

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN MENGUNAKAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DI KELAS X-8 SMAN I PALANGKA RAYA

Oleh

Endah Sarwendah\* M. Ramli\*\*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) di kelas X-8 SMAN I Palangka Raya. (2) peningkatan hasil belajar Ekonomi peserta didik dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) di kelas X-8 SMAN I Palangka Raya.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya yang berjumlah 36 orang peserta didik. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas belajar peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) terlihat aktif. Hal ini terlihat dari hasil skor aktivitas belajar ekonomi peserta didik pada siklus I, terdapat 16 peserta didik yang skor  $\geq 45$  dan pada siklus II, terdapat 32 orang peserta didik yang memperoleh skor  $\geq 45$ . (2) Penggunaan model bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya. Pada siklus I dari 36 peserta didik, rata-rata hasil belajar adalah 80,55 dengan persentase 66,6% dan pada siklus II dari 36 orang peserta didik rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 87,5 dengan persentase 91,66%. Terdapat kenaikan sebanyak 25% dari siklus I ke siklus II.

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Bermain peran, dan Ekonomi

### PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan diperlukan kurikulum yang sesuai dengan keadaan, kebutuhan lingkungan, dan dapat mengantisipasi keadaan yang akan datang. Kurikulum dapat diartikan sebagai program mengenai sejumlah pengalaman yang ditaati melalui kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran sangat tergantung pada tiga unsur, yaitu kurikulum, guru

dan peserta didik, dan dalam dunia pendidikan guru merupakan unsur yang paling berperan penting karena guru salah satu yang terlibat langsung dalam pembentukan dan pengembangan intelektual dan kepribadian peserta didik.

Salah satu usaha guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan cara mengembangkan ide-idenya untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam

menyampaikan materi. Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi terbesar peserta didik dengan metodologi pembelajaran yang mendapatkan keaktifan anak, mendorong kreativitas, efektif dalam pencapaian target dan kualitas.

Kondisi belajar peserta didik tersebut berdampak pada nilai tugas bahkan nilai UTS (Ujian Tengah Semester), Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan bahwa peneliti melihat hasil pembelajaran peserta didik rata-rata dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bernilai 80, dan permasalahan yang terjadi dikelas X-8 SMAN 1 Palangka Raya adalah proses pembelajaran ekonomi, guru masih belum optimal sehingga peserta didik terlihat dalam pembelajaran ekonomi seperti membosankan, kurang menyenangkan.

Ketika guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah kemudian memberikan evaluasi yang berupa tes dengan mengerjakan soal di LKS (Lembar Kerja Siswa), dari seluruh peserta didik di kelas X-8 SMAN 1 Palangka Raya yang berjumlah 36 orang peserta didik, hasilnya adalah sebagian besar nilai peserta didik kelas X-8 SMAN 1 Palangka Raya di bawah KKM dengan nilai 65 dan belum mencapai ketuntasan belajar sebesar 40% dimana pada mata pelajaran ekonomi di tentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 80.

Hal ini yang menyebabkan peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian

dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Menggunakan Model Bermain Peran (Role Playing) Di Kelas X-8 SMAN 1 Palangka Raya”.

Alasan menggunakan model Bermain Peran (Role Playing) adalah dimana proses pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengeksplorasi perasaan dan keterampilan untuk memerankan sebuah peran agar dapat memahami sebuah materi pelajaran dengan cara berbeda.

Menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, yang memiliki tiga aspek utama dari pengalaman peran, yaitu membuat peran (*Role Taking*), membuat pesan (*Role Making*), dan tawar-menawar (*Role Negotiation*).

Menurut Santoso (2010:18) bahwa “bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia. Dengan model bermain peran (*Role Playing*) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu”. Senada dengan itu, menurut Maufur (2009:57) “ model bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan

imajinasi dan penghayatan peserta didik”.

Menurut dari hasil pengamatan peneliti, peserta didik kurang efektif dan efisien dalam mengikuti pembelajaran ekonomi walaupun pada saat pembelajaran masing-masing peserta didik mempunyai buku atau LKS ekonomi. Hal ini disebabkan peserta didik merasa jenuh dengan metode ceramah.

### **METODE PENELITIAN**

Prosedur pada penelitian ini berdasarkan masalah dan tujuannya mengarah pada penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai juni 2016 dan dilaksanakan di kelas X-8 SMA Negeri 1 Palangka Raya.

Kedudukan peneliti sebagai pendidik sekaligus pengumpul data, oleh sebab itu peneliti harus terus berada dan terlibat langsung dalam penelitian, hal ini dikarenakan agar data yang diperoleh benar-benar obyektif.

Kehadiran dan peran peneliti bertujuan untuk menciptakan hubungan baik dengan subyek penelitian. Kehadiran dan peran peneliti setiap saat dilakukan pada proses belajar mengajar berlangsung.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 1 Palangka Raya tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 36 peserta

didik dengan komposisi perempuan 16 peserta didik, dan laki-laki 20 peserta didik. Peneliti memilih subyek penelitian ini karena ditemui beberapa peserta didik yang kurang aktif dan hasil belajarnya masih rendah. Adapun rancangan dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Prosedur penelitian yang dilakukan antara lain: Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aktivitas belajar peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya terlihat aktif dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*), yaitu:

1. Skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I secara individual terdapat 16 peserta didik yang mendapat skor  $\geq 45$ , dan 20 peserta didik yang mendapat skor dibawah 45, sehingga aktivitas peserta didik pada siklus I belum bisa dikatakan baik.
2. Skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus II secara individual terdapat 32 peserta didik yang mendapat skor  $\geq 45$  dan 4 peserta didik yang mendapat skor dibawah 45, sehingga aktivitas peserta didik pada siklus II sudah dikatakan baik atau telah mencapai indikator keberhasilan.

3. Ada peningkatan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X-8 SMAN 1 Palangka Raya dengan menggunakan model bermain peran (*Role playing*) yaitu :

- a. Hasil belajar peserta didik pada saat *pre test* mendapatkan nilai rata-rata 64,72 dengan ketuntasan 33,3% atau mendapat 12 peserta didik yang tuntas atau mendapat nilai  $\geq 80$ .
- b. Hasil belajar peserta didik pada saat *post test I* mendapat nilai rata-rata 80,55 dengan ketuntasan 66,6% atau mendapat 24 peserta didik yang tuntas atau mendapat nilai  $\geq 80$ .
- c. Hasil belajar peserta didik pada saat *post test II* mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan ketuntasan 91,66% atau terdapat 33 peserta didik yang tuntas atau mendapat nilai  $\geq 80$ .

Skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus II oleh pengamat I (45,94) dan pengamat II (47,08) secara individual terdapat 32 peserta didik yang mendapat skor  $\geq 45$ , dan 4 peserta didik yang mendapat skor dibawah 45, sehingga aktivitas peserta didik pada siklus II sudah dikatakan baik atau telah mencapai indikator keberhasilan dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) pada siklus I (*Post Test*) hasil belajar peserta didik mencapai 66,6% atau terdapat 24 peserta didik yang mendapat nilai  $\geq 80$  dan pada siklus II (*Post Test II*) hasil belajar peserta didik mencapai 91,66%

atau terdapat 33 peserta didik yang mendapat nilai  $\geq 80$ .

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya terlihat aktif dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*), yaitu skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I secara individual terdapat 16 peserta didik yang mendapat  $\geq 45$  dengan kriteria baik atau sangat baik, dan 20 peserta didik yang mendapat skor dibawah 45, Skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus II secara individual terdapat 32 peserta didik yang mendapat skor  $\geq 45$ , dan 4 peserta didik yang mendapat skor dibawah 45, sehingga aktivitas peserta didik siklus II sudah dikatakan baik atau telah mencapai indikator keberhasilan.
2. Ada peningkatan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X-8 SMAN I Palangka Raya dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*). Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada saat *pre test* mendapatkan nilai rata-rata 64,72 dengan ketuntasan 33,3%. *Post test I* mendapatkan nilai rata-rata 80,55 dengan ketuntasan 66,6% atau terdapat 24 peserta didik yang tuntas. *Post test II* mendapatkan

nilai rata-rata 87,5 dengan ketuntasan 91,66%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo Sutarjo 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ahmad Susanto 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri
- Arikunto, Suharsimi, dkk 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aunurrahman 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Depdiknas, 2005, UU RI No. 20 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Hariwijaya dan Triton 2013. *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Platinum
- Januar Muhammad 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah pengembangan pembelajaran berbasis CTL Contextual Teaching and Learning*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Miftahul Huda 2013:115. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset