

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 3 KOTA JAMBI

Imelda Devita¹, Mayasari²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNBARI

Abstract

This study aims to determine the comparison of the use of conventional learning models through the lecture model with the Role Playing learning model in economic subjects with the material of financial services institutions in class X IPS SMAN 3 Jambi City. The research design used a Quasi Experiment research method. The population in this study were 157 students from all class X IPS SMAN 3 Jambi City. Based on research results it can be explained that by using the learning model the objectives, competencies and student learning outcomes are expected to be achieved effectively and efficiently. Therefore, teachers are expected to be able to understand and be able to choose interesting and innovative learning models that will help students in the process of absorbing learning material.

Keyword: *Conventional, Role Playing, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Guru merupakan faktor penunjang dalam keberhasilan pendidikan. Hal ini tertuang dalam batang tubuh pembukaan Undang-Undang 1945 alinea ke 4 dan searah dengan tujuan dari semboyan pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara pada tahun 1922 yang berbunyi *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso, dan Tut Wuri Handayani*, adapun arti dari semboyan pendidikan sebagai berikut:

“Ing Ngarso Sung Tulodo yang memiliki arti didepan memberi contoh. Peran guru disini harus memberikan suri tauladan yang baik dan nantinya akan dicontohkan oleh siswa. Dalam hal ini guru sebagai panutan yang memberikan pembelajaran serta contoh yang akan dijadikan pedoman oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ing Madya Mangun Karso yang memiliki arti ditengah memberi semangat. Disini guru berperan memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk menumbuhkembangkan minat dan bakat yang dimiliki pada setiap materi yang disampaikan saat proses pembelajaran. Motivasi ini sangat penting untuk peserta didik karena tidak semua materi dapat langsung diserap oleh peserta didik, untuk

¹ Alumni Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

² Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

itu perlu diberikannya dorongan oleh guru agar peserta didik tertarik pada materi yang disampaikan.

Tut Wuri Handayani yang memiliki arti dibelakang memberikan dorongan. Guru memiliki peran untuk memberikan dorongan dan arahan kepada siswa. Arahan yang diberikan guru ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Arahan ini juga termasuk dalam salah satu peran guru dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Aktivitas maupun kegiatan pembelajaran tentunya tidak dapat berjalan dengan baik tanpa peran serta dari berbagai pihak, terutama peran guru yang merupakan penggerak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, menjadi guru bukanlah profesi yang sembarangan karena apabila keliru dalam memberikan ilmu maka hal tersebut akan berdampak negatif kepada peserta didik, sebaliknya jika ilmu yang diberikan benar maka akan berdampak positif untuk peserta didik. Maka, kegiatan pembelajaran dengan pemberian materi yang bervariasi setidaknya dapat meningkatkan keinginan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak langsung terhadap hasil belajar, karena hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu kriteria kesuksesan guru dalam mengajar. Hal ini berarti, guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diharapkan dari penggunaan model pembelajaran, tujuan dan kompetensi serta hasil belajar yang diharapkan akan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Selama ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang berjalan efektif dan efisien, ini dikarenakan guru dalam prakteknya menggunakan model pembelajaran masih bersifat monoton. Model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar adalah model konvensional yakni model pembelajaran ceramah. Meskipun demikian, model pembelajaran ceramah ini digunakan oleh guru karena lebih gampang dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Akibatnya siswa sering mengantuk dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran.

. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran adalah *Role playing*. Hal ini dikarenakan model *Role Playing* dapat memberikan gambaran secara langsung tentang subjek yang akan dipelajari terlebih lagi dalam mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Melalui model tersebut peserta didik dapat mengetahui pengertian, tugas serta wewenang bank sentral dan mengetahui sistem pembayaran, alat pembayaran dan sistem moneter. Dari model tersebut peserta didik langsung berperan sebagai pihak-pihak dari bank sentral yang akan menjalankan tugas serta wewenang bank sentral dan dari penggunaan model tersebut peserta didik lebih cepat untuk memahami materi.

