



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA STANDAR KOMPETENSI MEMAHAMI KEGIATAN PELAKU EKONOMI DI MASYARAKAT MATA PELAJARAN IPS EKONOMI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SMP 4 KUDUS

Muhamad Nukha Murtadlo 

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2012

Disetujui Februari 2012

Dipublikasikan Agustus 2012

Keywords:

Method of Role Playing
Improved Learning Outcomes

SMPN 4 Holy

Social studies lesson

Abstrak

Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kudus dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data menggunakan metode role playing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pre-test sebesar 44 dengan ketuntasan klasikal 0%. Siklus I pertemuan pertama sebesar 69 dengan ketuntasan klasikal 34%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan kedua sebesar 79 dengan ketuntasan klasikal 66%. Kemudian memasuki siklus II pertemuan pertama rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan klasikal 71%. Siklus II pertemuan kedua rata-rata hasil belajar siswa 82 dan ketuntasan klasikal 87%. Melalui penerapan metode role playing terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-H SMP 4 Kudus pada mata pelajaran IPS ekonomi standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yaitu: guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan.

Abstract

The purpose of this class action in this study were: to know the implementation of learning with role-playing methods in the standard of competence to understand the activities of economic actors in the economic social studies class VIII students of SMP Negeri 4 Ghost can increase the activity and student learning outcomes. Data collection using role playing. The results obtained show that the average student learning outcomes in the pre-test at 44 with a classical completeness 0%. I cycle 69 with the first meeting of the classical 34% completeness. Average student learning outcomes at the second meeting I cycle at 79 with a classical 66% completeness. Then enter the second cycle the first meeting of the average student learning outcomes increased to 80 with a classical 71% completeness. Cycle II, the second meeting of the average student learning outcomes 82 and 87% classical completeness. Through the application of the method of role playing an increase in class VIII students' junior 4-H Spirit in social studies standards of competence to understand the economic activity of economic actors in society. Suggestions relating to the results of this study are: teachers should guide students in order to portray the role students can play a role in the steady and students can understand the plot and meaning contained in the material presented.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

 Alamat korespondensi:

Gedung C-6 Lantai, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229

E-mail: m.nukhamurtadlo@gmail.com

ISSN 2252-6544

Pendahuluan

“Pembelajaran IPS ekonomi di sekolah menengah pertama bertujuan untuk membina siswa agar memahami potensi dirinya dalam berbagai tata kehidupan, menghayati keanekaragaman sosial dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan serta dapat memerankan dirinya sebagai salah satu bagian dari masyarakat” (Suyanto, 2007: 32). Siswa akan belajar untuk bertoleransi dengan lingkungan sosial. Bagian yang terpenting adalah dapat membentuk sikap yang peka terhadap masalah perekonomian sosial. Pada penyampaian materi ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui kegiatan ekonomi yang ada di sekitar mereka, khususnya kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat. Untuk itu guru dalam pengajaran IPS ekonomi di tingkat sekolah menengah pertama harus dapat membawa siswa kedalam keadaan yang sebenarnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di SMP 4 Kudus kelas VIII-H. Hal ini dikarenakan pada kelas VIII-H merupakan kelas yang mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan kelas yang lain, antara lain yaitu VIII-H merupakan kelas dengan komposisi yang lebih heterogen mulai dari tingkat ekonomi orang tua, tingkat kecerdasan siswa dan tingkat keaktifan di dalam pembelajaran. Selain itu melalui observasi awal didapat pula beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran IPS ekonomi pada kelas VIII-H antara lain: (1) kurang adanya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, (2) penyampaian materi yang berlangsung dari satu arah (guru), (3) pada proses pembelajaran yang dilakukan pada saat sekarang ini guru masih menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat siswa menjadi kurang tertarik mengikuti proses belajar mengajar, (4) saat ini masih banyak siswa yang belajar dengan mengingat dan menghafal fakta, siswa perlu mengetahui apa makna belajar, manfaat bagi kehidupannya, apa status mereka dan bagaimana mencapainya, siswa perlu pengarah dan pembimbing, (5) kurangnya pemahaman tentang pentingnya belajar secara mandiri, pentingnya membaca materi dari buku sumber serta pentingnya untuk mengerjakan tugas sebagai bahan latihan.

Siswa dinyatakan berhasil apabila telah mencapai KKM 75. Berdasarkan hasil tersebut pada hasil ulangan harian pertama hanya 15 siswa yang dinyatakan telah mencapai tingkat belajar tuntas sedangkan 23 siswa belum mencapai belajar tuntas dari seluruh siswa yaitu 38 siswa.

Hal ini menunjukkan nilai mata pelajaran IPS ekonomi masih rendah dan dibawah standar ketuntasan.

Mengingat masih rendahnya kompetensi dasar siswa dan pentingnya pendekatan yang tepat untuk meningkatkannya, maka peneliti mencoba untuk mengadakan penelitian mengenai “Penerapan metode *role playing* pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP 4 Kudus.”

Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS ekonomi dengan metode *role playing* pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP 4 Kudus dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa?.

Metode

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat” (Wardhani 2008: 1.4).

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah tes dan non-tes. Mardalis (2008: 74) mengemukakan “bisa pula kita gunakan tes sebagai alat ukur kecerdasan murid-murid untuk mengumpulkan data tentang kecerdasan murid-murid di suatu sekolah tentang kemampuan mata pelajaran”. Dengan menggunakan tes, peneliti dapat mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Bentuk instrumen nontes dalam penelitian ini adalah observasi guru dan siswa, wawancara siswa, jurnal guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* pada setiap siklus.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *role playing* dan setelah menggunakan metode *role playing*. Mardalis (2008: 26) mengemukakan “analisis deskriptif merupakan upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi.” Analisis deskriptif dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan

analisis deskriptif prosentase. Analisis deskriptif kualitatif adalah suatu langkah untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan jurnal, yang berdasarkan pada pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman jurnal. Untuk menentukan kategori deskriptif presentase yang diperoleh, maka dibuat tabel kategori yang disusun dalam perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{\text{Mencari presentase maksimal}}{\text{skormaksimh}} = \frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

$$\frac{\text{Mencari presentase minimal}}{\text{skor minimal}} = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

Mencari presentase maksimal = 100% - 20% = 80%

Interval kelas presentase =

Membuat tabel interval kelas presentase sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentase Pencapaian

Kelas	Kategori
84% - 100%	Sangat baik
68% - 83%	Baik
52% - 67%	Cukup
36% - 51%	Kurang
20% - 35%	Sangat kurang

Sumber: Data Primer Diolah.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yaitu, dengan menerapkan metode *role playing* pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi hasil belajar siswa menunjukkan 75% dari jumlah siswa kelas VIII-H memperoleh nilai tuntas diatas KKM yaitu 75. Dan pembelajaran dikatakan berhasil atau berkualitas apabila peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, dengan demikian siswa kelas VIII-H SMP 4 Kudus akan memiliki hasil belajar yang baik.

Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran merupakan suatu strategi yang dirancang oleh guru untuk memperlancar kegiatan pengajaran terhadap siswa. Guru sangat membutuhkan perencanaan yang bagus sebelum memberikan materi kepada siswanya.

Menurut Uno (2009: 2) “metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Metode pembelajaran dikatakan sebagai kunci keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal ini merupakan bukti bahwa metode pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting. Hatch (2006: 1) mengemukakan “*Teaching involve a wide range of activities that can improve the quality and status of teaching on a large scale, including : establishing the language and mechanisms that can support the review and exchange of methods and result of inquiries of all kind.*” Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode pengajaran dapat membantu guru dalam pengajaran serta sebagai pengembangan profesionalitas guru.

Role playing (bermain peran) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengajaran. *Role playing* mempunyai beberapa karakteristik yang sesuai dengan pembelajaran mata pelajaran IPS ekonomi pada jenjang SMP. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang berhubungan dengan kegiatan perekonomian dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami makna kalimat, merumuskan model permasalahan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Salah satu metode yang dapat diterapkan yakni metode *role playing* (bermain peran).

“*Role playing can be described as a group problem solving method that enables young people to explore human problems in spontaneous enactments followed by guided discussion*” (Shaftel, 1982: 2). Shaftel mengungkapkan bahwa *role playing* merupakan suatu metode kelompok pemecahan masalah yang memungkinkan para siswa menjelajahi permasalahan sosial melalui diskusi yang dipandu. Dari pengertian tersebut semakin memperkuat bahwa metode *role playing* cocok diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran sosial, terutama pada mata pelajaran IPS ekonomi.

“*Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok” (Uno, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia

yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Callahn (1982: 230) menarik kesimpulan sebagai berikut

By attempting to simulate a real problem, students may get real insight into the nature of a problem situation. Role playing may be used to clarify attitudes and concepts; demonstrate attitudes and concepts; deepen understandings of social situations; prepare for real situations (such as practicing the interview procedures to be used in a survey); plan and try out strategies for attacking problems; and practice leadership and other skills.

Role playing diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Hal ini sangat cocok dengan karakter mata pelajaran IPS ekonomi yang banyak mempelajari keadaan perekonomian kehidupan sehari-hari. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui metode *role playing*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

Dalam metode *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain

peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan yang harus dipenuhi, banyaknya cara pemenuhan kebutuhan, banyaknya kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator.

Dari berbagai definisi yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa sasaran pengajaran yang cocok dengan metode *role playing* adalah sebagai berikut: Mempelajari informasi yang nyata; Menguasai konsep dan asas; Menerapkan informasi, konsep dan asas; Mengembangkan keterampilan dasar memecahkan masalah; Mengembangkan keterampilan psikomotorik.

