



EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* PADA MENDESKRIPSIKAN PELAYANAN PRIMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Indah Tri Lestari ✉

Prodi Pendidikan Ekonomi, Program Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juli 2013
Disetujui Agustus 2013
Dipublikasikan Oktober 2013

Keywords:
Hasil Belajar;
Metode Pembelajaran Role Playing.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Hidayah Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AP SMK Hidayah Semarang Tahun Ajaran 2011/2012. Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan pembelajaran yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes evaluasi yang berupa tes objektif pada tiap akhir siklus dan lembar observasi untuk aktivitas siswa dan kinerja guru. Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 74,5 dengan ketuntasan klasikal 66,7%. Rata-rata hasil belajar siklus II sebesar 82,5 dengan ketuntasan klasikal 96,7%. Adapun sikap siswa terhadap pembelajaran pada siklus I sebesar 55% dan pada siklus II mencapai peningkatan sebesar 87,5%. Sedangkan kinerja guru pada siklus I mencapai 58,3% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,1%. Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Hidayah Semarang.

Abstract

The purpose from this research was to determine effectiveness of role playing in describing excellent service to improve students' result class X AP Hidayah Vocational School of Semarang year 2011/2012. The subject of this research is the class X AP of Hidayah Vocational School of Semarang year 2011/2012. The procedure of this research is a cycle of learning activities that consists of two cycles, in which each cycle includes planning, implementation of the action, observation and reflection. Instrument of data collection is the evaluation tests in the form of objective tests at each end of the cycle and observation sheets for students and teachers. The results of mean class of students' cognitive in cycle I is 74.5 with study completing classically 66.7%. Furthermore, the result of the study in cycle II increase to 82.5 with study completing classically 96.7%. Students' activity in cycle I is 55% and in cycle II increase to 87.5%. While the teachers' performance in cycle I reach 58.3% and in cycle II increase to 93.1%. Implementation of role playing on the topic of describing the excellent service is effective to improve students' result class X AP Hidayah Vocational School of Semarang year 2011/2012.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Semarang
E-mail: kaka.indah@ymail.com

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai indikator kemajuan bangsa dipandang sangat penting dalam proses pembangunan. Oleh sebab itu, perlu adanya penyempurnaan terus menerus dan berkesinambungan agar kualitas pendidikan semakin meningkat. Peran serta pemerintah selama ini terhadap pendidikan cukup besar, karena pendidikan dianggap sangat penting untuk mencetak sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan berkualitas.

Bukti kepedulian pemerintah yang besar terhadap pendidikan adalah terus diperbaharunya kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia. Kurikulum yang berlaku dan diterapkan di sekolah pada saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau akrab disebut kurikulum 2006. Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum (<http://7assalam9.wordpress.com>).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2007:5). Hasil belajar yang baik tergantung pada pelaksanaan interaksi belajar mengajar yang sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan interaksi belajar mengajar dipengaruhi oleh empat faktor. Keempat faktor itu adalah guru, siswa, kurikulum dan faktor lingkungan.

Guru mempunyai peranan yang sangat menentukan, karena guru memegang kendali utama untuk keberhasilan tercapainya tujuan. Tercantum dalam kurikulum KTSP, guru mempunyai tugas penting yaitu menentukan konsep pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan keadaan siswa. Oleh sebab itu, guru harus memiliki keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, memanfaatkan metode, menggunakan media dan mengalokasikan waktu.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) bermain; (7) *brainstorming*; (8) debat; (9) simposium, dan sebagainya. Pendidik tentunya telah menerapkan beberapa metode pembelajaran pada materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang digunakan menyesuaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Apabila metode yang diterapkan tidak sesuai dengan pokok bahasan maka akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Mata diklat Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan oleh orang yang bekerja pada sektor industri pariwisata dan hospitalitas yang berhubungan dengan orang lain, berkomunikasi dan melayani kolega dan pelanggan atau wisatawan. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting terhadap ketercapaian tujuan dari mata pelajaran tersebut karena ini merupakan bekal awal siswa untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada dunia kerjanya kelak.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Hidayah Semarang kelas X Administrasi Perkantoran, yang dimana hanya memiliki 1 (satu) kelas pada program keahlian tersebut, guru mata diklat Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan memberikan informasi bahwa pembelajaran yang digunakan pada mata diklat tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Siswa lebih sering mendengarkan dan menerima penjelasan dari guru sehingga suasana kelas terlihat monoton, yang dimana dapat menimbulkan rasa bosan dan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa serta keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, diperoleh data

nilai ulangan harian siswa yang belum optimal karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM), SMK Hidayah Semarang menetapkan KKM untuk mata diklat Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan kelas X AP adalah sebesar 75.

Data nilai ulangan harian siswa yang diperoleh dari observasi awal pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran yang berjumlah 30 siswa menunjukkan hanya 30% yang mencapai ketuntasan dengan siswa berjumlah 9 orang dan yang belum mencapai ketuntasan sebesar 70% dengan siswa berjumlah 21 orang. Oleh karena itu, tingkat hasil belajar kelas X AP masih tergolong rendah.

Atas dasar kenyataan tersebut maka pembelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan perlu menggunakan metode yang menarik untuk merangsang keaktifan siswa, yakni metode pembelajaran yang mampu menempatkan siswa sebagai subyek belajar, sedangkan guru bertindak sebagai *director of learning*, yakni pihak yang mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk belajar. Peneliti mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan hal-hal tersebut adalah metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* menurut Sharan and Yael (1976) dalam Hamzah B. Uno (2007:25) merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeskplotasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Secara umum *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan, bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Interaksi sosial menjadi salah satu faktor penting bagi perkembangan skema mental yang baru,

yang dimana dalam pembelajaran ini siswa ikut berperan aktif dan hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa untuk memecahkan persoalan berfikir kritis dan melakukan observasi serta menarik kesimpulan.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Kardoyo dkk pada jurnal pendidikan ekonomi (2009:141-160) yang berjudul "*Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi*" menyimpulkan 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. Diperoleh nilai ulangan pada siklus I mencapai 74,42% dan pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 86,05%. Jadi dapat dikatakan signifikan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan meneliti lebih lanjut mengenai keefektifan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan pada mata diklat Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan pada standar kompetensi memberikan pelayanan kepada kolega dan pelanggan, khususnya pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelayanan prima. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul: "Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Pokok Bahasan Mendeskripsikan Pelayanan Prima Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran Smk Hidayah Semarang Tahun Ajaran 2011/2012".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Hidayah Semarang tahun ajaran 2011/2012?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Hidayah Semarang yang beralamat di Jalan Karangrejo Raya No.64, Srandol Wetan Banyumanik Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 2 siswa putra dan 28 siswa putri.

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah faktor guru dan faktor siswa. Pengamatan pada faktor guru meliputi cara guru dalam merencanakan pembelajaran dan cara guru dalam kegiatan belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima. Pengamatan pada faktor siswa meliputi ranah kognitif yang berupa hasil belajar siswa dan ranah afektif berupa sikap siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Suhardjono dalam buku Suharsimi Arikunto dkk. yang berjudul *Penelitian Tindakan Kelas* mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas” (2009:58). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II. Hasil proses tindakan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Perincian tahap-tahap tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan.

Perencanaan yaitu kegiatan menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.

2. Tindakan.

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Tindakan yang akan dilaksanakan adalah melaksanakan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima sesuai dengan langkah-langkah kerja seperti telah direncanakan dalam rencana pembelajaran.

3. Pengamatan.

Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa serta tes disetiap akhir siklus.

4. Refleksi.

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali mengenai apa yang sudah terjadi. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang telah dilaksanakan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil refleksi dari siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi berupa dokumen-dokumen atau data-data yang mendukung penelitian yang meliputi daftar nama siswa yang menjadi subjek penelitian dan daftar nilai ulangan harian mata diklat Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan, metode tes berupa tes obyektif yang terdiri dari 5 pilihan untuk siklus I dan siklus II, dan metode observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, yaitu mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa saat diterapkannya metode pembelajaran *role playing*, dimana masing-

masing menggunakan lembar observasi untuk kinerja guru dan aktivitas siswa. Lembar observasi kinerja guru dan aktivitas belajar siswa memiliki kriteria penilaian tertentu. Kriteria penilaian tersebut menggunakan skala likert dengan model empat pilihan (skala empat), yang terdiri dari: sangat baik, baik, cukup, kurang (Widoyoko, 2012:104-106). Data yang diteliti dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif presentase dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar sesudah tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini disusun berdasarkan siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi selama diadakan proses pembelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Adapun hasil penelitian dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

A. Siklus I

Tabel 3.1 Hasil Tiap Aspek PTK pada Siklus I

No.	Aspek Penelitian	Tindakan ke-1	Refleksi
1.	Aktivitas siswa	55%	Perlu merangsang keaktifan siswa agar berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
2.	Kinerja guru	58,3%	Guru hendaknya lebih memahami lagi mengenai penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> dan mengelola kelas lebih baik lagi.
3.	Kendala yang dihadapi	Beberapa siswa kurang memperhatikan guru.	Mengubah strategi dalam penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> agar dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.
4.	Ketuntasan belajar	66,7%	Menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> yang lebih menarik perhatian siswa.
Nilai tertinggi : 90 Nilai terendah : 60 Rata-rata : 74,5			

Sumber: Hasil pengamatan siklus I

B. Siklus II

Tabel 3.2 Hasil Tiap Aspek PTK pada Siklus II

No.	Aspek Penelitian	Tindakan ke-2	Refleksi
1.	Aktivitas siswa	87,5%	Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengalami peningkatan.
2.	Kinerja guru	93,1%	Peran guru sebagai fasilitator lebih diutamakan.
3.	Kendala yang dihadapi	Masih ditemukan siswa yang bercanda dan berbicara sendiri, serta masih ada siswa yang malu dan kurang berani pada saat pembelajaran berlangsung.	Guru hendaknya memberikan perhatian khusus pada siswa tersebut.
4.	Ketuntasan belajar	96,7%	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
Nilai tertinggi : 95 Nilai terendah : 70 Rata-rata : 82,5			

Sumber: Hasil pengamatan siklus II

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan pada siswa kelas X AP SMK Hidayah Semarang terdapat perubahan yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan karena nilai rata-rata siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I.

Observasi kinerja guru pada pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan pada tiap siklusnya sebesar 34,8%, yang dimana pada siklus I diperoleh presentase sebesar 58,3% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,1%. Maka observasi kinerja guru menggunakan metode pembelajaran *role playing* mempunyai pengaruh terhadap kinerja guru dalam pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan pada siswa kelas X AP SMK Hidayah Semarang.

Hasil dari penelitian aktivitas siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing* mempunyai pengaruh positif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima kelas X AP SMK Hidayah Semarang. Pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya kondisi kelas kurang terkendali karena masih ditemukan ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, keaktifan siswa masih didominasi siswa yang aktif dan pandai, beberapa siswa masih ada yang belum paham mengenai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II yang disajikan berbeda dan lebih menarik dari siklus I memberikan hasil yang baik. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II.

Pengelolaan kelas pada saat kegiatan belajar berlangsung menjadi optimal sehingga terlihat hasil belajar siswa pada siklus II ini telah sesuai yang diharapkan yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa dan bertambahnya siswa yang mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Namun masih saja ditemukan kendala pada akhir siklus II, dimana masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan pada saat guru menunjuk siswa untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* di depan kelas, beberapa siswa masih ada yang malu dan kurang berani dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* sehingga keaktifan relatif dan lebih sering didominasi oleh siswa yang pandai walaupun aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terbukti bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan secara klasikal sebesar 32,5% pada tiap siklusnya, yang dimana pada siklus I diperoleh presentase sebesar 55% yang tergolong dalam kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,7 dan secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 66,7%, yang dimana terdapat 20 dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 82,5 dan secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 96,7%, yang dimana siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 29 dari 30 siswa. Presentase kenaikannya adalah sebesar 30%. Jadi terdapat peningkatan nilai rata-rata yang tinggi antara hasil belajar siklus I dan siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat Anni (2007:5) bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar”.

Berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan

prima karena dapat meningkatkan aktivitas siswa, kinerja guru, dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Hidayah Semarang tahun ajaran 2011/2012. Keefektifan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang dimana nilai rata-rata siswa dari awal sebelum tindakan sampai pada akhir siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 74,7 dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 82,5. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 66,7% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 96,7%. "Dengan demikian hasil belajar kognitif siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan pada penelitian ini, yaitu sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai 65 atau mencapai ketuntasan belajar 65%". (Mulyasa, 2007:254)

DAFTAR PUSTAKA

Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.

Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kardoyo, Esti Mumpuni Hayuningtyas. 2009. *Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Mahluk Sosial dan Ekonomi*. Dalam Jurnal Fakultas Ekonomi, Vol. 4, No. 2, Hal. 141-160. Fakultas Ekonomi: Universitas Negeri Semarang.

Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.