



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Materi Perilaku Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Sukamandi

The Influence of the Use of Role Playing Models on Economic Behavior Material on the Learning Outcomes of Students at SMA Muhammadiyah Sukamandi

Julaeka Raplesi^{1*}, Poy Saefullah Zevender², Lutfi Rahmawati³, Suwanto⁴

¹ Pendidikan Ekonomi Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, raplesijulaeka@gmail.com

² Pendidikan Ekonomi Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, poysaefullahzevender@gmail.com

³ Pendidikan Ekonomi Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, lutfirohrawati@stkippadhaku.ac.id

⁴ Pendidikan Ekonomi Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, suwantopang@gmail.com

***Corresponding Author: E-mail: raplesijulaeka@gmail.com**

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 8 June, 2024

Revised: 9 July, 2024

Accepted: 19 July, 2024

Kata Kunci:

Model Role Playing, Hasil Belajar

Keywords:

Role Playing Model, Learning Outcomes

DOI: 10.56338/jks.v7i7.5666

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran role playing materi perilaku kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa di (SMA) Muhammadiyah Sukamandi". Latar belakang penelitian ini adalah kenyataan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, sehingga diperlukan inovasi penggunaan model pembelajaran oleh guru. Adapun metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XII semester genap SMA Muhammadiyah Sukamandi kabupaten Subang tahun ajaran 2023/2024. Dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan metode pengolahan data berupa dokumentasi, tes, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, pada hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa di (SMA) Muhammadiyah Sukamandi berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil data pretest, nilai rata-rata siswa sebelum digunakannya model role playing sebesar 65,48. Sedangkan pada posttest atau setelah gunakannya model role playing nilai rata-rata siswa mencapai 89,05. Berdasarkan hasil uji statistik data yang diperoleh dalam penelitian, disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan model role playing lebih tinggi secara signifikan dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian penggunaan model role playing dapat dijadikan sebuah alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT (English)

This research is an experimental study entitled "The Effect of the Use of Role-Playing Learning Model of Economic Activity Behavior Material on Student Learning Outcomes at Muhammadiyah Sukamandi High School". The background of this study is the fact that student learning outcomes are still low, so that innovation in the use of learning models by teachers is needed. The method used is a quantitative method with the research subject being class XII even semester students of (SMA) Muhammadiyah Sukamandi, Subang Regency in the 2023/2024 school year. With a total of 21 students. The data analysis technique used in this research is quantitative data analysis with data processing methods in the form of documentation, tests, and questionnaires. Based on the results of the study, the learning outcomes using the role-playing learning model on student learning outcomes at (SMA) Muhammadiyah Sukamandi succeeded in improving student learning outcomes. Based on the results of pretest data, the average value of students before the use of the role playing model was 65.48. While in the posttest or after using the role-playing model, the average value of students reached 89.05. Based on the statistical test results of the data obtained in the study, it was concluded that the increase in student learning outcomes in the use of role playing models was significantly higher than students who received conventional learning. Thus the use of role playing models can be used as an alternative learning to improve student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan memiliki peranan penting sebagai pondasi guna mewujudkan kehidupan masa depan yang lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan amanat UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Dimana pendidikan perlu diutamakan oleh setiap warga negara karena pendidikan merupakan proses perubahan perilaku setiap orang dalam pembelajaran ilmu pengetahuan, keterampilan serta sikap antar sesama manusia.

Menurut Hamalik (2016:31) Hasil Belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar seperti yang dinyatakan oleh Dimiyati dalam Yulia (Hasibuan, 2015), merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Puncak dari kegiatan pengajaran adalah proses penilaian hasil belajar dari sudut pandang pengajar. Hal ini berarti siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses KBM.

Menurut Tardit Model interaksi sosial adalah rumpun model mengajar Yang menitik beratkan pada proses interaksi antar individu yang terjadi dalam kelompok individu tersebut (Bruce Joyce dalam Putri Khoerunnisa 2020). Model Role Playing (Bermain Peran) ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memperkuat daya ingat materi yang disampaikan. Setelah memperlihatkan manfaat dari Model Pembelajaran dan rumpun pembelajaran yang ada, dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model interaksi sosial dalam bentuk Bermain Peran (Role Playing). Model bermain peran memiliki sejumlah keuntungan dan tidak membosankan.

Secara umum hasil belajar sering dianggap sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Aditiany (2021) hasil belajar yaitu bagian terpenting dalam pembelajaran yang di hasilkan dari interaksi tindakan belajar dan tidakan mengajar dan perubahan perilaku ataupun peningkatan pada pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya sebuah proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik”. menurut bloom (dalam Suprijono 2015: 6-7), hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif serta psikomotor.

Berdasarkan tentang uraian hasil belajar dari beberapa pakar diatas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa dalam mata pelajaran, baik kualitas maupun jumlah pelajaran siswa selama periode yang diberikan yang diukur dengan menggunakan tes yang telah distandarisasikan.

Dari hasil obesrvasi peneliti kepada sekolah SMA muhammadiyah sukamandi bahwa pada tahun ajaran 2021/2022 pencapaian pengetahuan siswa sebesar 80,22 sedangkan keterampilan pengetahuansiswa sebesar 74,16 kemudian pada tahun ajaran 2022/2023 turun menjadi 78,84 sedangkan keterampilan siswa sebesar 78,92 Dari hasil tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi belum maksimal.

Pada penelitian yang dilakukan Imelda Devita dan Mayasari (2020) Pada saat pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti melakukan observasi kelas X IPS SMAN 3 kota Jambi. Bahwa hampir 80% guru menerapkan model pembelajaran ceramah. Penggunaan model pembelajaran ini diduga secara tidak langsung menjadi faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan model Konvensional yang mayoritas menggunakan ceramah tidak lagi efektif, mengingat hasil belajar yang belum mencapai KKM. Partisipasi siswa kelas X IPS dalam proses pembelajaran apa bila tidak terlaksana dengan optimal maka peserta didik yang aktif akan diuntungkan tetapi bagi peserta didik yang tidak aktif akan dirugikan. Disamping itu dengan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik yang berbeda untuk menampilkan materi atau pertanyaan didepan kelas dapat menghambat capaian pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan data hasil belajar dari wawancara awal kepada Selaku guru Ekonomi

di SMA Muhammadiyah yang dilakukan tanggal 7 agustus 2023, data ini menunjukkan beberapa siswa kurang maksimal dalam hasil belajar. Dalam pembelajaran, penggunaan Model yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa materi pelajaran disampaikan dengan baik kepada siswa. oleh karena itu, pemilihan Model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena tidak semua jenis Model cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi tertentu.

Jika tidak sesuai maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa tidak terpenuhi, selain mempertimbangkan materi ajar, penggunaan model juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah siswa yang terlibat, dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah tersebut. Untuk memilih model- model mana yang tepat dalam menggunakan dan menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu penulis akan menyebutkan macam-macam rumpun model pembelajaran menurut Bruch Joyce (dalam putri khoirunisa 2020) di antaranya sebagai berikut: rumpun model pembelajaran pemerosesan informasi (information processing models), rumpun model pembelajaran personal (Personal models), rumpun model pembelajaran perilaku (Behavior modification models), dan rumpun model pembelajaran sosial (Social interaction models).

Berdasarkan kajian diatas Pada prinsipnya pembelajaran adalah terdapatnya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru sangat pengaruhi aktivitas belajar siswa. Adapun manfaat dari rencana penelitian ini adalah : (1) Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya di jenjang sekolah menengah atas (SMA) kelas XII, yakni memberikan sumbangan tentang pengaruh penggunaan Model pembelajaran Role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Secara praktis Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu: (a) Bagi Siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Model pole playing, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak kepada peningkatan hasil belajar. (b) Bagi Guru, yaitu diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional. (c) Bagi Sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan mutu penggunaan Model pembelajaran di sekolah. (d) Bagi peneliti, sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapatkan di perkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran ekonomi, dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

Dari kajian diatas muncul masalah yang harus di kemukakan antara lain: (1) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Role Playing dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. (2) Untuk mengetahui respon siswa setelah ditetapkan model pembelajaran role playing. (3) Untuk mengetahui pengaruh Model Role playing terhadap hasil belajar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *pra-eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang berkaitan dengan angka dalam penyajian data dan dengan menggunakan analisis uji statistik, dengan dipandu oleh kerangka berfikir dan hipotesis. Menurut Sugiyono (2022:74) *pre-experimental design* adalah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau satu kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan penelitian *pre-eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *bentuk one grup pretes-postes design*. Rancangan *one grup pretest-posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau perbandingan. dimana *design* ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan sehingga dalam penelitian ini dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan bentuk *one grup pretes-postes design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah dilakukan. Adapun rumus *pre-exsperimenal design* bentuk *one grup pretest-postes design* menurut Sugiyono (2022:74) yaitu:

O₁ X O₂

Keterangan:

- O₁ = nilai *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan)
 X = perlakuan yang diberikan (model role playing)
 O₂ = nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Interval	Kriteria
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

a) Lokasi penelitian Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Muhammadiyah sukamandi yang berada di jl. Jend. A. yani no4 blok rawa, sukamandi jaya kec. Ciasem kab subang jawa barat kode pos 41256. Tempatnya di kelas XII IPS tahun ajaran 2023/2024. b) sumber data (1) data primer (2) data skunder Sedangkan data yang termasuk data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari dokumen-dokumen yang berkenaan dengan kajian penelitian ini seperti buku-buku yang relevan, serta sumber data yang lain berupa hasil laporan penelitian yang masih ada hubungan dengan tema yang di bahas sebagai pelengkap yang dapat di korelasikan dengan data primer. Data tersebut adalah data tambahan yang berasal dari sumber tertulis yang dapat dibagi atas sumber buku majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, disertasi atau tesis, jurnal dan dokumen resmi. c) Sampel penelitian Pengambilan Sampel menggunakan teknik random sampling pada kelas XII SMA Muhammadiyah, dimana dalam penelitian ini diambil kelas untuk kelas eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XII IPS SMA Muhammadiyah Sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa. Pada penelitian jumlah responden menggunakan rumus slovin (husain umar 2008: 78) sampel yang akan di tentukan oleh peneliti dengan presentase kelonggaran ketidak telitian adalah 10%

$$\text{Rumus Slovin } n = \frac{N}{1-N(e)^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : tingkat kesalahan dalam memilih anggota sampel yang di tolerin

d) teknik pengumpulan data (1) tes (2) kusioner. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Dengan varibel independen dalam penelitian ini adalah Model *Role Playing*, sedangkan variabel dependen adalah Hasil Belajar yang di ukur menggunakan *one grup pretest postes design*. e) metode analisis data: Instrumen tes sebelum diberikan, terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui uji validitas tes, uji reliabilitas tes, indeks kesukaran, dan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan program analisis data. Setelah diperoleh kriteria soal yang baik dengan uji instrumen soal tersebut, kemudian soal validitas oleh ahli dan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. f) teknik analisis data (1) uji t (2) uji N-gain

HASIL DAN DISKUSI

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Role Playing dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. (2) Untuk

mengetahui respon siswa setelah ditetapkannya model pembelajarn role playing. (3) Untuk mengetahui pengaruh Model Role playing terhadap hasil belajar.

uji validitas

Berdasarkan hasil perhitungan validitas uji coba dengan menggunakan program exsel maka diperoleh data seperti pada tabel 4.1 yaitu ada banyak 20 soal valid dan 10 soal tidak valid, suatu soal dikatakan valid jika nilai r_{pbis} atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dapat dikatakan tidak valid jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ untuk lebih jelas terkait kriteria soal-soal yang valid dan tidak valid pada materi perilaku kegiatan ekonomi dapat di jelaskan pada tabel 1.

Kriteria	Nomor Sosal	Jumlah
Valid	2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,17,20,21,22,26,27,28,29,30	20
Tidak valid	1,6,14,15,16,18,19,23,24,25	10

b) Hasil reabilitas instrumen tes

Bentuk soal	Rumus	Koefisien korelasi (reabilitas)	t_{table}	interpretasi	Keputusan
PG	KR-20	1,410	0,468	Tinggi	Reriabel
PG	KR-21	0,795	0,468	Tinggi	Reriabel
PG	<i>Cronback alpa</i>	0,917	0,468	Sangat tinngi	Reriabel

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil reabilitas instrumen tes secara keseluruhan menggunakan rumus KR-20 $r_i=1,410$. Hasil reabilitas dengan menggunakan rumus KR-21 diperoleh reabilitas instrumen tes secara keseluruhan sebesar $r_i= 0,795$. Sedangkan dengan mennggunakan rumus *alpha cronback* diperoleh reabilitas instrumen tes secara keseluruhan $r_i=0,917$. Berdasarkan perhitungan di atas tes tersebut tergolong baik karena memiliki koefisiensi reabilitas yang tinggi.

Kesimpulannya dengan menggunakan ketiga rumus diatas karena $r_i=1,410$ lebih besar dari $r_{tabel}=0,468$, $r_i=0,795$ lebih besar dari $r_{tabel}=0,468$, dan $r_i=0,917$ lebih besar dari $r_{tabel}=0,468$ maka semua data yang di analisis dengan rumus KR-20, KR-21, dan *Cronback alpa* adalah reriabel.

tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran	Jumlah soal	Keterangan
Sangat sukar	0	-
Sukar	6	3,4,7,8,16,30
Sedang	14	2,5,9,12,17,19,20,21,22,23,24,25,28,29
Mudah	10	1,6,10,11,13,14,14,18,26,27
Mudah sekali	0	-

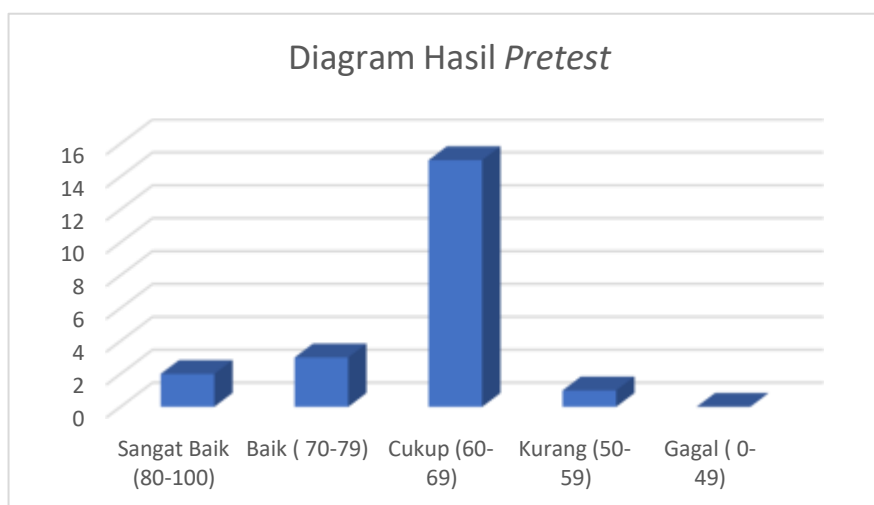
Berdasarkan data diatas tidak terdapat butir soal sangat sukar, 6 butir soal sukar, 14 butir soal sedang, 10 butir soal mudah, dan tidak terdapat butir soal mudah sekali. Kategori tingkat kesukaran lebih rinci dapat dilihat pada tabel 3.

daya pembeda

Kriteria	Jumlah	Keterangan
jelek sekali	6	1,6,18,19,23,24
Jelek	2	15,25
Cukup	2	14,16
Baik	5	3,4,8,21,22
Sangat baik	15	2,5,7,9,10,11,12,13,17,20,26,27,28,29,30

Jadi, berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kriteria daya pembeda soal yaitu; kriteria jelek sekali sebanyak 6 butir soal dengan nomor 1,6,18,19,23 dan 24, kriteria jelek sebanyak 2 butir soal dengan nomor 15 dan 25, kriteria cukup sebanyak 2 butir soal dengan nomor 14 dan 16, kriteria baik sebanyak 5 butir soal dengan nomor 3,4,8,21 dan 22 kriteria sangat baik sebanyak 15 butir soal dengan nomor 2,5,7,9,10,11,12,13,17,20,26,27,28,29 dan 30.

pre-test



Gambar di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki kriteria sangat baik sebanyak 2 siswa, kriteria baik sebanyak 3 siswa, kriteria cukup sebanyak 15 siswa dan kriteria kurang sebanyak 1 siswa data tersebut dapat di sajikan pada diagram batang di bawah ini

post-test

menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki kriteria sangat baik sebanyak 19 siswa dan kriteria baik sebanyak 2 siswa. data tersebut dapat disajikan pada diagram batang dibawah ini.

uji t

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-23.810	8.352	1.823	-27.611	-20.008	-13.063	20	.000

sumber: output spss vs.20

Berdasarkan hasil uji SPSS di atas, maka dari nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan *Mean* (rata-rata) sebesar -23.571, *Std. Deviation* (Standar deviasi) sebesar 8.681, *Std. Error Mean* sebesar 1.894, *lower* -27.523, *upper* -19620, nilai *t* sebesar -12.443 dengan *df* (jumlah siswa kelas XII) 21 orang. Maka diperoleh sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi sebesar 0.000. 1) Dasar pengambilan keputusan: (a) Jika nilai sig < 0,05 atau nilai *t*-hitung > *t*-tabel, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. (b) Jika nilai sig > 0,05 atau nilai *t*-hitung < *t*-tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. 2) Keputusan : Hasil analisis memperoleh bahwa 0,000 < 0,05 maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sehingga *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. 3) Interpretasi : Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model role playing materi perilaku kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah Sukamandi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data pada tabel uji T dengan *df*= 21, maka didapat nilai signifikansi 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y signifikan.

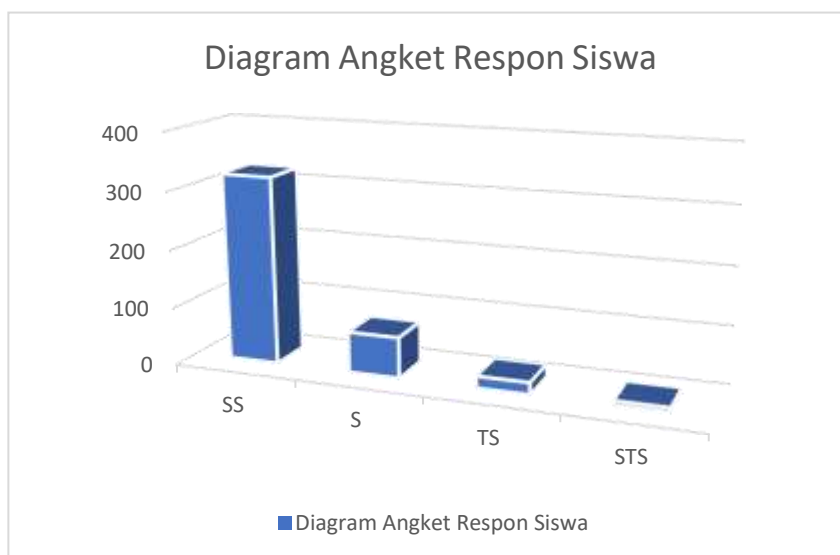
n-gain

nilai rata-rata uji *pretest* yang dilakukan oleh siswa kelas XII ips di SMA Muhammadiyah sukamandi, yaitu 65,48. namun, pada tes akhir yang dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* Pada Materi Perilaku Kegiatan Ekonomi Hasil Belajar Siswa lebih tinggi dari hasil tes awal yaitu pada kelas XII rata-rata nilai *post-test* yaitu 89,05. Dan untuk selisih dari kedua nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 23,57. Hasil N-Gain sebesar 0,71 berada pada interval $g > 0,7$ dengan kategori tinggi. Sedangkan untuk hasil N-Gain Score sebesar 70,63, berada pada interval 56-75 kategori cukup efektif. Berdasarkan nilai *pre-test* kelas XII sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah rata-rata sehingga tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil *post-test*

berjumlah 21 siswa diketahui bahwa seluruh siswa mencapai nilai KKM .

respond siswa

berdasarkan hasil angket dapat ditarik kesimpulan bahwa pada indikator kesadaran diri diperoleh hasil persentase rata 90%, pada indikator kecakapan berpikir rasional diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 90%, pada indikator kecakapan berpikir sosial diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 93%, pada indikator kecakapan akademik diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 93% , sedangkan pada indikator ketertarikan terhadap Model role playing diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Sukamandi sangat kuat terhadap penggunaan model role playing materi perilaku kegiatan ekonomi. Sedangkan hasil perhitungan angket respon siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Hasil penelitian menunjukkan Penelitian yang dilakukan dengan metode kuantitatif dengan bentuk one group design pretest-posttest hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Dengan mengadakan pretest dan posttest pada kelas XII IPS SMA Muhammadiyah Sukamandi, kabupaten Subang dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model role playing dengan siswa yang menggunakan model ceramah dilihat dari Pretest dan posttest setelah digunakannya model role playing. Nilai pretest terendah yang diperoleh siswa yaitu 50 dan nilai pretest tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 80. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pretest yaitu 65,48 dengan standar deviasinya 7,229. Sedangkan dari hasil posttest nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 75, dan nilai tertinggi sebesar 100. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest yaitu 89,05 dengan standar deviasi sebesar 9,952.

Metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa setelah di tetapkannya model role playing di SMA Muhammadiyah dapat ditarik kesimpulan bahwa pada indikator kesadaran diri diperoleh hasil persentase rata 90%, pada indikator kecakapan berpikir rasional diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 90%, pada indikator kecakapan berpikir sosial diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 93%, pada indikator kecakapan akademik diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 93% ,sedangkan pada indikator ketertarikan terhadap mode rol playig diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Sukamandi sangat kuat terhadap penggunaan model role playing materi perilaku kegiatan ekonomi. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan pada penggunaan model role playing materi perilaku kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah Sukamandi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian damayanty. ade sela (2023) yang mengatakan bahwa pencapaian model role playing penerapan model bermain peran pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu juga fitriah suadi (2020) mengatakan bahwa Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model role playing (bermain Peran). Keterbatasan peneliti (1) keterbatasan sampel (2) Keterbatasan waktu penelitian (3) Keterbatasan dana penelitian (4) Keterbatasan budaya dan nilai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan keseluruhan tahapan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model role playing dengan siswa yang menggunakan model ceramah. (b) Respon siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Sukamandi sangat kuat terhadap penggunaan model role playing materi perilaku kegiatan ekonomi. (c) Terdapat pengaruh positif model role playing terhadap hasil belajar siswa. Saran: Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, penelitian ini menunjukkan bahwa model role playing pada materi perilaku kegiatan ekonomi ini diharapkan (a) Bagi guru Model role playing ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran serta pantas untuk dipertimbangkan sebagai pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. (b) Bagi siswa Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga afektif. (c) Bagi peneliti Bagi para peneliti yang berniat hendaknya melakukan penelitian lanjutan mengenai model role playing dengan materi dan sampel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), h 15.
- Devita, I., & Mayasari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 4(2), h.30-39
- Hamalik, Oemar. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Imelda, and Mayasari Mayasari. "Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi." *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)* 4.2 (2020): hl.31.
- Joyce, Bruce. dkk. 2016. *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Rineka Cipta
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.