Pengajaran yang efektif ditandai oleh berlangsungnya proses belajar. Proses belajar dapat dikatakan berlangsung apabila seseorang sekarang dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak diketahuinya. Jadi hasil belajar akan terlihat dengan adanya tingkah laku baru pada tingkat kemampuan berpikir dan keterampilan siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar hasil belajar merupakan hal yang sangat penting baik oleh orang tua siswa dan guru mata pelajaran. Hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan yang mampu diraih oleh siswa setelah sekian lama mendapatkan proses pembelajaran.

“Untuk mengukur kemampuan pembelajaran di dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan adanya pengamatan kinerja (*performance*) pembelajar sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung, serta mengamati perubahan kinerja yang terjadi” (Anni, 2006: 6). “Prestasi akademik biasanya diukur dari nilai sehari-hari hasil tes hasil belajar dan lamanya bersekolah” (Mahmud, 1989: 86).

Mata pelajaran IPS ekonomi termasuk dalam mata pelajaran pengetahuan sosial. Mata pelajaran ini sering menghubungkan antara apa yang terjadi pada lingkungan disekitar siswa dengan konsep materi yang akan dipelajari. Untuk membahas karakteristik IPS ekonomi, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS ekonomi dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya: *Pertama*, dari segi materi, mata pelajaran IPS ekonomi mempunyai sumber belajar yang sangat banyak dan sangat luas sekali. Hal ini dikarenakan IPS ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dan kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Materi tersebut meliputi segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar siswa sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya. Selanjutnya,

kegiatan manusia juga merupakan materi pembelajaran IPS ekonomi misalnya: mata pencaharian, kegiatan produksi, serta kegiatan manusia untuk mencukupi kebutuhan hidupnya yang berhubungan dengan kegiatan perekonomian.

Kedua, strategi penyampaian mata pelajaran IPS ekonomi. Usia siswa SMP ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa serta merangsang siswa untuk dapat berfikir kritis mengaitkan konsep materi yang diajarkan dengan keadaan nyata yang ada di lingkungan dimana siswa tinggal.

Dari penjabaran diatas maka dapat kita simpulkan bahwa mata pelajaran IPS ekonomi memiliki karakteristik pembelajaran yang unik. Uniknya adalah materi yang disampaikan kepada siswa merupakan apa yang mereka temukan di lingkungan mereka. Hal ini tentunya akan mempermudah pemahaman siswa dan diharapkan siswa akan dapat merasakan manfaat pembelajaran IPS ekonomi secara langsung.

Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII-H selalu mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Bahwa nilai rata-rata dari *pre-test*, siklus I pertemuan pertama dan kedua, kemudian siklus II pertemuan pertama dan kedua terdapat perbedaan yang cukup tinggi. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 44, kemudian siklus I pertemuan pertama 69 dan pertemuan kedua 79, lalu siklus II pertemuan pertama sebesar 80 dan pertemuan kedua 82. Dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh antara *pre-test*, siklus I dan siklus II terjadi perbedaan nilai rata-rata yang cukup tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS ekonomi lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Dianggap lebih baik, karena adanya peningkatan terhadap minat siswa, semangat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Anni (2006: 5) bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar."

Berdasarkan kriteria penilaian kriteria ketuntasan minimal yaitu siswa dinyatakan kompeten apabila nilai hasil tes lebih dari atau sama dengan 75 (berdasarkan KKM yang ditentukan dari SMP 4 Kudus). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran mata pelajaran

IPS ekonomi setelah menerapkan metode *role playing* menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode pembelajaran tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada *pre-test* sebesar 0%, sedangkan setelah menggunakan metode *role playing* pada siklus II pertemuan kedua mencapai ketuntasan belajar sebesar 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode ini memiliki kelebihan dimana siswa dibantu dalam memahami konsep materi dengan peragaan permainan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun sesuai materi yang akan diajarkan.

Analisis deskriptif presentase digunakan untuk empat komponen penelitian. Komponen yang pertama yaitu mengenai hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing*, hasilnya terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII-H SMP 4 Kudus lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *role playing*, karena nilai siswa mengalami peningkatan.

Komponen yang kedua yaitu observasi kinerja guru dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS ekonomi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Maka observasi kinerja guru dengan menerapkan metode *role playing* mempunyai pengaruh positif terhadap kinerja guru dalam mata pelajaran IPS ekonomi pada kelas VIII-H SMP 4 Kudus. Pada pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing* pada siklus I pertemuan pertama, presentase kinerja guru dalam mengelola pembelajaran termasuk ke dalam kategori cukup. Pada pembelajaran siklus I pertemuan kedua, presentase kinerja guru dalam mengelola pembelajaran termasuk ke dalam kategori tinggi. Kemudian pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan kedua, presentase kinerja guru dalam mengelola pembelajaran termasuk ke dalam kategori tinggi.

