

**PENERAPAN METODE ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI PLALANGAN KABUPATEN JEMBER**
(Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Bentuk Pasar dalam Kegiatan
Ekonomi Masyarakat Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas VIII A SMP Negeri Plalangan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Action Research). Tahap-tahap penelitian dilakukan sesuai dengan siklus penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri Plalangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan analisis Deskriptif Kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode Role Play, pada Pembelajaran Ekonomi di kelas VIII A SMPN Plalangan yaitu aktivitas siswa memiliki kriteria tinggi yakni 3,7 yang meliputi Kesesuaian Ekspresi, pada indikator ketepatan membawakan peran juga memiliki kategori tinggi yakni 3,9, sedangkan indikator kreativitas siswa masih tergolong sedang yaitu 3,3 dan pada indikator antusias siswa dan penguasaan konsep memiliki kategori aktivitas yang tinggi yaitu 3,8 dan 3,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode role play dapat meningkatkan aktivitas siswa Kelas VIII A SMPN plalangan dengan jumlah total yaitu 3,8 untuk seluruh indikator dan tergolong kriteria kategori baik.

Kata Kunci ; Role Play, Aktivitas belajar

ABSTRAC

Kunci: bauRACT

The increase activity of Social Science by the method of playing the role of class VIII ASMPN Plalangan Kalisat-Jember. The purpose of this research is to increase the student's learning activities in learning of Ekonomi by using role play in the class VIII A SMPN Plalangan. This research used descriptive qualitative approach. The research type is classroom action research. The data collection techniques used are direct observation by using the observation sheet data collection tool for students and teacher. The result of research shower an increase in student's learning activities by using this method in the Ekonomi of Class VIII A SMPN Plalangan The stitt's activity before cycle I to cycle II 3,7ich includes cooperation before cycle I to cycle II 3,9 Cureges 3,3 sicologicals 3,9,Sprits 3,8esponsibilities 3,5student activities are well – categorized.

Keyword : Play are role, increase the learning activities.

Pendahuluan

Berdasarkan undang-undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006). Dengan bekal pendidikan yang baik, maka siswa akan mempunyai mental/karakter yang kuat, dan mempunyai pengetahuan yang luas. Salah satu bidang studi yang dapat menumbuhkan mental dan karakter yang kuat pada diri seseorang adalah bidang studi ekonomi. Ekonomi merupakan pelajaran yang mampu melihat bagaimana manusia hidup dengan lingkungannya dalam melakukan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat dapat membawa pengaruh baik atau buruk dalam sikap pribadi siswa. Maka dalam pembelajaran Ekonomi diarahkan agar siswa dapat berinteraksi serta dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat serta ikut meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi siswa agar berakhlak mulia, berilmu, kreatif, sikap hidup belajar dan kepedulian sosial.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan tidaklah semudah yang diharapkan karena selama dalam pembelajaran ekonomi ditemukan para siswa tidak tergugah untuk berpartisipasi aktif, mereka cenderung pasif. Jika diberikan pertanyaan sebagian besar atau dari 34 orang siswa hanya 5 atau 6 orang siswa saja yang mengacungkan tangan untuk menjawab. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan pada guru selama proses

pembelajaran berlangsung, walaupun ada bagian yang belum mereka pahami. Jika diberikan kesempatan untuk bertanya mereka hanya berdiam diri mereka kelihatan takut mengajukan pertanyaan sehingga mereka tidak terdorong untuk melakukan aktivitas yang memberikan pengalaman yang dibutuhkan untuk pengembangan konsep. Berpijak dari lemahnya minat keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran ekonomi, Peneliti memandang perlu untuk mengambil suatu tindakan akan suatu kebijakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Adapun faktor penyebab kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi dikarenakan pendekatan metode yang digunakan dalam pembelajaran lebih cenderung metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan bukan pada siswa. Siswa sebagai subyek belajar giat untuk mengumpulkan dan menerima yang disampaikan bahkan siswa cenderung diajar untuk menghafal dan merekam konsep, kemudian menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang harus dimilikinya. guru juga merasa kurang bahkan jarang memaksimalkan penggunaan alat bantu berupa media yang menarik bagi siswa sebagai sarana pendukung yang efektif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, maka harus dilakukan system pembelajaran yang dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menumbuhkan aktivitas siswa yaitu metode role play atau bermain peran. Metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berlatih, menghayati dan menjwai peran (tokoh) yang dimainkan, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah bersama, menarik kesimpulan dari sebuah peristiwa, bersosialisasi dengan lingkungan terutama sesama teman. Disamping itu metode bermain peran merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat serta dapat menemati diri dalam situasi orang lain atau

menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya. Menggunakan metode bermain peran semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran, dengan sendirinya akan menumbuhkan minat belajar sehingga aktifitas dalam pembelajaran ekonomi meningkat. *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Sementara itu, sesuai dengan pengalaman penelitian sejenis yang telah dilakukan, manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000:12).

Aktivitas pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan apa saja dalam suatu individu yang dikelola dengan maksud untuk memperbaiki ketrampilan, pengetahuan dan kompetensi, Menurut Poerwadarwinta (2003:23) aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan – kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Kegiatan belajar, Rousseau (dalam Sudirman 2004:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun tahnik. Aktivitas adalah melakukan suatu perbuatan yang dapat merubah kepribadian seseorang dengan aktif dimana seseorang menggunakan waktunya, kecakapannya hingga menghasilkan kecakapan baru yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian dan pengertian. Faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar dalam pembelajaran ekonomi : (1) Faktor endogen yaitu

faktor yang datang dari pelajar yaitu faktor biologis (rohaniah) dan faktor psikologis, (2) Faktor eksogen yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan masyarakat. Untuk mengukur keberhasilan tindakan kelas yang dilakukan maka ditetapkan indikator kinerja aktivitas pembelajaran ekonomi sebagai berikut : 1) Kesesuaian Ekspresi, 2) Ketepatan membawakan peran, 3) Kreativitas Siswa, 4) Antusias Siswa, 5) Penguasaan Konsep. Dari kriteria pengamatan tersebut dapat dilihat adanya kemampuan, potensi, minat dan bakat yang ada pada diri siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka objek yang akan dikaji adalah “Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Role-Play* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII A. (Studi kasus di SMP Negeri Plangan Kalisat Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Bentuk Pasar dalam Kegiatan Ekonomi Masyarakat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2011/2012)”. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi : (1) Siswa : (a) Mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan, (b) Memberikan pengetahuan baru dan ketrampilan baru melalui tindakan yang diberikan guru. (2) Guru : (a) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas agar lebih baik, (b) Meningkatkan kemampuan peneliti menciptakan pelaksanaan kegiatan yang menarik minat belajar siswa, (c) Memperoleh pengalaman baru bagi guru, (3) Sekolah : (a) Dapat membangun kultur akademik budaya, (b) Dapat meningkatkan kompetensi sekolah agar lebih maju dan berprestasi serta sekolah yang didambakan oleh masyarakat.

METODE PENELITIAN

Dalam penentuan subjek penelitian menggunakan metode populasi, sebagai subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII A semester gasal tahun ajaran 2011 / 2012 dengan jumlah subjek penelitian adalah sebanyak 34 siswa yang terdiri atas siswa 13 laki-laki dan siswa 21 perempuan. Sebelumnya peneliti sudah melakukan penelitian selama 6

bulan di SMP Negeri Plalangan dan sudah mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal Tahun Ajaran 2011 / 2012. Penentuan waktu mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif. Sumber data adalah subyek diperoleh dari : (1) guru, (2) Siswa kelas VIII A Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi langsung atau observasi berperan serta, wawancara, dan tehknik dokumentasi.

Indikator Ketercapaian Metode

| No | Indikator | Target | |
|----|---|------------------|------------------|
| | | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |
| 1 | Aktivitas | Rendah | Tinggi |
| 2 | Hasil Belajar | < 70 | 70 |
| 3 | Efektifitas penerapan pembelajaran metode role play | Belum efektif | Efektif |

Sumber: Data Primer Diolah

Prosedur penelitian melalui tahapan : (1) Perencanaan : menyusun silabus pembelajaran seperti : (a) Silabus, (b) Skenario, (c) Pedoman observasi, (2) Pelaksanaan : menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan menggunakan penerapan metode bermain peran, (3) Observasi : (a) Pelaksanaan strategi pembelajaran yang telah direncanakan, (b) Kesesuaian waktu penyajian dan penggunaan metode bermain peran, (c) Aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses belajar dengan metode bermain peran, (d) Aktivitas guru, (e) Refleksi : Guru berdiskusi dengan peneliti untuk membicarakan temuan – temuan yang diperoleh dalam pembelajaran sebagai dasar perencanaan tindakan selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II terlebih dahulu peneliti

melakukan pengamatan / tindakan awal terhadap aktivitas siswa dengan mempersiapkan bahan kelengkapan pembelajaran berupa ; (1) Memilih Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (2) Menyiapkan RPP, (3) Menentukan indikator pembelajaran, (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran, (5) Menyiapkan bahan-bahan yang akan dijadikan sebagai barang yang akan di perjualbelikan, (6) Membagi siswa dalam kelompok, (7) Melaksanakan evaluasi. Pelaksanaan pengamatan awal : (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Melaksanakan kegiatan inti yaitu demnstrasi pasar, (3) Membahas hasil, (4) Pengambilan kesimpulan dan evaluasi. Pengamatan awal dalam pembelajaran menunjukkan rendahnya aktifitas belajar siswa, yaitu 1,7 dengan kategri sangat rendah.

Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan guru maka guru dan peneliti sepakat untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran. Perencanaan tindakan siklus I langkah – langkah : (1) Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (2) Menyusun Silabus dan RPP, (3) Menyiapkan pedoman observasi, (4) Menyiapkan skenario, (5) Mendiskripsikan temuan – temuan dengan teman sejawat (Observer). Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan 3, menetapkan judul bermain peran, menetapkan tujuan bermain peran, alat dan bahan yang diperlukan, langkah–langkah pelaksanaan, membahas hasil, pengambilan kesimpulan dan evaluasi. Pengamatan terhadap aktivitas siswa secara umum aktivitas siswa meningkat.

Skor Masing-Masing Indikator Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua, Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua

| Indikator | Siklus I Pertemuan Pertama | | Siklus I Pertemuan kedua | | Siklus II Pertemuan Pertama |
|----------------------------|----------------------------------|----------------|--------------------------------|----------------|--------------------------------|
| | Jml Skor | Skor Rata-rata | Jml Skor | Skor Rata-rata | Jml Skor |
| 1. Kesesuaian ekspresi | 91 | 2,5 | 95 | 2,6 | 130 |
| 2. Ketepatan membawa peran | 87 | 2,4 | 108 | 2,9 | 136 |
| 3. Kreativitas siswa | 87 | 2,4 | 92 | 2,5 | 130 |
| 4. Antusias siswa | 84 | 2,3 | 90 | 2,4 | 128 |
| 5. Penguasaan Konsep | 81 | 2,2 | 87 | 2,4 | 124 |
| Jumlah | 430 | 2,4 | 472 | 2,6 | 648 |

Sumber : Data Primer Diolah

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran role play. Dalam penelitian ini, observasi dan wawancara digunakan sebagai acuan untuk merancang metode pembelajaran yang diterapkan, mulai dari siklus I sampai siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada tindakan pendahuluan adalah observasi proses belajar mengajar, wawancara terhadap guru bidang studi ekonomi dan siswa kelas VIII A.

Hasil observasi aktivitas secara keseluruhan menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas VIII A mengalami peningkatan yaitu skor rata-rata pada observasi awal sebesar 1,7. Pada siklus I pertemuan pertama skor rata-rata aktivitas sebesar 2,4 yang dikategorikan rendah dan pertemuan kedua dikategorikan sedang dengan rata-rata sebesar 2,6. Pada siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas mengalami peningkatan lebih tinggi yaitu sebesar 3,5 pada pertemuan pertama dan 3,6 pada pertemuan kedua. Peningkatan itu dapat dilihat dari aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, semua anggota kelompok terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti metode pembelajaran role play baik kelompok yang sudah tampil ataupun yang sedang tampil. Peningkatan aktivitas dari kelima indikator yang diamati selama dua kali pertemuan pada siklus I secara keseluruhan mengalami peningkatan. Siklus II yang dilaksanakan dua kali pertemuan juga mengalami peningkatan yang lebih tinggi dari siklus I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran metode Role Play pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan Bentuk Pasar dalam Kegiatan Ekonomi Masyarakat dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas VIII A SMP Negeri Plalangan semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012. Peningkatan aktivitas siswa dapat diketahui dari hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung dimana skor rata-rata aktivitas siswa siklus I

pertemuan pertama sebesar 2,4 dan siklus I pertemuan kedua sebesar 2,6, pada siklus II pertemuan pertama skor rata-rata kreativitas sebesar 3,5 dan siklus II pertemuan kedua sebesar 3,6. Jadi ada peningkatan aktivitas siswa siklus I dan siklus II. Aktivitas siswa pada siklus II dikategorikan tinggi.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa setelah penerapan pembelajaran metode Role Play. Pada siklus I, dari 37 siswa yang mengikuti ulangan ada 15 siswa yang masih mendapat nilai di bawah 75 yang ketuntasan klasikalnya hanya sebesar 59,5%. Pada siklus II, dari 37 siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya ada 7 siswa yang masih belum mencapai ketuntasan hasil belajar secara perorangan, berarti ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 81,1% dan telah memenuhi standar ketuntasan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. guru bidang studi ekonomi, agar dapat menerapkan pembelajaran metode Role Play pada mata pelajaran ekonomi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan dengan memperhatikan kesesuaiannya dengan materi.
2. kepada peneliti lainnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas lebih lanjut guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa.