan Sugiyono dalam (Maryamah *et al.*, 2016). Metode ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengidentifikasi perbedaan pada suatu variabel, yakni hasil belajar ekonomi siswa yang diberikan perlakuan berbeda.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) dengan pendekatan *treatment by level design 2x2*. Kuasi eksperimen merupakan jenis penelitian eksperimen yang melibatkan kelompok subjek secara utuh (*intact group*) untuk menerima perlakuan *treatment* tertentu (Yogaswara *et al.*, 2020). Pada penelitian ini, variabel moderator, yaitu minat belajar dianalisis menggunakan pendekatan *treatment by level design*, karena perlakuan hanya diberikan pada variabel model pembelajaran untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar antara dua model pembelajaran, yaitu simulasi dan bermain peran. Sampel dipilih secara acak, dengan kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran simulasi,

sedangkan kelas X.3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran bermain peran. Baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terdapat siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi dan rendah pada mata pelajaran ekonomi. Berikut tabel desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Desain Penelitian

Model Pembelajaran Pembelajaran Simulasi Pembelajaran Bermain Peran	Minat Belajar(Z)
Tinggi	Hasil Belajar Ekonomi > Hasil Belajar Ekonomi
Rendah	Hasil Belajar Ekonomi < Hasil Belajar Ekonomi

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran bermain peran pada kelas X dengan keyakinan bahwa kemungkinan kedua metode berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan ditinjau dari minat belajar siswa.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dijalankan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas yang akan digunakan sebagai populasi dan pengambilan sampel dalam penelitian, melakukan wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas X yang akan diteliti.
- b. Kemudian menentukan sampel penelitian menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok yang ada, bukan secara individual. Kelompok yang sudah ada dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung yang terdiri dari 10 kelas. Berdasarkan penelitian pendahuluan

ditetapkan kelas X.1 dan X.3 sebagai sampel. Diantara hasil pengundian, kelas X.1 menggunakan model pembelajaran simulasi dan kelas X.3 menggunakan model pembelajaran bermain peran.

c. Langkah-langkah model pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan topik dan tujuan utama yang akan dijadikan dasar dalam simulasi.
- 2) Guru menyampaikan gambaran secara garis besar mengenai situasi yang akan disimulasikan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok, menentukan peran yang akan dimainkan, serta menyiapkan ruangan, alat, dan perlengkapan yang diperlukan untuk simulasi.
- 4) Guru menjelaskan secara detail kepada kelompok dan siswa yang berperan tentang apa saja yang harus dilakukan selama simulasi berlangsung.
- 5) Guru membuka sesi tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait simulasi.
- 6) Guru memberikan waktu kepada kelompok dan siswa yang berperan untuk mempersiapkan diri sebelum simulasi dimulai.
- 7) Guru menentukan durasi pelaksanaan simulasi agar kegiatan berlangsung sesuai rencana.
- 8) Siswa melaksanakan simulasi sesuai peran masing-masing, sementara guru mengawasi jalannya kegiatan, memberikan saran, dan membantu memastikan kelancaran simulasi.
- 9) Setelah simulasi selesai, siswa mendiskusikan hasilnya secara berkelompok, kemudian bersama-sama menyusun kesimpulan dari simulasi yang telah dilaksanakan.

d. Langkah-langkah model pembelajaran bermain peran sebagai berikut:

- 1) Persiapan dan Instruksi
 - a) Guru mempersiapkan situasi atau dilema yang akan digunakan dalam kegiatan *role playing*.

- b) Sebelum memulai, siswa mengikuti latihan pemanasan yang wajib diikuti oleh seluruh siswa, baik yang bertindak sebagai pelaku aktif maupun pengamat.
 - c) Guru memberikan arahan khusus kepada siswa setelah memberikan penjelasan umum kepada seluruh kelas.
 - d) Guru menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh siswa dan memberikan instruksi terkait setiap peran kepada para peserta.
- 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
- a) Siswa yang berperan sebagai aktor melaksanakan peran mereka dalam situasi *role playing*, sementara siswa lain (audiens) terlibat dalam pengamatan dan tugas awal.
 - b) Aktivitas *role playing* dihentikan pada momen-momen penting atau ketika terdapat perilaku tertentu yang memerlukan penghentian.
 - c) Setelah itu, seluruh kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berfokus pada situasi yang dimainkan.
- 3) Evaluasi Bermain Peran
- a) Siswa menyampaikan hasil evaluasi, baik secara tertulis maupun melalui diskusi, mengenai keberhasilan dan pencapaian yang diperoleh selama *role playing*.
 - b) Guru mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan metode pembelajaran *role playing*.
 - c) Guru mencatat hasil pelaksanaan *role playing* dalam bentuk jurnal atau buku catatan untuk dokumentasi dan perbaikan di masa mendatang.
- e. Pada setiap kelas dilakukan 4 kali pertemuan
 - f. Melakukan tes akhir atau post test pada kedua kelompok subjek untuk mengukur hasil belajar.
 - g. Menguji hipotesis, yaitu mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan bantuan SPSS sebagai pengaplikasian rumus yang telah ditentukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan objek yang dapat digunakan sebagai sumber data untuk dipelajari dan dianalisis sehingga memungkinkan peneliti menarik kesimpulan (Sari *et al.*, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa X SMA Perintis 1 Bandar Lampung dengan keseluruhan 372 siswa.