Komponen yang ketiga yaitu mengenai observasi aktivitas siswa dengan menerapkan metode *role playing* pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan yang cukup tinggi. Dilihat dari penelitian aktivitas siswa setelah menerapkan metode *role playing* mempunyai pengaruh positif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS ekonomi pada kelas VIII-H SMP 4 Kudus. Pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama, presentase aktivitas siswa termasuk ke dalam kategori rendah. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua, presentase aktivitas siswa termasuk ke dalam kategori cukup. Kemudian memasuki pada siklus II pertemuan pertama, presentase aktivi-

tas siswa masih termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II pertemuan kedua prosentase aktivitas siswa meningkat ke dalam kategori tinggi. Hal ini dikarenakan penerapan metode *role playing* merupakan hal baru yang belum pernah diterima siswa sebelumnya, sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mendorong siswa menjadi lebih aktif.

Sedangkan komponen yang keempat adalah jawaban jurnal siswa mengenai pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing*. Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan skala likert terlihat bahwa jawaban siswa terhadap pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing* pada VIII-H SMP 4 Kudus, membuktikan bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori siswa memiliki minat tinggi. Hal ini berarti bahwa siswa lebih tertarik, lebih berminat dan lebih bersemangat dalam pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing*.

Dengan penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa indikator yang ditetapkan dalam penerapan metode *role playing* pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi dapat terlaksana dengan baik. Indikator metode *role playing* yang ditetapkan antara lain meningkatnya perhatian dan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS ekonomi. Indikator tersebut dapat dilihat melalui observasi kegiatan siswa pada pengamatan kesiapan siswa untuk melakukan pembelajaran IPS ekonomi dan siswa mendengarkan penjelasan guru yang pada siklus I dinilai cukup kemudian pada siklus II penilaian meningkat menjadi baik. Serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing* yang sebelumnya pada siklus I dinilai cukup kemudian pada siklus II penilaian meningkat menjadi sangat baik.

Indikator kedua adalah peningkatan kemampuan berinteraksi siswa dalam proses pembelajaran. Indikator ini dapat dilihat melalui observasi kegiatan siswa pada pengamatan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan guru yang dinilai cukup, antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru yang pada siklus I dinilai cukup dan pada siklus II penilaian meningkat menjadi baik. Siswa secara mantap memerankan metode *role playing* sesuai peran yang diperoleh yang pada siklus I sudah dinilai baik kemudian pada siklus II dapat ditingkatkan menjadi sangat

baik.

Indikator yang ketiga adalah peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan lisan ataupun tertulis. Indikator ini dapat dilihat melalui observasi kegiatan siswa pada pengamatan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat saat pembelajaran yang dinilai cukup. Antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru yang pada siklus I dinilai baik dan pada siklus II penilaian dapat ditingkatkan menjadi sangat baik. Kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan dengan metode *role playing* yang pada siklus I dinilai cukup dan pada siklus II terjadi peningkatan penilaian menjadi sangat baik. Kemudian kemampuan siswa yang memberikan pendapat dengan benar yang sebelumnya pada siklus I dinilai cukup maka pada siklus II penilaian meningkat menjadi baik.

Dengan dapat dicapainya indikator dalam penerapan metode *role playing* ini, maka disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Terdapat peningkatan aktivitas siswa dari disetiap siklus. Dapat kita lihat dari kenaikan prosentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama yang hanya masuk ke dalam kategori rendah, kemudian pada siklus I pertemuan kedua dan juga siklus II pertemuan pertama prosentase aktivitas siswa mengalami peningkatan ke dalam kategori cukup, lalu pada siklus II pertemuan kedua prosentase aktivitas siswa meningkat lagi menjadi kategori tinggi aktivitas belajarnya terhadap pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing*. Serta terdapat peningkatan hasil belajar, terbukti dengan perolehan nilai evaluasi dari masing-masing siklus yang mengalami peningkatan. Hasil belajar mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII-H SMP 4 Kudus dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*.

Keberhasilan penerapan metode *role playing* terletak pada perencanaan yang matang dan pemilihan siswa yang tepat sebagai pemeran skenario. Guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat

memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan.

Daftar Pustaka

- Anni, Catharina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press
- Callahn, Joseph. 1982. *Teaching In The Middle and Secondary Schools*. New York: Macmillan Publishing
- Hatch, Thomas. 2006. *Into The Classroom*. San Francisco : Josey-Bass
- Mahmud, M Dimiyati. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Shaftel, Fannie R and George Shaftel. 1982. *Role Playing In The Curriculum*. New Jersey: Prentice-Hall
- Suyanto. 2007. *IPS Ekonomi SMP Jilid 2 untuk Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardhani, IGAK., dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka