



## Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi

Hartati, Tri , Widiyantoi, Nina Oktarina

Jurusan Pendidikan Ekonomi FE, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Oktober 2012  
Disetujui September 2012  
Dipublikasikan November 2012

#### Keywords:

**Student achievement  
Demand and suplay of  
money  
Learning of models Role  
Playing**

### Abstrak

Berdasarkan observasi di SMA N 1 Wadslintang proses pembelajaran masih didominasi guru, ini membuat siswa pasif sehingga hasil belajar rendah. Upaya mencapai kompetensi pembelajaran adalah melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Permasalahan: (1) apakah keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar?, (2) bagaimana respon/tanggapan siswa dengan penerapan model *Role Playing*?. Tujuan: (1) mengetahui aktifitas siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar, (2) mengetahui respon/tanggapan siswa terhadap model *Role Playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus dua kali pertemuan dan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: keaktifan siswa, hasil belajar, dan respon siswa.

Siklus I aktifitas siswa sebesar 57,82% (cukup aktif), rata-rata nilai hasil belajar 72 ketuntasan klasikal 68,18% dan respon siswa 64,58% (positif). Siklus II keaktifan siswa menjadi 78,9% (aktif), rata-rata nilai hasil belajar 84 ketuntasan klasikal 95,45% dan respon siswa meningkat menjadi 77,56% (positif).

Simpulan dari penelitian ini adalah (1) meningkatnya keaktifan siswa dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) respon/tanggapan siswa menunjukkan respon positif selama proses pembelajaran. Saran dari penelitian ini yaitu (1) Pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat disesuaikan dengan materi yang ada dengan catatan guru harus menerangkan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari, (2) model pembelajaran *role playing* memerlukan penguasaan materi yang baik jadi sebelum melakukan proses *role playing* disarankan siswa lebih banyak membaca materi agar proses pembelajaran lebih aktif.

### Abstract

*Based on observation, economic teacher at SMA N 1 Wadslintang implement teacher center learning, student being pasive and student achievement was low. Apply Role playing learning method can fix the problem of low student achievement. The problems are ;(1)could student acivities on role playing method increase student achievement?, (2)How are student responses about role playing method?. The purposed are :(1)to define student acivities on role playing method increase student achievement,(2)to describe student responses about role playing method.This class action reaseacrh, use 2 cyclus. Each cyclus consist of planing, action, observation and reflection. Researcher found datas, consist of: student learning activity based on observation paper, post test result and questionnaire student responses at the last meeting. Cycles I result show activity of students at 57.82% mean of student achievement are 72 with classical achievement 68.18% and student responses hits 64.58% in the positive criteria. Cycles II result show activity of students at 78.9% mean of student achievement are 84 with classical achievement 95.45% and student responses hits 77.56% in the positive criteria. The conclusion are: (1) increasing of student activity has impact to add student achievement, (2) observation of class learning activity shown positive result. Suggestions relating to the results of this study are: (1) teachers can apply role playing to improve student achievement in case, teacher should present outline of materials. (2) students are advised to read a material to more actively explore the imagination and respond positively to the process of learning.*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar bukan menghafal dan bukan juga mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah lakunya. (Slavin dalam Anni, 2007:2)

Kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu menciptakan suatu kondisi belajar yang mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar secara efektif dan efisien. Peranan guru sangatlah penting dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi serta dorongan agar tercipta proses belajar mengajar yang baik. Proses interaksi antara guru dan siswa dalam mengajar, bukan saja merupakan proses yang berkesinambungan tetapi juga berlangsung dalam rangka tujuan yang hendak dicapai bersama.

Hasil belajar yang maksimal dapat diupayakan melalui faktor-faktor yang mempengaruhinya. Setiap kegiatan evaluasi pembelajaran harus memperhatikan faktor isi pembelajaran dan proses pembelajaran (Purwanto 2009:12). Komponen dari isi pembelajaran antara lain; bahan ajar, situasi dan lingkungan sekolah, serta kondisi guru dan pegawai. Sedangkan komponen dari proses belajar antara lain; bagaimana cara guru mengajarkan (metode yang digunakan), bagaimana cara murid belajar, dan lamanya waktu yang tersedia.

Siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kelas X di SMA Negeri 1 Wadaslintang dari 24 siswa perkelasnya hanya 50% atau 59 siswa dari 118 siswa saja yang mencapai batas KKM dan kelas X.2 mempunyai jumlah paling sedikit siswa yang memenuhi KKM yaitu 34% dari jumlah seluruh siswa dikelas atau hanya 8 siswa. Sebagai output dari proses pembelajaran, hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran yang baik akan memberikan output yang maksimal. Salah satu komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam menerima pelajaran ekonomi menunjukkan gejala sebagai berikut; (1) siswa pasif, (2) tidak memperhatikan penjelasan pendidik, (3) tidak antusias, (4) ngobrol dengan teman, dan (5) kurangnya bertanya jika ada

materi yang kurang jelas atau kurang memahami materi. Gejala yang ditunjukkan oleh siswa tidak terlepas dari cara guru mengajar yang masih didominasi dengan metode cerama, bahan ajar yang hanya menggunakan LKS dan guru berorientasi kecukupan waktu ajar tidak penguasaan materi oleh siswa.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan harus diciptakan oleh guru agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu perlu disetting dimana siswa dapat merasakan secara langsung isi materi pembelajaran yang tersaji dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan penguasaan materi, bermain, pembelajaran individu dan pembelajaran kelompok.

Menurut Hadfield dalam silberman (2007:217) bermain peran (*Role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Penelitian lainya dilakukan oleh Kardoyo dan Hayuningtyas dalam Jurnal Pend. Ekonomi vol 4 no 2 tahun 2009 dimana dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PS-Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan hasil belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Apakah keaktifan siswa pada saat penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wadaslintang pada mata pelajaran Ekonomi?, (2) Bagaimana respon/tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*)?. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wadaslintang melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran Ekonomi. (2) untuk mengetahui respon/tanggapan positif dari siswa kelas X SMA Negeri 1 Wadaslintang terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pengetahuan khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi, sumbangan informasi bagi peneliti lain yang akan meneliti permasalahan yang sejenis, sedangkan manfaat secara praktis antara lain :

meningkatkan ketertarikan terhadap mata pelajaran ekonomi khususnya pokok bahasan

permintaan dan penawaran uang dan mempercepat pemahaman siswa.

memberikan referensi mengenai salah satu penerapan model pembelajaran bagi guru mata pelajaran.

menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai penelitian khususnya dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahap yang biasanya disebut dengan siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang harus di lalui, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Arikunto, 2009:16).

Fokus yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar pengamatan dan hasil nilai *post test*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, angket dan tes. Instrumen tes di validasi dengan pengujian SPSS. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif persentase.

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran Bermain Peran (*Role*

**HASIL**

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran Bermain Peran (*Role*

Tabel Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	Kurang aktif	2	9,09%	0	0%
2	Cukup aktif	20	90,90%	0	0%
3	Aktif	8	36,36%	14	63,63%
4	Sangat aktif	2	9,09%	8	36,36%
Persentase respon kelas		57,82%		78,9%	
Kriteria respon kelas		Cukup Aktif		Aktif	

Sumber : Data diolah tahun 2012

Tabel Tingkat Ketuntasan Hasil *Post Test* Siswa

Keterangan	Sebelum siklus	Siklus I	Siklus II
siswa tuntas	8	15	21
siswa tidak tuntas	16	7	1
nilai rata-rata	58,16	72	84
ketuntasan belajar kelas	34%	68,18%	95,45%

Sumber :data diolah tahun 2012

Tabel 4.12 Perbandingan respon siswa siklus I dan siklus II

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	Tidak positif	1	4,54%	0	0%
2	Netral	7	31,81%	0	0%
3	Positif	12	54,54%	16	72,72%
4	Sangat positif	2	9,09%	6	27,27%
Persentase respon kelas		64,58%		77,56%	
Kriteria respon kelas		Positif		Positif	

Sumber: data yang diolah tahun 2012

*Playing*) ini dilaksanakan pada bulan Mei 2012. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tahapan siklus I dan siklus II, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran, setiap jam pelajaran terdiri dari 45 menit. Hasil penelitian ini terdiri atas hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pokok pembahasan permintaan dan penawaran uang melalui penerapan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*). Hasil penelitian non tes berupa aktivitas siswa melalui hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran dan respon siswa selama proses pembelajaran.

Rekap data aktifitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II diperoleh dari hasil pengamatan observer di kelas X.2 disajikan pada tabel berikut:

Persentase aktifitas siswa siklus II sebesar 78,9% yang berarti lebih aktif dari 57,82% pada siklus I yang termasuk dalam kriteria cukup aktif. Kurang aktifnya siswa pada pembelajaran siklus I ini karena siswa masih belum mengerti bagaimana proses pembelajaran menggunakan model *role playing*. Banyak siswa yang masih belum mau mengungkapkan pendapatnya pada saat guru meminta siswa untuk menanggapi jalannya proses bermain peran dan bertanya isi materi, siswa cenderung pasif dan malu-malu dalam menjawab. Hal ini berbeda dengan siklus II. Pada saat siklus II berlangsung, suasana kelas sudah cukup kondusif. Siswa sudah menguasai materi dan paham dengan jalannya pembelajaran *role playing*. Hal ini karena siswa sudah mulai mengerti bagaimana alur pembelajaran *role playing* dan sudah siap untuk menjalankannya. *Post test* dilaksanakan pada akhir pertemuan. Instrumen yang digunakan berupa instrument tes yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda, berikut adalah rekap dari nilai *post test* siklus I dan siklus II:

Berdasarkan tabel diatas, persentase siswa tuntas siklus I sebesar 68,18% dan siklus II sebesar 94,45%. Tingkat ketuntasan kelas siklus I dikategorikan sebagai hasil pembelajaran yang baik karena masih lebih dari 60% dan kurang dari 75% (Djamarah dan Zain, 2006:107-108). Sedangkan, tingkat ketuntasan kelas siklus II dikategorikan sebagai hasil pembelajaran optimal karena melampaui 76% (Djamarah dan Zain, 2006:107-108), sehingga penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran ekonomi dapat dinyatakan efektif.

Respon siswa selama proses pembelajaran *Role playing* berlangsung terhitung positif, perbandingan respon siswa dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Respon siswa saat bermain peran pada siklus I sebesar 64,58% kategori positif dan siklus II sebesar 77,56% juga tergolong dalam kategori positif, meskipun sama-sama positif tetapi dapat dilihat bahwa ada peningkatan respon siswa dari siklus I dan siklus II.

## PEMBAHASAN

Sesuai dengan pendapat Slavin dalam Anni (2007:4) bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku. Hal inilah yang menjadi dasar landasan pemikiran peneliti untuk dapat mewujudkan perubahan dalam pembelajaran di SMA N 1 Wadaslintang agar proses belajar yang dilakukan guru tidak monoton sehingga respon siswa positif dalam pembelajaran, siswa menjadi aktif dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran *role playing* pada siklus I sudah cukup baik, siswa sudah dapat melaksanakan pembelajaran *role playing* dengan kelompok masing-masing, walaupun masih ada sebagian siswa yang belum bisa berpartisipasi secara penuh. Pembelajaran *role playing* siklus I masih kurang optimal dalam pelaksanaannya, karena siswa masih malu-malu, tidak berani bertanya dan mengutarakan pendapatnya dalam diskusi pengamatan atau presentasi kelompok yang dilaksanakan.

Guru melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II karena tujuan yang ingin di capai pada siklus I belum tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan siklus II ini sudah berjalan dengan baik dan lancar karena siswa sudah memahami bagaimana model pembelajaran *role playing* sehingga siswa mampu melaksanakan model pembelajaran *role playing* dengan baik dan benar, siswa sudah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik dalam menjalankan bermain peran, diskusi pengamatan, dan presentasi kelompok. Siswa juga sudah mulai berani melakukan tanya jawab saat diskusi dan presentasi berlangsung serta sudah mulai berani mengutarakan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kardoyo dan

Hayuningtyas (2009) yang menyatakan bahwa 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.

Meningkatnya aktifitas siswa dikelas ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan keaktifan siswa pada saat siklus I sebesar 57,82% (cukup aktif) ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 68,18%. Pada saat siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 78,9% (aktif) hasil belajar siklus II juga terjadi peningkatan yaitu ketuntasan klasikal sebesar 95,45%.

Secara keseluruhan dari siklus I dan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran *role playing*, peningkatan hasil belajar ini dikarenakan pada pembelajaran *role playing* menekankan pada keaktifan dan kecakapan siswa untuk berimprovisasi sendiri dengan isi materi, jadi dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu aktif dan merespon dengan baik setiap aktifitas selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan pokok bahasan permintaan dan penawaran uang siswa kelas X.2 di SMA Negeri 1 Wadaslintang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kardoyo dan Hayuningtyas pada (2009) dimana dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PS-Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dan aktifitas siswa ini karena adanya respon positif dari dalam diri siswa itu sendiri, dimana siswa dituntut untuk aktif dan tidak monoton dalam pembelajaran *Role playing* sehingga siswa lebih banyak belajar dan membaca referensi buku pelajaran untuk lebih memahami isi materi dan tertarik untuk mengembangkannya dalam bentuk adegan bermain peran.

Berdasarkan hasil tersebut maka usaha guru dalam meningkatkan aktifitas dan respon positif siswa dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, artinya hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini sudah dapat tercapai. Karena hasil penelitian pada siklus II sudah sesuai dengan harapan maka tidak dilanjutkan untuk siklus berikutnya.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan; bahwa dengan meningkatnya keaktifan siswa pada saat penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.2 di SMA Negeri 1 Wadaslintang dalam pokok bahasan permintaan dan penawaran uang. Respon/tanggapan siswa pada penerapan model pembelajaran *Role playing* di SMA N 1 Wadaslintang menunjukkan adanya respon positif yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran yang dapat peneliti berikan terkait hasil penelitian antara lain sebagai berikut :

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang ada, misalnya materi yang memerlukan adanya pengembangan pemikiran, pengalaman dan diskusi.

Penerapan model pembelajaran *role playing* memerlukan penguasaan materi baik oleh pemain peran ataupun oleh tim pengamat, disarankan siswa lebih banyak membaca materi agar proses pembelajaran lebih aktif dan daya imajinasi lebih berkembang.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Selama pengadaan penelitian penulis telah mendapatkan banyak bantuan dan dorongan dari semua pihak, sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak ternilai kepada yang terhormat :

Prof. Dr. H. Soedijono, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang.

Dr. S. Martono, M.Pd, Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Dra. Nanik Suryani, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Dr. Widiyanto, MBA. M.M dan Dra. Nina Oktarina, M.Pd, Dosen pembimbing I dan Dosen pembimbing II yang penuh kesabaran mengarahkan, memotivasi dan membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.

Drs. Fx. Sukardi, Dosen penguji utama yang telah mengoreksi skripsi ini, sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

Drs. Agus Haryanto, M.M, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Wadaslintang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

Sri Nurhayati, S.Pd, guru bidang studi Ekonomi SMA Negeri 1 Wadaslintang, yang te-

lah mencurahkan tenaga dan pikirannya selama penelitian berlangsung.

Kedua ortu yang telah mencurahkan kasih sayang serta doa yang tak henti selama penulisan skripsi ini.

Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah ikut membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Saemarang: UPT MKK UNNES
- Anni, Chatarina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian:suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kardoyo, Esti Mumpuni H. 2009. *Model pembelajaran role playing pada mata pelajaran PS-Ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi*. Dalam jurnal pendidikan ekonomi vol 4 no 2 juli. Semarang: UNNES
- Rachman, Maman.2009. *Penelitian Tindak Kelas (Dalam Bagan)*. Semarang: UPT Percetakan & Penerbitan UNNES Press
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning:101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, Suhardjono, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara  
Yogyakarta: Insan Madani.