Tabel 7. Data Jumlah Siswa Kelas X SMA Perintis 1 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X.1	30
2.	X.2	40
3.	X.3	30
4.	X.4	40
5.	X.5	41
6.	X.6	35
7.	X.7	33
8.	X.8	30
9.	X.9	32
10.	X.10	33
11.	X.11	30
Total Populasi		372

Sumber: Data Sekolah 2024/2025

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti. Informasi yang diperoleh dari sampel tersebut akan digunakan untuk membuat kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi asalnya. Oleh karena itu, sampel yang diambil harus mampu mewakili populasi secara keseluruhan (Sari *et al.*, 2021). Pengambilan sampel dalam Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dalam pengambilan sampel. Metode ini memilih sampel bukan berdasarkan individu secara langsung, melainkan berdasarkan kelompok, wilayah, atau kelompok subjek yang secara alami terbentuk. Sampel ini diambil dari

populasi terbanyak 11 kelas. Dari hasil teknik *cluster random sampling*, terpilih kelas X.1 dan X.3 sebagai sampel, dengan masing-masing terdiri dari 30 siswa. Dengan demikian, total sampel penelitian ini adalah 60 siswa kelas X di SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Nikmatur, 2017) variabel penelitian merupakan atribut, karakteristik, atau nilai tertentu yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas, yang memiliki variasi dan ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis serta dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Penelitian ini melibatkan tiga jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi sebab berubahannya atau timbulnya variabel terikat (Agustian *et al.*, 2019). Biasanya variabel ini dilambangkan dengan (X). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran simulasi (X1) dan model pembelajaran bermain peran (X2).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel Terikat atau dependent variabel merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari hadirnya variabel bebas (Agustian *et al.*, 2019). Variabel terikat ini dilambangkan dengan huruf (Y). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel bebas dan terikat. Variabel ini juga

dapat disebut sebagai variabel kontigensi (Puranamasari, 2022). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar. Diduga minat belajar mempengaruhi hubungan antara model pembelajaran dan hasil belajar.

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variable

1. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar ekonomi adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekonomi yang diajarkan oleh guru. Hasil tersebut dapat diukur melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru, dengan nilai sebagai indikator untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran materi ekonomi dapat tercapai oleh siswa selama proses pembelajaran.

b. Simulasi

Simulasi adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta untuk memodelkan situasi atau proses nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Melalui simulasi, siswa dapat berinteraksi dengan situasi yang kompleks dan belajar tentang konsep-konsep tertentu melalui praktik langsung. Model ini sering digunakan untuk melatih keterampilan, meningkatkan pemahaman, serta mengeksplorasi berbagai keputusan dalam situasi yang relevan dengan dunia nyata.

c. Bermain peran

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran atau karakter tertentu dalam suatu situasi atau skenario yang sudah disiapkan oleh guru. Dalam model ini, siswa berinteraksi dengan teman-teman mereka, mempraktikkan keterampilan sosial, serta mengembangkan empati dan pemahaman tentang perspektif orang lain. Pembelajaran bermain peran memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara lebih aktif dan mendalam.

d. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan yang dirasakan seseorang terhadap suatu pelajaran, yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan mendalami materi tersebut. Minat siswa tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pengajaran yang diterapkan oleh guru.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan yang lebih spesifik mengenai suatu variabel dengan cara mengidentifikasi aspek-aspek atau dimensi yang dapat diamati dan diukur. Definisi ini bertujuan untuk memudahkan penelitian dengan menjelaskan secara jelas bagaimana suatu variabel dapat diukur dan diamati dalam konteks penelitian

Tabel 8. Definisi Oprasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil belajar Ekonomi (Y)	Hasil tes formatif mata pelajaran ekonomi yang meliputi beberapa tingkatan dalam aspek kognitif. (Ricardo & Meilani, 2017)	Instrument tes pilihan ganda mata pelajaran ekonomi	Skala Interval
Model Simulasi	1. Aktif dalam proses pembelajaran 2. Terampil dalam memainkan situasi baik di dalam kelas maupun diluar kelas 3. Menguasai konsep dan prinsip apa saja yang terdapat pada dirinya	Instrumen tes pilihan ganda mata pelajaran ekonomi	Skala Interval

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
	4. Mengatasi masalah yang ada 5. Mendapatkan pengetahuan dan wawasan belajar melalui benda tiruan (Nugraha et al., 2023)		
Model Bermain Peran	1. Mengembangkan Kreativitas 2. Menumpuk kerja sama 3. Memperhatikan Pembelajaran 4. Memupuk Keberanian 5. Menganalisa masalah 6. Mengambil Keputusan (Ananda, 2018)	Instrumen tes pilihan ganda mata pelajaran ekonomi	Skala Interval
Minat Belajar	1. Perasaan Senang 2. Ketertarikan siswa 3. Keterlibatan siswa 4. Perhatian Dalam Belajar (Nugroho et al., 2020)	Instrumen angket minat belajar	Skala Interval

E. Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa Teknik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan pada tahap penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah serta mengumpulkan informasi penting, seperti nilai siswa, kriteria ketuntasan minimal, dan kendala yang

dialami oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan melibatkan siswa dan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui observasi ini, diperoleh informasi yang relevan mengenai situasi, kondisi, dan tingkat minat siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan sebagai pelengkap informasi faktual dan sebagai bukti kuat dari hasil penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data seperti jumlah siswa, nilai mata pelajaran Ekonomi kelas X serta informasi lain yang dapat mendukung proses penelitian.

4. Tes

Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tugas berupa soal-soal kepada siswa. Tes ini bertujuan untuk menilai hasil belajar serta mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan, berdasarkan skala nilai yang telah ditetapkan. Tes ini juga berfungsi sebagai alat untuk membandingkan tingkat pencapaian belajar antar siswa. Metode tes yang digunakan adalah Post-Test, di mana siswa diminta menjawab sejumlah soal pilihan ganda di akhir pembelajaran. Hasil dari tes ini akan diukur, dinilai, dan dievaluasi untuk menilai hasil belajar mata pelajaran ekonomi, sesuai dengan perlakuan model pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol selama penelitian.

5. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui atau menilai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Eksperimen

Penggunaan teknik eksperimen melibatkan penjelasan prosedur tentang langkah-langkah perlakuan pada kedua model pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini memungkinkan untuk memperoleh data perubahan minat belajar dari awal hingga akhir serta hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran. Data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk melanjutkan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.

F. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk menguji tingkat validitas digunakan rumus *correlation product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

$\sum^{XY}$: jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum^X$: jumlah skor butir soal

$\sum^Y$: jumlah skor total

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat dari skor total

Kriteria pengujian jika r hitung $>$ dari r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 dan n sampel yang diteliti, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya jika nilai r hitung $\leq r$ tabel maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid (Rusman, 2023).

a. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar

Untuk mengetahui validitas instrumen minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi SPSS, dan berdasarkan kriteria pengujian apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan n sampel yang diteliti, maka instrumen yang digunakan valid. Begitu pula sebaliknya apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ maka instrumen yang digunakan tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n adalah 30 responden maka $r \text{ tabel}$ sebesar 0,361 yang diperoleh dari $r \text{ Product Moment } r(a)(n) = r(0,05)(30)$. Berikut hasil uji validitas:

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar

Item Pertanyaan	r hitung	Kondisi	r tabel	Sig>0,05	Keterangan
1	0,043	<	0,361	0,820	Tidak Valid
2	0,359	<	0,361	0,052	Tidak Valid
3	0,378	>	0,361	0,039	Valid
4	0,520	>	0,361	0,003	Valid
5	0,328	<	0,361	0,077	Tidak Valid
6	0,285	<	0,361	0,127	Tidak Valid
7	0,407	>	0,361	0,026	Valid
8	0,623	>	0,361	0,000	Valid
9	0,217	<	0,361	0,249	Tidak Valid
10	0,869	>	0,361	0,000	Valid
11	0,661	>	0,361	0,000	Valid
12	0,408	>	0,361	0,025	Valid
13	0,508	<	0,361	0,001	Valid
14	0,633	>	0,361	0,000	Valid
15	0,249	<	0,361	0,184	Tidak Valid
16	0,254	>	0,361	0,175	Tidak Valid
17	0,598	>	0,361	0,000	Valid
18	0,805	>	0,361	0,000	Valid
19	0,331	<	0,361	0,074	Tidak Valid
20	0,472	>	0,361	0,008	Valid
21	0,546	>	0,361	0,002	Valid
22	0,448	>	0,361	0,013	Valid
23	0,046	<	0,361	0,808	Tidak Valid
24	0,631	>	0,361	0,000	Valid
25	0,317	<	0,361	0,088	Tidak Valid
26	0,630	>	0,361	0,000	Valid
27	0,217	<	0,361	0,250	Tidak Valid
28	0,333	<	0,361	0,876	Tidak Valid
29	0,065	<	0,361	0,735	Tidak Valid
30	0,172	<	0,361	0,364	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen minat belajar pada tabel terdapat 30 butir soal pernyataan minat belajar, dengan 15 butir soal dinyatakan tidak valid dan 15 butir soal dinyatakan valid.

b. Uji Validitas Instrumen Tes Soal Hasil Belajar

Berdasarkan pada kriteria tersebut, pengujian validitas instrumen tes yaitu 30 butir soal pilihan ganda, dengan jumlah 30 responden, maka r_{tabel} sebesar 0,361 yang diperoleh dari tabel *r Product Moment* dengan taraf signifikan 0,05. Pengujian ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0.

Berikut ini disajikan tabel hasil uji validitas instrumen tes:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Soal Hasil Belajar

Item Pertanyaan	r hitung	Kondisi	r tabel	Sig>0,05	Keterangan
1	0,383	>	0,361	0,037	Valid
2	0,461	>	0,361	0,010	Valid
3	0,406	>	0,361	0,026	Valid
4	0,411	>	0,361	0,024	Valid
5	0,381	>	0,361	0,038	Valid
6	0,176	<	0,361	0,352	Tidak Valid
7	0,572	>	0,361	0,001	Valid
8	0,447	>	0,361	0,013	Valid
9	0,550	>	0,361	0,002	Valid
10	0,445	>	0,361	0,014	Valid
11	0,337	<	0,361	0,069	Tidak Valid
12	0,028	<	0,361	0,882	Tidak Valid
13	0,367	>	0,361	0,046	Valid
14	0,499	>	0,361	0,005	Valid
15	0,454	>	0,361	0,012	Valid
16	0,499	>	0,361	0,013	Valid
17	0,476	>	0,361	0,008	Valid
18	0,640	>	0,361	0,000	Valid
19	0,519	>	0,361	0,003	Valid
20	0,379	>	0,361	0,039	Valid
21	0,447	>	0,361	0,013	Valid
22	0,448	>	0,361	0,013	Valid
23	0,454	>	0,361	0,012	Valid
24	0,473	>	0,361	0,008	Valid
25	0,422	>	0,361	0,020	Valid
26	0,428	>	0,361	0,018	Valid
27	0,232	<	0,361	0,217	Tidak Valid

Item Pertanyaan	r hitung	Kondisi	r tabel	Sig>0,05	Keterangan
28	0,290	<	0,361	120	Tidak Valid
29	465	>	0,361	010	Valid
30	409	>	0,361	025	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar pada tabel diatas dapat dilihat dari 30 soal pilihan ganda terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid dan 25 soal dinyatakan valid.

2. Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Biasanya dilakukan uji validitas data sebelum dilakukan uji reliabilitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, jika data yang diukur tidak valid, maka tidak diperlukan uji reliabilitas data.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur instrumen adalah uji reliabilitas *Alpha Cronbach* yang digunakan bila alternatif jawaban dalam instrumen terdiri dari tiga pilihan atau lebih, baik pilihan ganda maupun esai. *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 (Janna, 2021). Pada metode *Alpha Cronbach* digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_i : realibilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varian skor tiap-tiap item/butir soal

n : banyaknya item/butir soal

σ_t^2 : Varians total (Janna, 2021)

Pada kriteria pengujiannya jika nilai r hitung $> r$ tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau $\text{sig} = 0,05$, maka alat ukur atau instrumen yang digunakan dinyatakan realibel, begitu juga sebaliknya, jika nilai r hitung $<$ dari r tabel maka instrumen tersebut tidak realibel. Berikut daftar interpretasi kategori besarnya r :

Tabel 11. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r

Koefisien r	Tingkat reabilitas
0,8000-1,0000	Sangat Tinggi
0,6000-0,7999	Tinggi
0,4000-0,5999	Sedang/Cukup
0,2000-0,3999	Rendah
0,0000-0,1999	Sangat Rendah

(Rusman, 2023)

a. Uji Reabilitas Instrumen Tes Soal Minat Belajar

Untuk menguji reabilitas instrumen minat belajar siswa digunakan SPSS terhadap 30 responden. Maka berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reabilitas sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.800	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas didapat Reabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,800, lalu dikonsultasikan pada daftar interpretasi koefisien r ,

0,8000-1,0000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat reabilitas instrument minat belajar sangat tinggi, sehingga instrument yang digunakan reliabel.

b. Uji Reabilitas Instrumen Tes Soal Hasil Belajar

Uji Reabilitas instrumen tes hasil belajar dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS dengan melibatkan 30 responden. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh reabilitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.822	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas didapat Reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,822, lalu dikonsultasikan pada daftar interpretasi koefisien r, maka apabila r Alpha sebesar 0,822 berada pada rentang koefisien r 0,8000-1,0000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrument tes hasil belajar sangat tinggi, sehingga instrument yang digunakan reliabel.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Untuk menngkaji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa/testee yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa sebagai peserta tes/testee

Kriteria indeks kesulitan soal yang ditafsirkan oleh Robert L. Thorndike dan Elizabert Hagen sebagai berikut:

Tabel 13. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

(Sudjiono, 2016)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal pilihan ganda:

Tabel 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Item Pertanyaan	r hitung	Kategori
1	0,87	Mudah
2	0,60	Cukup
3	0,67	Cukup
4	0,63	Cukup
5	0,77	Mudah
6	0,53	Cukup
7	0,90	Mudah
8	0,60	Cukup
9	0,37	Cukup
10	0,50	Cukup
11	0,50	Cukup
12	0,70	Cukup
13	0,17	Sukar
14	0,30	Sukar
15	0,33	Cukup
16	0,63	Cukup
17	0,60	Cukup
18	0,53	Cukup
19	0,37	Sukar
20	0,57	Cukup
21	0,67	Cukup
22	0,50	Cukup
23	0,30	Sukar

Item Pertanyaan	r hitung	Kategori
24	0,23	Sukar
25	0,73	Mudah

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan data pada tabel tersebut, maka dapat diartikan bahwa tingkat kesukaran soal dari 20 soal pilihan ganda berkategori cukup sebanyak 16 soal, berkategori mudah sebanyak 4 soal, dan berkategori sukar sebanyak 5 soal.

4. Daya Beda Soal

Daya beda soal digunakan untuk mengukur kemampuan butir soal membedakan siswa sebagai peserta tes yang tergolong kelompok berkemampuan tinggi dan kelompok berkemampuan rendah. Daya beda biasa dilambangkan dengan *D* atau Indeks Diskriminasi dan berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Berikut rumus penentuan daya beda:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Besarnya daya beda yang dicari

BA= Jumlah siswa menjawab benar dari kelompok atas

JA =Jumlah siswa peserta kelompok atas

BB=Jumlah siswa peserta menjawab benar dari kelompok bawah

JB=Jumlah siswa peserta kelompok bawah

PA=Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

PB=Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut interpretasi indeks daya pembeda butir

Tabel 15. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir

Daya Pembeda	Klasifikasi	Interprestasi
0,70 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik Sekali
0,40 – 0,69	<i>Good</i> (baik)	Baik
0,20 – 0,39	<i>Satisfactory</i> (memuaskan)	Cukup
0,00 – 0,19	<i>Poor</i> (Lemah)	Jelek
Bertanda negatif	-	Direvisi/Dibuang

(Magdalena *et al.*, 2020)

Berdasarkan perhitungan hasil analisis Daya Beda Soal menggunakan SPSS, diperoleh hasil yaitu 11 butir soal dalam kategori baik, 4 butir soal kategori cukup, 5 butir soal kategori jelek dan 10 butir soal bertanda negatif yang berarti soal harus direvisi atau tidak dapat digunakan. Berikut disajikan tabel hasil uji Daya Beda Soal :

Tabel 16. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda

Item-Total Statistics					Keterangan
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	
Soal_1	12.70	19.734	.332	.758	Cukup
Soal_2	12.97	18.723	.441	.750	Baik
Soal_3	12.90	19.128	.362	.755	Cukup
Soal_4	12.93	19.306	.308	.758	Cukup
Soal_5	12.80	20.028	.172	.765	Kurang Baik
Soal_7	13.03	19.895	.159	.767	Kurang Baik
Soal_8	12.67	19.954	.304	.760	Cukup
Soal_9	12.97	19.413	.276	.760	Cukup
Soal_10	13.20	20.648	-.003	.777	Direvisi/ dibuang
Soal_13	13.07	19.168	.325	.757	Cukup
Soal_14	13.07	19.168	.325	.757	Cukup
Soal_15	12.87	19.430	.299	.759	Cukup
Soal_16	13.40	19.490	.371	.756	Cukup
Soal_17	13.27	19.099	.383	.754	Cukup
Soal_18	13.23	19.633	.238	.762	Cukup
Soal_19	13.07	19.237	.309	.758	Cukup
Soal_20	13.33	19.402	.340	.757	Cukup
Soal_21	12.93	19.237	.325	.757	Cukup
Soal_22	12.97	18.999	.375	.754	Baik
Soal_23	13.27	18.340	.580	.742	Cukup
Soal_24	12.83	19.247	.361	.755	Cukup
Soal_25	13.03	18.999	.366	.754	Cukup
Soal_26	13.20	19.269	.317	.758	Cukup
Soal_29	13.00	20.000	.138	.769	Jelek
Soal_30	12.90	20.093	.128	.769	Jelek

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

G. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data sampel yang diambil dari populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak atau dengan kata lain data yang akan dianalisis berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari

populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Alasannya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena datanya berbentuk interval yang disusun berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif dengan menggunakan kelas-kelas interval. Uji *Kolmogorov-Smirnov* diasumsikan bahwa distribusi variabel yang sedang diuji mempunyai sebaran kontinue. Kelebihan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dibandingkan dengan uji normalitas yang lain adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi di antarasatu pengamat dengan pengamat yang lain. Jadi uji *Kolmogorov-Smirnov*, sangat tepat digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini. Rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*, adalah sebagai berikut:

Syarat Hipotesis yang digunakan :

H_0 : Distribusi variabel mengikuti distribusi normal

H_1 : Distribusi variabel tidak mengikuti distribusi normal

Statistik Uji yang digunakan :

$$D = \max |f_o(x_i) - S_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

Dimana :

$f_o(x_i)$: Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi

$S_n(x_i)$: Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n Dengan cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf nyata α maka aturan pengembalian keputusan dalam uji ini adalah:

Jika $D \leq D_{\text{tabel}}$ maka Terima H_0

Jika $D \geq D_{\text{tabel}}$ maka Tolak H_0

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z , jika $KSZ \leq Z_\alpha$ maka Terima H_0 , demikian juga sebaliknya. Dalam perhitungan menggunakan software komputer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi

(*Asymp.significance*). Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari α maka Tolak H_0 demikian juga sebaliknya.

2. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis data parametrik untuk mengetahui apakah data penelitian dari populasi yang ada bersifat homogen atau tidak homogen. Pengujian Homogenitas data pada penelitian ini akan menggunakan Uji Homogenitas *Levene Statistic* dengan rumus :

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah perlakuan

$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

$\bar{Y}_i$ =rata-rata dari kelompok ke-i

Z_i = rata-rata kelompok Z_i

$Z_{i..}$ = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

Daerah kritis:

Tolak H_0 jika $W > F_{(\alpha; k-1, n-k)}$

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis Varians Dua Jalan atau ANAVA Dua jalan ini merupakan teknik analisis pada statistic parametric inferensial yang berfungsi menguji hipotesis komparatif dua sampel atau lebih dari dua sampel (k sampel) secara serempak jika setiap sampel juga terdiri atas dua kategori/lebih. ANAVA Dua Jalan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dan interaksi antara hasil belajar menggunakan dua model pembelajaran dan minat belajar dua kategori tinggi dan rendah khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Berikut ini disajikan tabel ANAVA Dua Jalan:

Tabel 17. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah kuadrat (jk)	Db	Mk	F0	P
Antara A	$JKA = \frac{\Sigma(\Sigma X_A)^2}{n_A} - \frac{(\Sigma X_r)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \frac{\Sigma(\Sigma X_B)^2}{n_B} - \frac{(\Sigma X_r)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{D_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (interaksi)	$JK_{AB} = \frac{\Sigma(\Sigma X_{AB})^2}{n_B} - \frac{(\Sigma X_r)^2}{N}$	db _{AX} db _B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JKA - JK_B - JK_{AB}$	$db_t - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_d}{Db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \Sigma r^2 - \frac{(\Sigma X_T)^2}{N}$	N-1(49)			

Keterangan

JK_T = jumlah kuadrat total

JK_A = jumlah kuadrat variabel A

JK_B = jumlah kuadrat variabel B

JK_{AB} = jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan B

$JK_{(d)}$ = jumlah kuadrat dalam

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi variabel A dengan B

$MK_{(d)}$ = mean kuadrat dalam

F_{0A} = harga F_0 untuk variabel A

F_{0B} = harga F_0 untuk variabel B

F_{0AB} = harga F_0 untuk interaksi variabel A dengan B.

2. Uji T-tes Sampel Independen

Pengujian hipotesis komparatif statistic parametric untuk menguji komparasi rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan atau dua sampel independent dengan tipe data skala interval atau skala rasio adalah menggunakan T-test. Maka pada penelitian ini statistic parametric untuk menguji hipotesisnya akan menggunakan rumus T-test. Terdapat dua rumus T-test yang biasa digunakan menguji hipotesis komparatif dua sampel independent, berikut ini dua rumus T-test dua sampel Independent *Separated Varians* dan *Polled Varians* :

a) *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

b) *Polled Varians*

$$= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{n_1}{n_1 - 1} + \frac{n_2}{n_2 - 1} \right]}}$$

Dalam memilih rumus t-test terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan antara lain :

- 1) Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- 2) Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak, maka perlu uji homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test separated atau polled :

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$, maka bisa menggunakan kedua t-test baik separated atau polled varians. untuk mengetahui t tabel digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 2) Jika jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat

menggunakan rumus pooled varians dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$

- 3) Jika jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen maka dapat menggunakan rumus separated dan polles varians, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$
- 4) Jika jumlah anggota sample sampel $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen maka dapat digunakan rumus separated varians. Untuk mengetahui t tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

I. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu.

Rumusan hipotesis 1:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model simulasi dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran bermain peran.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model simulasi dan siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran.

Rumusan Hipotesis 2

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar tinggi dengan siswa minat belajar rendah.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajar tinggi dengan siswa minat belajar rendah.

Rumusan Hipotesis 3

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$: Rata- rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran simulasi

lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran.

$H1: \mu_1 > \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran simulasi

Rumusan Hipotesis 4

$H0: \mu_1 \geq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model simulasi.

$H1: \mu_1 < \mu_2$: Rata-rata hasil belajar ekonomi yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan model pembelajaran simulasi lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran.

Rumusan Hipotesis 5

$H0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

$H1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1 , 2, 5 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan

Hipotesis 3 dan 4 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*separatet varian*)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis penelitian mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran Simulasi dan Bermain Peran ditinjau dari minat belajar siswa sebagai variabel moderasi, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Simulasi Dengan Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Bermain Peran. Hasil uji ANOVA dua arah menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan Model Simulasi memperoleh hasil belajar lebih tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 74,86, dibandingkan siswa yang diajar menggunakan Model Bermain Peran dengan rata-rata nilai sebesar 70,53. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $7,548 > 4,013$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.
2. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Memiliki Minat Belajar Tinggi Dengan Siswa Yang Minat Belajar Yang Rendah. Siswa dengan minat belajar tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $7,548 > 4,013$ serta tingkat signifikansi sebesar $119,479 > 4,013$.
3. Rata -Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi Lebih Tinggi Dibandingkan

Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Yang Minat Belajarnya Tinggi. Rata-rata nilai siswa dengan minat tinggi yang diajar dengan model simulasi adalah 85,65, sedangkan dengan model bermain peran adalah 80,57. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $2,334 < 2,0452$, dan nilai signifikansinya $0,027 > 0,05$, sehingga perbedaan tersebut signifikan.

4. Rata -Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi Lebih Tinggi Dibandingkan Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Yang Minat Belajarnya Rendah. Rata-rata nilai pada Model Simulasi adalah 70,00, sedangkan pada Model Bermain Peran adalah 59,17. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-3,910 < 2,0860$, dan nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$, sehingga perbedaan tersebut signifikan.
5. Terdapat Interaksi Antara Model Pembelajaran Dengan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama antara model pembelajaran Simulasi dan Bermain Peran dengan minat belajar siswa terhadap rata-rata belajar ekonomi. Hasil uji ANOVA dua arah menunjukkan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $18,208 > 4,013$ serta signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, yang berarti bahwa interaksi antara kedua variabel tersebut berpengaruh secara signifikansi terhadap hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil pengujian penelitian mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan model pembelajaran Simulasi dan Bermain Peran ditinjau dari minat belajar sebagai variabel moderasi, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan bagi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya melalui model Simulasi dan Bermain Peran

yang disesuaikan dengan tingkat minat belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna..

2. Adanya perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat minat belajar siswa menunjukkan pentingnya peran minat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu lebih memperhatikan dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa, baik melalui pendekatan afektif, penyajian materi yang relevan dengan kehidupan siswa, pemberian pengalaman belajar yang bermakna, maupun pemilihan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.
3. Pada siswa dengan minat belajar tinggi, penggunaan model pembelajaran Simulasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, guru dapat lebih mengoptimalkan model ini dengan menyusun skenario pembelajaran yang menantang, mendorong siswa untuk berpikir kritis, terlibat aktif dalam pengambilan keputusan, serta mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.
4. Pada siswa dengan minat belajar rendah, meskipun peningkatan hasil belajar tidak terlalu signifikan, model Simulasi terbukti lebih efektif dibandingkan Bermain Peran. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengoptimalkan penggunaan simulasi dengan mengombinasikannya dengan strategi tambahan seperti penguatan positif, pengulangan materi secara bertahap, dan pembimbingan individual untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi. Perlu diingat jika minat belajar bukannya satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor lain seperti karakteristik individu siswa, lingkungan belajar, dukungan keluarga, serta kualitas pengajaran juga memiliki peran penting dalam membentuk pencapaian belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran hendaknya mempertimbangkan berbagai aspek tersebut agar hasil belajar dapat meningkatkan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. 2019. Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Jurnal Professional Fis Unived*, 6(1), 42–60.
- Alfiyatin, Y. 2023. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Fpb Dan Kpk Kelas V Sdn Kramat 01 Bangkalan. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(1), 109–134.
- Ana, A. P. &, & Reinita. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Student Facilitator And Explaining (SFE) di Kelas IV SD Negeri 50 Padang Tongga Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1756–1765.
- Andini, D., Rb, M., & Melati. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Simulasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X Semester Genap Sma Gajah Mada Bandar Lampung Tahun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi , Ilmu Ekonomi , Dan Kewirausahaan*, 2(1), 24–37.
- Anggia, D., Asnawi, & Juliati. 2019. Kehidupan ” SD Negeri 7 Langsengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 57–67.
- Andryannisa, M, A., Wahyudi, & Sayekti. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riiyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Ardiansyah, Abd. A., & Nana, N. 2020. Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S., Hasibuan, R., Simamora, S., & Toni. 2022. Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Aryanthi, K. D., Suwatra, Ign. I. W., & Suarjana, I. M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.
- Astri, A. R., Bawani, A., & Cipta, D. A. S. 2023. Penerapan Project Based Learning dengan Metode Role Playing dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Persamaan Linier Satu Variabel. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 2(2), 25.
- Chayati, Nur 2020. Keefektifan Model Simulasi dan Model Bermain Peran dalam Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lasem.
- Dakhi, A. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468–470.
- Faizah, S. N. 2020. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
- Falah. 2019. Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Febryananda, I. P., & Rosy, B. 2019. Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(4), 170–174.
- Friskilia, O., & Winata, H. 2018. Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1). 36-43.
- Hamalik, O. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Handayani, T. 2017. Penerapan Metode Simulasi Pada Materi Pembelajaran Press Conference Guna Meningkatkan Soft Skill Dan Mutu Pembelajaran Di Smkn 3 Bandung Tingkat 11 (Ap4). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(2), 99–104.
- Hartono, A. B. 2022. Penggunaan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Bumiku di Kelas VI SDN 168/X Pandan Sejahtera. *Journal on Education*, 4(4), 1140–1147.
- Hasbullah. 2021. Kurikulum Pendidikan Guru : Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.
- Hidayah, N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam (JIPI)*, 2(1), 42–50.

- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. 2018. Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
- Iqbal. 2023. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Peserta didik Kelas XI MAN 2 Bulukumba.
- Janna, N.M. and Herianto, H. 2021. *Konsep Uji Validitas dan Reabilitas dengan Menggunakan SPSS*.
- Linasari, R., & Arif, S. 2022. Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186–194.
- Lubis, M. 2021. Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 95–105.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Mariyana, W., Winatha, I. K., Rahmawati, F., & Rizal, Y. 2023. Pengaruh Minat Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa. *Journal of Social Education*, 4(1), 22–28.
- Marleni, L. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.
- Marten Yogaswara, S., Novendra, A. M., Almujaib, S., & Ramafrizal, Y. 2020. Analisis Perbandingan Metode Problem Based Learning Dan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 5(2), 224–240.
- Maryamah, M., Rupaiah, E., & Rizal, Y. 2016. Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Inquiry Learning. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 4(7).
- Mudjiono, & Dimyanti. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Mulyani, R., & Nihan, A. R. K. 2023. Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Biologi Kelas XI IPA 1 MAN 1 Serang. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2).
- Nabillah, T., & Abad, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal homepage*, 659-663.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. 2024. Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Nastiti, D. 2021. Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya. *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*.

- Nikmatur, R. 2017. Proses Penelitian , Masalah Variabel dan Paragdigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–72.
- Nugraheni, A., Kafiliani, D., Karnia, F. T., & Hajron, K. H. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 1675-1684.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. 2020. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nurafifah, Y. M., Komang, W. I., & Rusman, T. 2017. Pengaruh Perpustakaan, Minat Baca, Kemandirian Dan Lingkungan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi Ekobis (JEE)*, 5(3).
- Nurhasanah, I., Sujana, A., & Sudin, A. 2023. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 182–191.
- Oktapyanto, R. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jpsd*, 2(1), 96–108.
- Parni. 2018. Implementasi Metode Simulasi Dalam Pembelajaran IPS SD Parni. *IAIS Sambas*, 1(2), 110–118.
- Prastika, Y. D. 2020. Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 17–22.
- Pratiwi, I. 2021. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar* .
- Puranamasari, A. 2022. Pengaruh Corporate Social Responbility Terhadap Nilai Perusahaan dengan Return On Assets Sebagai Variabel Moderasi (Pada Perusahaan Manufaktur Sub Sektor Makanan dan Minuman yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2017 - 2020). *Jurnal Penelitin, Pengembangan Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, 26 (November 2022), 3149–3170. www.idx.co.id.
- Putra, I., & Indrayanti, N. 2023. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 4 Abuan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(3), 145–153.
- Qusyairi, L. A. H. 2020. Pemanfaatan Media Dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran PAI. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 195–211.
- Rahman, S. 2022. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. 2020. Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.

- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rewa, W. R. R., Indawati, N., & Al Arsy, A. F. 2019. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Vii. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–6.
- Ricardo, & Meilani, R. I. 2017. Dampak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Riyanto. 2018. Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V SDN Kotagede 3 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Gelar Sarjana Strata Satu Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Rizqy, A. R. F. 2021. Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Inventa*, 5(2), 177–186.
- Rusman, T. 2023. *Statistik Interensial & Aplikasi SPSS*. Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
- Rusmiati, 2017. Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility*, 1(1), 21-35.
- Sa'adah. 2018. Meningkatkan Kemampuan Guru Binaan Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Aktif Melalui Pendampingan Berbasis Inquiry Dan Simulasi. *JUPE*, 3(3), 328–337.
- Saputra, J. E. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Menggunakan Model Snowball Throwing Dan Numbered Head Together (NHT) Dengan Memperhatikan Gaya Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara 2016/2017.
- Sari, A. K., Rahayu, S., Harjanti, W., Choifin, M., & Wahjoedi, T. 2021. Metodologi Penelitian. In *Global Eksekutif Teknologi*.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Silvina, R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dan Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 38 Sijunjung. *Jurnal Pendidikan Rokania*. 2(2), 265-273.
- Siregar, M. T. 2024. Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah. 2(2), 177–182.
- Slameto. 2015. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Rineka Cipta.
- Soraya, I. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi*, 6(1), 10–23.

- Sudjiono, A. 2016. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Rajawali Press.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Sulistiyowati, S., & Triatmojo, C. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Matakuliah Kesekretarisan Tinjauan Pustaka Model Pembelajaran Simulasi*.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81.
- Supriyati. 2015. Meode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Peserta Didik Kelas 6 SD 5 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 10–17.
- Sri, S, K., Agung, P., & Suratmin. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*. 7(1), 17-29.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. 2023. Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.
- Syardiansah. 2016. Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 440–448.
- Taringan, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(3), 102–112.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ubaidillah. 2020. Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini. *JCE (Juournal Of Childhood Education)*, 3(1), 1–25.
- Wahyuni, D. S. 2022. Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Indahnya Kebersamaan Siswa Kelas IV SD Negeri 060/IX Sembubuk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3457–3467.
- Wirayudi, G, N, K., Agus, M, D., & Hidayat, S. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*. 11(1), 257-275.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. 2020. Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Puslitjakdikbud.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis Flipbook Maker untuk

meningkatkan hasil belajar siklus akuntansi perusahaan jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.

Yulrima, D. L., & Syafriani, D. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Swasta Dharma Pancasila Medan. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma :JPMS*. 9(6), 187-194.