

**MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA  
MATA PELAJARAN PS-EKONOMI MATERI POKOK  
MANUSIA SEBAGAI MAKHLUK SOSIAL DAN  
EKONOMI**

**Kardoyo<sup>1</sup>**

**Esti Mumpuni Hayuningtyas<sup>2</sup>**

**Abstract:** *Student activity in economic learning class VII state junior high school Bantarbolang is low and the result study of economic couldn't reach study completing. Study completing reach 51.16% and class mean only 6.53. All student activity are managed if learning be motivated to reach some goals. In the way to reach the objectives, student be faced in active condition to play a role and discussion that guided by teacher. The object of this research to find out how the learning process in Economic concentration with topic people as a social human being and economic class VII state senior high school 3 Bantarbolang Pemalang region. In the year 2006/2007 using learning model of role playing. The result study show there is increasing score reach in last cycle II is 7.81 with study completing classically 86.05%. And the result study of last cycle II reach classically completing 77.74%, from the result of this research be expected that teacher of economic subject in class VII use learning model of role playing in topic people as a social human being and economic. Adding facilities to complement learning process and give motivating and information about the topic that being learned.*

**Keywords :** *The implementation of learning model of role playing*

---

<sup>1</sup> Staff Pengajar Jurusan Manajemen FE UNNES

<sup>2</sup> Alumni Jurusan Manajemen FE UNNES

## PENDAHULUAN

Pengetahuan sosial adalah salah satu bidang studi yang diajarkan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. Pengetahuan sosial memiliki karakteristik pembelajaran pada pengetahuan, berfikir kritis, dan ketrampilan sosial. Proses pembelajaran pengetahuan sosial diarahkan pada terbentuknya sikap bersosialisasi dengan menghargai perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan, prestasi) dan berlatih untuk bekerjasama melalui kegiatan mengkomunikasikan gagasan, hasil kreasi dan temuannya kepada siswa lain, guru atau pihak – pihak lain.

Dalam buku petunjuk teknis pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi dikemukakan bahwa kegiatan pembelajaran PS-Ekonomi lebih diarahkan kepada kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam pembelajaran PS-Ekonomi hendaknya guru menggunakan metode yang dapat merangsang aktifitas siswa. Melalui aktivitas yang dilakukan siswa, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias dalam belajar. Dengan demikian pemahaman konsep PS-Ekonomi semakin baik dan hasil belajarnya pun makin meningkat. Namun demikian dalam kenyataannya tidak semua harapan tersebut dapat tercapai, khususnya pada SMP Negeri 3 Bantarbolang.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran kelas VII pada tahun pelajaran 2005/2006 hasil ulangan semester II kelas VII tahun pelajaran 2005/2006 mata pelajaran PS-Ekonomi dari 120 siswa, terdapat 95 siswa memperoleh nilai rata-rata 6,0, 14 siswa memperoleh nilai 5,0 dan 11 siswa memperoleh nilai 7,0. Hal ini berarti 79,17% siswa memperoleh nilai minimal, 11,67% memperoleh nilai dibawah standar dan hanya 9,16% siswa yang mampu mencapai batas standar

minimal. Kondisi ini jauh dari standar minimal yang diharapkan.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *role playing*. Selain itu belajar dengan menggunakan *role playing* menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Prasetyo (2001) di dapat nilai ulangan pada siklus I mencapai 83,17% dan naik ke siklus II yang mencapai 85,39%. Dalam pengalaman penelitian tersebut ternyata keaktifan siswa meningkat yaitu siswa antusias dalam menerima pelajaran dan pada saat bermain peran siswa menunjukkan ekspresi yang lebih baik. Model *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran serta lebih memahami materi pelajaran terhadap konsep manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi serta hasil belajar yang meningkat.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PS-ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi kelas VII SMP Negeri 3 Bantarbolang kabupaten Pematang tahun pelajaran 2006/2007.

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat pragmatis. Manfaat teoritis digunakan sebagai masukan untuk menambah khasanah keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial Ekonomi,

khususnya pendekatan model pembelajaran *role playing* pada materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi. Manfaat pragmatis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan kondisi nyata di lapangan unit pelaksana tugas (sekolah). Manfaat lain dapat meminimalkan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, khususnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan strategi pembelajaran, sebagai bahan sumbangan pemikiran sebagai salah satu alternatif perbaikan dalam pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas pembelajaran PS-Ekonomi pada SMP dan dunia pendidikan pada umumnya.

### **Landasan Teori**

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004: 2). Ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi satu sama lain membentuk satu sistem yang utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut antara lain tujuan belajar, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang. (Sugandi : 2004)

Tujuan dalam pembelajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Isi tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Bahan pelajaran merupakan isi kegiatan pembelajaran yang mewarnai tujuan dan mendukung tercapainya tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki oleh siswa. Siswa adalah sebagai subyek sekaligus sebagai obyek dari

kegiatan pembelajaran. Inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dipandang sebagai proses, menurut Sudjana (1989:26), "pengajaran mengandung empat aspek yaitu : (1) tujuan, (2) isi (bahan pengajaran), (3) metode dan alat pengajaran, dan (4) penilaian". Tujuan pengajaran ditetapkan oleh guru berdasarkan kurikulum, berupa tujuan pembelajaran khusus yang menjabarkan tujuan pengajaran beserta bahan pengajarannya.

Dikaitkan dengan pendidikan dan pengajaran di sekolah, maka setiap pendidik (guru) harus dapat memilih dan mampu menerapkan metode pengajaran yang baik dan tepat agar terjadi interaksi edukatif dan produktif. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada anak didik merupakan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode-metode pengajaran tertentu. Metode pengajaran yang tepat akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Sebagai pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan.

Demikian pula dalam upaya membelajarkan siswa, guru dituntut memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal, menurut Usman (2005: 9-11) peran guru yang paling dominan adalah sebagai

demonstrator, i pengelola kelas, i mediator dan fasilitator dan evaluator

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai.

Proses pembelajaran tidak lepas dari faktor siswa sebagai pribadi yang sedang berkembang, baik fisik maupun psikis (Hariyadi dkk, 1999). Secara fisik siswa SMP sedang dalam masa pertumbuhan menuju pematangan fisik baik secara anatomi maupun segi fungsionalnya. Secara psikis SMP sedang berkembang dalam rangka menuju pematangan emosionalnya.

#### **A. Dinamika Kelompok dalam Pembelajaran (*Group Learning*)**

Proses pembelajaran meliputi pendekatan hubungan interpersonal. Dengan demikian partisipasi siswa dalam kelas merupakan bagian dari pendekatan hubungan interpersonal tersebut (Eko Siswoyo dkk, 1999). Meskipun pengaruh pengajaran yang diterima oleh setiap siswa bersifat individual, namun proses pembelajaran itu sendiri dapat dilakukan dalam bentuk kelompok.

Dalam model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) perlu dibuat persiapan dan penyusunan tugas

sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya agar tugas selanjutnya dapat dilaksanakan (Lie, 2002).

**B. Role Playing sebagai Model Pembelajaran di Kelas**

Model *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Depdikbud, 1987 dalam Prasetyo, 2001). *Role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeskloitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka (Sharan and Yael, 1976).

Sebagai suatu model pembelajaran *role playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan (Djamarah dan Aswan, 1997: Hasibuan dan Moedjiono, 1995 : Prasetyo, 2001)

- a. Kelebihan *role playing* antara lain siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang harus diperankan, siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreasi, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, memvisualisasikan hal-hal yang abstrak. melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang memotivasi dan bakat yang ada pada diri siswa dapat dipupuk, sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni drama di sekolah.

- b. Kekurangan role playing antara lain sebagian besar siswa yang tidak bermain peran dapat menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu, memerlukan tempat yang cukup luas, kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan penonton yang kadang bertepuk tangan, tertawa dan lain sebagainya dan menuntut imajinasi siswa dan guru, dengan begitu siswa dapat sepenuhnya mengerti dan memahami suatu materi dengan model tersebut.

Menurut Shaftels (1974) dalam Joyce dan Weil (1980) ada sembilan langkah pelaksanaan *role playing* 1) Memotivasi kelompok, yaitu membagi kelompok peran dan melibatkan siswa memperkenalkan suatu masalah. 2) Memilih pemeran, yaitu siswa dan guru menguraikan karakter yang mereka pilih serta dimulainya permainan, guru menugaskan suatu peran siswa yang dilibatkan. 3) Menyiapkan pengamat, yaitu mengamati jalannya kegiatan oleh guru. 4) Menyiapkan tahap-tahap permainan peran, yaitu guru menjelaskan tahap-tahap permainannya dan menyiapkan naskah. 5) Menetapkan pemain peran masing-masing kelompok. 6) Mendiskusikan dan mengevaluasi oleh guru dan siswa dalam penafsiran peran. 7) Menampilkan kembali peran yang diemban. 8) Mendiskusikan dan evaluasi peran. 9) Berbagai pengalaman dan menarik kesimpulan.

### **C. Peran Media dalam Pembelajaran**

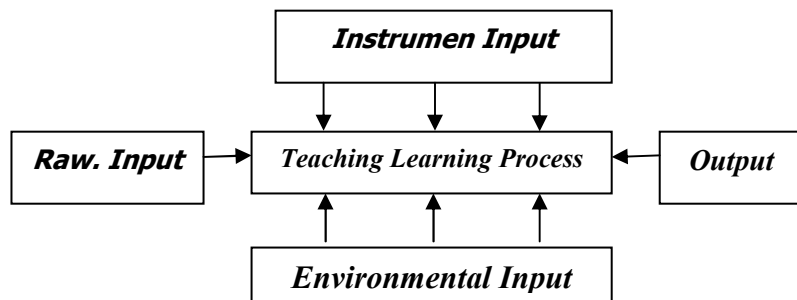
Dale (1975 dalam Ali, 1987) memandang bahwa nilai media dalam pengajaran diklasifikasikan berdasar pengalaman. Pengalaman itu mempunyai 12 tingkatan. Tingkatan yang paling tinggi nilainya adalah pengalaman yang paling kongkrit, sedangkan yang paling rendah adalah pengalaman yang paling abstrak.

### **D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif bila seluruh komponen yang berpengaruh dalam kegiatan



belajar mengajar saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan.



Gambar 2 : Bagan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar (Purwanto, 2002)

**E. Materi Pokok Manusia sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi**

Pengertian Manusia sebagai Makhluk Sosial (*Homo Socialis*) pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial (*Homo Social*), tidak dapat hidup tanpa orang lain. Mungkin ada manusia yang bisa mencari makan sendiri, tetapi bukan berarti ia bisa hidup tanpa orang lain.

Pengertian Manusia sebagai Makhluk Ekonomi (*Homo Economicus*). Menurut Winardi, manusia ekonomi (*homo economicus*) adalah manusia yang dalam melakukan tindakan ekonomi di dorong oleh kepentingan sendiri dan bertindak berdasarkan asas atau prinsip ekonomi. Ciri-ciri makhluk ekonomi (*homo economicus*), antara lain melakukan tindakan ekonomi secara efisien, tindakan ekonomi yang dilakukan berdasarkan dorongan kepentingan sendiri untuk memperoleh pendapatan

**F. Hubungan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Materi Pokok Manusia sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi**

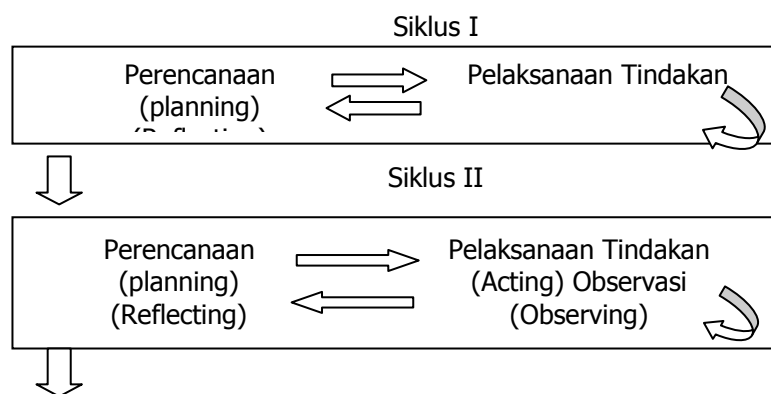
Model pembelajaran *role playing* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah

pelajaran PS – Ekonomi materi pokok Manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi. Dengan menggunakan *role playing* menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Proses penelitiannya direncanakan terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama terdiri dari dua pertemuan, siklus kedua terdiri dari satu kali pertemuan, dan masing-masing kegiatan tatap muka adalah satu jam pelajaran. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengajar yang berkolaborasi dengan melibatkan guru mata pelajaran untuk bersama-sama melakukan penelitian. Dalam penelitian ini tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas ini secara skematis dapat disajikan dalam skema sebagai berikut : (Priyono dan Djunaedi, 2001 : 12)



Selesai

Gambar 4. Skema Siklus Penelitian Tindakan Kasus

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa. Jenis data yang dibutuhkan terdiri dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, kinerja guru dalam menerapkan pola pembelajaran *role playing* dan hasil belajar siswa meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Data - data yang diambil dengan cara mengamati kondisi atau situasi pada saat berlangsungnya proses belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Data tentang kinerja guru diambil dengan menggunakan lembar observasi kinerja guru sedangkan data tentang hasil belajar siswa diambil dengan memberikan evaluasi tes- kepada siswa ditumbuh dengan penilaian keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian Siklus 1 hari Pertemuan Ke-1

Hasil dari tahap pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus I pertemuan ke-1 diperoleh hasil sebagai berikut:

No	Kategori Penilaian Kegiatan Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Amat baik	10 orang	13,81%
2	Baik	24 orang	55,81%
3	Kurang	9 orang	20,93%
4	Amat kurang	-	-
5	Ketuntasan belajar secara klasikal	20 orang	46,51%

Sumber data: pengolahan hasil kegiatan belajar siswa siklus I pertemuan ke-1 (lampiran 8).

#### 2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan ke-2

Pada pertemuan ketiga ini dilakukan tahap seperti pertemuan ke-1. Pengamatan siklus I pertemuan ke-2 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Tes evaluasi Siklus I

No	Hasil Tes	Sebelum tindakan	Setelah siklus I
1.	Nilai tertinggi	8,25	8,8
2.	Nilai terendah	5,0	5,2
3.	Rata-rata nilai tes	6,53	7,04
4.	Presentase ketuntasan belajar klasikal	51,16%	74,42%

Sumber data: Pengolahan Hasil Tes Evaluasi Siklus I (lampiran 23)

Hasil kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat dalam tabel 4 berikut:

No	Kategori Penilaian Kegiatan Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Amat baik	14 orang	32,56%
2	Baik	22 orang	51,16%
3	Kurang	7 orang	16,8%
4	Amat kurang	-	-
5	Ketuntasan belajar secara klasikal	25 orang	58,14%

Sumber data: pengolahan hasil kegiatan belajar siswa siklus I pertemuan ke-2 (lampiran 9)

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat dalam tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Aktivitas Guru pada Siklus I pertemuan ke-2

No	Aspek yang diamati	Skor	Kategori
----	--------------------	------	----------

1	Menyampaikan materi sesuai dengan materi pokok yang akan disampaikan.	2	Kurang
2	Memilih siswa dengan tepat untuk memainkan peran di depan kelas.	3	baik
3	Menjelaskan kepada siswa mengenai peran mereka pada waktu <i>role playing</i> akan berlangsung.	3	Baik
4	Memberikan kepada para pelaku untuk berdiskusi sebelum mereka memainkan peran.	2	Kurang
5	Mengakhiri <i>role playing</i> pada situasi permainan hampir selesai.	3	Baik
6	Diskusi kelas untuk memecahkan masalah, persoalan yang ada pada <i>role playing</i> .	2	Kurang
7	Guru mengadakan penilaian baik pada proses atau hasil pekerjaan siswa.	3	Baik
8	Menyatakan rasa simpati pada siswa.	3	Baik
9	Memberikan penguatan kepada siswa.	3	Baik
10	Memberikan rangsangan, pengarahan, saran dan dorongan semangat kepada siswa untuk memecahkan masalah.	3	Baik

Sumber data: pengolahan hasil aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke-2 (lampiran 12).

Dari hasil tersebut, maka permasalahan pada pelaksanaan siklus I adalah :

- 1) Dari hasil tes ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 74,42%. Hal ini belum memenuhi standar kompetensi.
- 2) Dari segi kegiatan belajar siswa, ketuntasan klasikal hanya mencapai 58,14%. Hal ini belum memenuhi standar kompetensi.

Proses pembelajaran akan diperbaiki pada siklus II dengan harapan dapat:

- 1) Meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif secara klasikal, sehingga mencapai persentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 85%.
- 2) Meningkatkan ketuntasan hasil kegiatan belajar siswa secara klasikal, sehingga mencapai persentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75%.
3. Hasil Penelitian Siklus 2

Hasil pengamatan siklus II dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Tes Evaluasi Siklus II

No	Hasil Tes	Sebelum Tindakan	Setelah Tindakan Siklus	
			I	II
1.	Nilai tertinggi	8,25	8,8	9,2
2.	Nilai terendah	5,0	5,2	5,8
3.	Rata-rata nilai tes	6,53	7,04	7,81
4.	Persentase tuntas belajar secara klasikal	51,16%	74,42%	86,05%

Sumber data: Pengolahan Hasil Tes Evaluasi siklus II (lampiran 24).

Hasil kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus II dapat dilihat dalam tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Kegiatan Belajar Siswa pada Siklus II

No	Kategori Penilaian Kegiatan Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Amat baik	27 orang	62,71%
2	Baik	16 orang	37,21%
3	Kurang	-	-

4	Amat kurang	-	-
5	Ketuntasan belajar secara klasikal	37 orang	77,74%

Sumber data: pengolahan hasil kegiatan belajar siswa siklus II (lampiran 10).

Diperoleh deskripsi data dari lembar observasi aktivitas guru sebagai berikut:

Tabel 8. Aktivitas guru pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor	Kategori
1	Menyampaikan materi sesuai dengan materi pokok yang akan disampaikan.	4	Amat baik
2	Memilih siswa dengan tepat untuk memainkan peran di depan kelas.	3	Baik
3	Menjelaskan kepada siswa mengenai peran mereka pada waktu <i>role playing</i> akan berlangsung.	3	Baik
4	Memberikan kepada para pelaku untuk berdiskusi sebelum mereka memainkan peran.	4	Amat baik
5	Mengakhiri <i>role playing</i> pada situasi permainan hampir selesai.	3	Baik
6	Diskusi kelas untuk memecahkan masalah, persoalan yang ada pada <i>role playing</i> .	4	Amat baik
7	Diskusi kelas untuk memecahkan masalah, persoalan yang ada pada <i>role playing</i> .	3	Baik
8	Guru mengadakan penilaian baik pada proses atau hasil pekerjaan siswa.	3	Baik
9	Menyatakan rasa simpati pada siswa.	4	Amat baik
10	Memberikan penguatan kepada siswa.	4	Amat baik
	Memberikan rangsangan, pengarahan, saran dan dorongan semangat kepada siswa untuk memecahkan masalah.	4	Amat baik

Sumber data: pengolahan hasil aktivitas guru pada siklus II (lampiran 13).

Secara keseluruhan hasil pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai rerata siswa pada tes evaluasi siklus II sebesar 7,81 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 86,05%.
- 2) Dari segi kognitif ada 6 siswa yang belum tuntas belajarnya.
- 3) Dari hasil penilaian kegiatan belajar siswa, sebanyak 38 siswa dinyatakan lulus dan 5 siswa dinyatakan belum lulus atau tidak tuntas. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 76,74%.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa maka dipaparkan hasil yang dicapai, pada umumnya aktivitas siswa sampai pada siklus ke II ini siswa aktif mengikuti proses belajar mengajar yang disampaikan guru. Keaktifan siswa secara umum masuk dalam kategori baik. Peningkatan prestasi nampak dengan adanya perubahan-perubahan terutama tingkah laku yang tadinya malu-malu dan takut atau ragu-ragu dalam memainkan peran sekarang siswa lebih berperan aktif, lebih tertib dan lebih berani/ percaya diri dalam bermain peran. Siswa berani mengungkapkan pendapatnya dalam diskusi dan siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Karena hasil penelitian pada siklus II sudah sesuai dengan harapan maka tidak dilanjutkan untuk siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata tes siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai tes mencapai 7,04., pada siklus II nilai rata-rata tes siswa mencapai 7,8. pada siklus I ketuntasan



belajar secara klasikal mencapai 74,42% dan pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 86,05%. Dengan demikian hasil belajar kognitif siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu sekurang-kurangnya 85% dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai 65 atau mencapai ketuntasan 65%. (Mulyasa, 2004: 99).

Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai indikator yang telah ditetapkan demikian halnya dengan hasil kegiatan belajar siswa. Sehingga dilaksanakan siklus II untuk memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian. Pada siklus II hasil belajar kognitif, hasil kegiatan belajar siswa sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, hasil kegiatan belajar siswa.

Belum tercapainya indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dikarenakan masih adanya permasalahan-permasalahan yang ditemui pada siklus I. pada siklus I ditemukan permasalahan yang antara lain siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang dilakukan guru. Pada siklus II guru melaksanakan perbaikan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam siklus I. Upaya yang dilakukan adalah meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran, memotivasi siswa, guru memberikan arahan bahkan intervensi untuk kelancaran jalannya *role playing*. Pada siklus II sudah tidak lagi ditemukan kendala-kendala yang sangat berarti, karena siswa sudah dapat menyesuaikan dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus II siswa sudah berperan aktif dalam pembelajaran. Tindakan perbaikan tersebut terlihat dari suasana kelas yang secara umum siswa sudah

memperhatikan baik peran di depan kelas maupun diskusi yang dilakukan. Siswa tampak lebih antusias, siswa yang memainkan peran menunjukkan ekspresi yang lebih baik, mereka nampak lebih percaya diri. Keaktifan siswa pemerhati peran meningkat dan mereka membuat catatan-catatan selama pelaksanaan *role playing* untuk bahan diskusi.

Penerapan metode diskusi sebagian dari model pembelajaran *role playing* juga membantu siswa dalam memperoleh informasi baru dari siswa lain maupun guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (1989) yang mengemukakan bahwa ada kalanya siswa tidak memahami suatu materi pelajaran atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri, oleh karena itu belajar berkelompok sangat diperlukan agar memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam hal ini misalnya siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan lembar kerja siswa (LKS). Sharan dan Yeal (1976) berpendapat bahwa ketika siswa memahami diri dan lingkungan sekitarnya secara lebih obyektif berdasarkan pada pemahaman yang diperluas dari pendapat orang lain, akan lebih menyenangkan bahwa siswa mampu menyesuaikan pesan yang dibicarakan untuk kebutuhan pendengar.

Adanya peningkatan keaktifan siswa dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Prasetyo (2001). Prasetyo mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* ini menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dominasi guru menjadi berkurang. Selain itu, model pembelajaran *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Melalui dua siklus yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran *role*

*playing* pada proses pembelajaran sangat membantu siswa dalam rangka meningkatkan pemahaman serta motivasi dan aktivitas siswa untuk belajar lebih baik. Motivasi siswa yang meningkatkan dapat memicu semangat siswa untuk berperan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Keadaan yang demikian akan sangat mengurangi dominasi peran guru di dalam kelas, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran P-S Ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan dapat meningkatkan hasil kegiatan belajar siswa.

Dengan temuan tersebut maka disarankan guru mata pelajaran P-S ekonomi kelas VII menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi, menambah sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan di dalam melaksanakan pembelajaran, sebaiknya guru memberikan motivasi dan informasi tentang materi yang sedang diajarkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darsono. Max dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Depdikbub. 2003. *UU Sisdiknas*. Jakarta: Dikdasmen.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Siswoyo dkk. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Erlangga.
- Hadi, Nur. 2005. *Ekonomi SMP Kelas VII Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hariyadi dkk. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Grasindo.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Mohammad Yasin. 2005. *Kompetensi IPS Ekonomi Kelas VII*. Jakarta: Yrama Widya.
- Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo. 2001. *Pembelajaran role playing*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Priatiningsih, Titi. 2004. *Pengembangan Instrumen Penilaian Biologi*. Semarang: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sarwono dkk. 2001. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Rosdakarya.
- Sharan, S. and Yael. 1976. *Small Group Teaching*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugandi, Achmad dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Tim Pengembangan MKDK. 1989. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Usman, Moh. Uzer. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.