Pada saat pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti melakukan observasi 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, padahal KKM yang ditetapkan sebesar 68.

Partisipasi siswa kelas X IPS dalam proses pembelajaran apabila 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. Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran. Penyesuaian model pembelajaran dilihat dari materi pembelajaran serta disesuaikan dengan kondisi kelas.

Menurut Helmiati (2012:19), model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Lalu dipertegas menurut Amri (2013:4), model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan dari diri siswa. Hal ini berarti melalui model pembelajaran dapat menjadi cara untuk merubah prilaku siswa dari kemalasan saatn proses pembelajaran.

Dari penjelasan tentang model pembelajaran di atas, kesimpulannya bahwa dalam penyampaian materi guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu guru. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran dan diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Selain untuk membantu guru model pembelajaran juga dapat membantu siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dan membantu siswa untuk cepat memahami materi serta membantu siswa dari kebosanan saat belajar.

Proses pembelajaran konvensional umumnya berlangsung hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa. Dimana pada model ini siswa lebih banyak mendengarkan. Melalui model pembelajaran konvensional siswa dapat mengetahui suatu materi. Menurut Khalaf dan Zin (2018:546) *in traditional learning, the teacher is the dominant source of knowledge in the class, teachers are the senders of knowledge, and students are the receivers*. Sementara, menurut Nuha (2016:213), bahwa model pembelajaran ceramah adalah penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Model ini banyak dipakai para guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Mengingat model ini sangat mudah untuk diaplikasikan dan tidak memerlukan banyak instrumen.

Kesimpulannya bahwa model pembelajaran ceramah merupakan model pembelajaran dimana guru yang memberikan pembelajaran dan menjadi fokus dari pembelajaran sedangkan siswa hanya bertugas menjadi pendengar dan mencatat materi-

materi penting dalam proses pembelajaran serta siswa bertugas untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Hamalik (2016:214), model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Peran guru dalam model *role playing* yaitu non interpersonal di dalam kelas sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Hal ini senada dengan menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:116), model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menghadirkan peran dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi semua peserta didik. Model ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam pertunjukan bukan kemampuan pemain dalam melakukan peran.

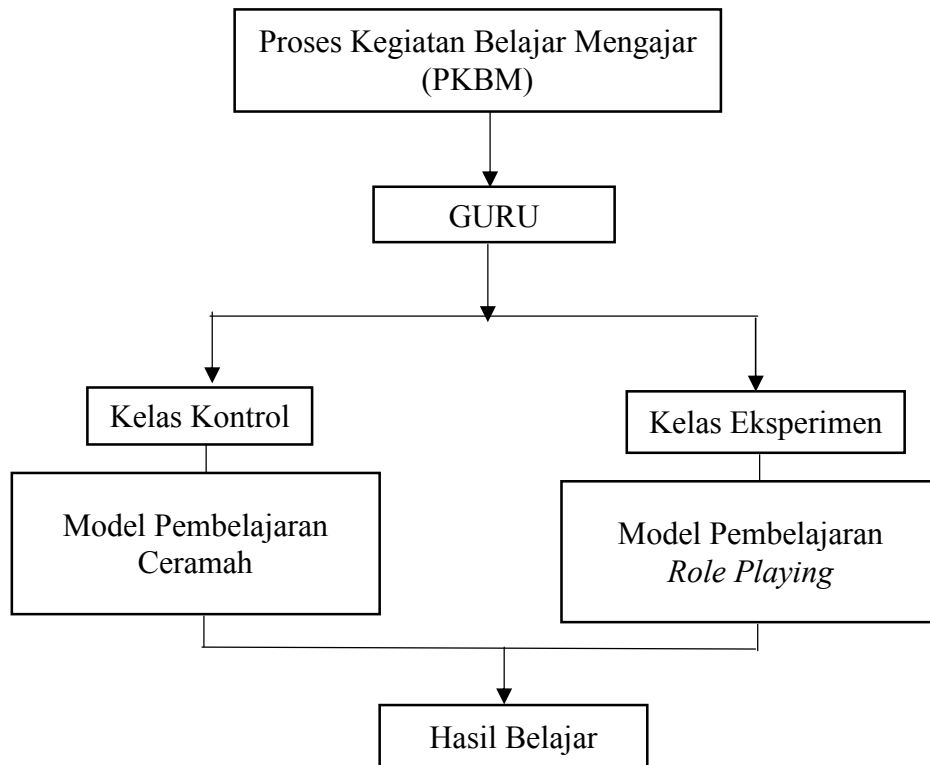
Kesimpulannya bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran *Role Playing* juga membantu siswa untuk lebih melihat lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Model pembelajaran ini juga dapat bermakna dalam mengembangkan pola pikir siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Sudijono (2012:32), hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri siswa.

Menurut Hamalik (2016:31), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Artinya, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran mengingat belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk merubah perilaku. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sani (2019:38), bahwa hasil belajar adalah perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar.

Dari beberapa uraian sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa kurangnya variasi dalam mengajar dilakukan oleh guru diduga disebabkan masih kurang pemahamannya guru dalam menerapkan model pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan mampu untuk aktif dalam proses pembelajaran dan cepat menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena melalui model ini siswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang ada didalam kehidupan sehari-hari lalu mempertunjukkannya di depan kelas. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* juga siswa dapat meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1 Kerangka Berpikir



METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang diteliti maka penelitian ini termasuk dalam penelitian *quasi experiment*. Menurut Mulyatiningsih (2014:85), *quasi experiment* merupakan penelitian yang melihat pengaruh percobaan/perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti. Dalam penelitian kuasi eksperimen memerlukan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas yang diberlakukan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dari penggunaan model yang berbeda pada kelas tersebut, guru akan memberikan sebuah tes lalu dapat dilihat perbedaan hasil belajarnya. Desain penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rancangan Penelitian yang Dilakukan

Kelompok	Pre-Test (Tes Awal)	Treatment (Perlakuan)	Post-Test (Tes Akhir)
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Untuk memperoleh hasil penelitian yang diinginkan, adapun langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian eksperimen ini, menurut Emzir (2013:69) sebagai berikut:

1. Memilih dan merumuskan masalah. Masalah yang diambil harus masih baru, masalah benar terjadi dalam masyarakat, penelitian harus memiliki manfaat, penelitian harus dibatasi ruang lingkupnya, masalah harus sesuai dengan kemampuan penelitian, dan sesuai dengan kebijakan pemerintah serta biaya dalam penelitian. Salah satu cara untuk membuat perumusan masalah yang baik ialah dengan melakukan proses penyempitan masalah yang spesifik dan siap untuk diteliti.
2. Memilih subjek dan instrumen pengukuran. Memilih masalah berarti memilih subjek yang akan diteliti, jika dalam pendidikan berarti yang diteliti guru, siswa atau desain pembelajaran.
3. Memilih desain penelitian. Desain penelitian harus dipilih sesuai dengan subjek yang diteliti. Desain penelitian penting untuk dilakukan agar dalam proses penelitian berjalan dengan teratur.
4. Melaksanakan prosedur. Dalam langkah ini peneliti harus melakukan penelitian dengan mengambil data yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam prosedur penelitian. Langkah dalam prosedur penelitian harus dilakukan dengan berurut agar mendapatkan hasil yang diinginkan.
5. Menganalisis data. Menganalisis data bisa dilakukan dengan manual atau menggunakan aplikasi untuk menghitungnya. Setelah data dianalisis harus disesuaikan dengan hipotesis yang telah dibuat.
6. Merumuskan kesimpulan. Langkah terakhir yang harus dilakukan yaitu membuat kesimpulan dari penelitian. Kesimpulan ini berisi tentang hasil dari penelitian yang telah diuji.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis hasil pengolahan data dalam penelitian yang dilaksanakan, maka dapat dilaksanakan dengan teknik analisis data dengan analisis perbandingan yang pertama kali digunakan melalui pre-test awal dan akhir baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai *Pre-Test* Masing-masing Kelas

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Interval	Ceramah		Interval	Role Playing	
		Fi	%		Fi	%
1.	27,5 - 33,5	2	5,88	35 - 40	1	3,13
2.	33,6 - 39,6	1	2,94	41 - 46	1	3,13
3.	39,7 - 45,7	7	20,59	47 - 52	13	40,62
4.	45,8 - 51,8	4	11,76	53 - 58	5	15,63
5.	51,9 - 57,9	16	47,07	59 - 64	4	12,50
6.	58 - 64	-	-	65 - 70	3	9,38
7.	65 - 71	4	11,76	71 - 76	5	15,63
Jumlah		34	100		32	100

Sumber: Data Diolah, Tahun 2020.

Setelah diketahui nilai dari masing-masing kelas dalam mengetahui nilai pre-test awal dan akhir maka selanjutnya akan dicari nilai post-test pada masing-masing kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai *Post-Test* Masing-masing Kelas

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Interval	PBL		Interval	SAVI	
		Fi	%		Fi	%
1.	45 – 49	2	5,88	50 – 54	1	3,12
2.	50 – 54	4	11,76	55 – 59	1	3,12
3.	55 – 59	6	17,65	60 – 65	6	18,75
4.	60 – 64	8	23,53	66 – 70	9	28,13
5.	65 – 69	5	14,71	71 – 75	10	31,25
6.	70 – 74	8	23,53	76 – 80	5	15,63
7.	75 – 79	1	2,94			
Jumlah		34	100		32	100

Sumber: Data Diolah, tahun 2020.

Adapun uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun yang tidak terkontrol (observasi). Adapun besarnya uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Uji t Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	3.145	.004	2.851	64	.005	6.7831	2.3794	2.0296	11.5366	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			2.963	63.781	.005	6.8824	2.3792	2.0297	11.5365	

Sumber: Data Diolah, tahun 2020.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai t_{hitung} pada *pre-test* kelas kontrol diperoleh sebesar 2,851 sedangkan nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen sebesar 2,963, hal ini berarti bahwa nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan sama.

Tabel 5 Frekuensi Mean Pada Kelas Eksperimen
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	1.141	.003	3.803	64	.000	6.8915	1.8123	3.2710	10.5121	
Equal variances assumed			3.800	63.504	.000	6.8915	1.8040	3.2870	10.4961	
Equal variances not assumed										

Sumber: Data Diolah, tahun 2020.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai t_{hitung} pada *post-test* kelas kontrol diperoleh sebesar 33.800 sedangkan nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen sebesar 3.803, hal ini berarti bahwa lebih besar nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dari konvensional. Ini berarti pelaksanaan *post-test* dikelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

1. Hasil Belajar Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran pada kelas kontrol diperoleh hasil belajar pada kelas X IPS 4 di SMAN 3 Kota Jambi siswa paling banyak menjawab 31 soal dari 40 soal dengan nilai 77,5. Lalu siswa yang paling sedikit menjawab 18 soal dari 40 soal dengan nilai 45.

Pada kelas kontrol siswa yang banyak menjawab salah pada nomor 7 yaitu dari 34 siswa hanya 5 siswa yang menjawab benar. Selain soal nomor 7 soal yang sulit dijawab siswa yaitu nomor 39 dengan presentase yang bisa menjawab 50% dari jumlah siswa kelas X IPS 4. Berdasarkan data yang telah diperoleh masih banyak siswa yang nilainya berada dibawah KKM pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang mengakibatkan siswa cenderung tidak fokus dalam mendengarkan materi dan siswa malah melakukan aktifitas lain.

Dengan demikian, hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dapat mengembangkan pengetahuan, pembaruan inovasi dan *mindset* siswa kearah pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya pada tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar Kelas Ekperimen Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas X IPS 1 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan materi yang diterapkan yaitu bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dari tes yang dilakukan dengan menyebar 40 soal sebanyak 32 soal dapat terjawab oleh siswa dengan nilai 80 dan dengan nilai terendah 52,5 yaitu 21 soal yang dapat terjawab.

Pada kelas eksperimen siswa yang banyak salah dalam menjawab soal nomor 5 dan soal nomor 4. Untuk soal 5 dari 32 siswa hanya 13 siswa yang bisa menjawab soal tersebut dan untuk soal nomor 4 dari jumlah siswa X IPS 1 hanya 43,75% siswa yang dapat menjawab benar soal tersebut. Berdasarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti 75% siswa memiliki nilai diatas KKM. Hal ini dikarenakan siswa dalam proses pembelajaran langsung berperan sebagai subjek tentang materi yang akan dipelajari.

Dari penjelasan diatas, kesimpulannya bahwa penerapan model pembelajaran *Rola Playing* dapat mengelola lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan berbeda bagi siswa yang nantinya akan membangun hubungan sosial atau komunikasi antar siswa yang baik.

3. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas ekperimen, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada kelas kontrol sebanyak 14 siswa (41,17%) dari 34 siswa sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 24 siswa (75%) dari 32 siswa Ini berrarti bahwa pemberian perlakuan kelas yang berbeda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ini diperkuat dengan hasil penelitian menurut Masrita (2013) menjelaskan bahwa penggunaan metode *role playing* oleh para guru dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar cukup tinggi, terutama dalam bentuk kerja sama dan partisipasi dalam kelompok yang tergambarkan dalam sebuah interaksi sosial di antara siswa maupun antar kelompok. Oleh karena itu, metode *role playing* berorientasi kepada siswa dengan mengembangkan sikap demokratis, artinya siswa mampu saling menghargai dan peka terhadap teman sesama, Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang kelasnya diterapkan model pembelajaran konvensional secara fisik lebih pasif. Hal tersebut dikarenakan suasana pembelajaran yang kaku dan tidak bervariasi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan sedikit siswa yang mencatat.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman melalui aktivitas fisik dan melatih penampilan dalam berkomunikasi. Selain itu penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan,

menciptakan lingkungan yang aman di mana menghasilkan peserta didik yang santai, kreatif dan inovatif

PENUTUP

Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa kelas X IPS 4 dalam penerapan model pembelajaran konvensional pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran masih rendah yaitu 41,17%, Hal ini disebabkan, karena saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang mengakibatkan siswa cenderung tidak fokus dalam mendengarkan materi dan siswa malah melakukan aktifitas lain.
2. Hasil belajar siswa kelas X IPS 1 dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran tinggi yaitu 75%, hal ini disebabkan siswa dalam proses pembelajaran langsung berperan sebagai subjek tentang materi yang akan dipelajari dan penerapan model ini membuat siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri yang berakibat pada kenaikan hasil belajar siswa.
3. Adanya perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 33,83%. Artinya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat menumbuhkan kemauan siswa belajar dari pada penggunaan model pembelajaran konvensional yang berakibat pada peningkatan hasil belajar.

Saran

1. Bagi Guru. Hendaknya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru dapat merencanakan pembelajaran yang dapat membangun kemauan siswa untuk belajar dan guru harus bisa membuat pengelolaan kelas yang baik. Selain itu, para guru hendaknya dalam penerapan model ini harus disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Bagi Siswa. Hendaknya dalam proses pembelajaran siswa diharuskan untuk fokus dalam mendengarkan materi apapun model pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru. Disamping para siswa hendaknya dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan lebih percaya diri saat tampil didepan kelas ataupun dalam menyampaikan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakawan.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Khalaf, Bilal Khalid; dan Zuhana Bt Mohammed Zin. Traditional and Inquiry-Based Learning Pedagogy: A Systematic Critical Review. *International Journal of Intruction, Vol.11, No.4*. e-ISSN: 1308-1470. p-ISSN: 1694-6090. Hlm: 545-564.
- Masrita; Siang Tandi Ganggo; dan Sri Mulyani Sabang. 2013. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akad. Kim, Vol.2, No.1*. ISSN 2302-6030. Hlm: 47-53.
- Mudlofir, Ali; dan Fatimatir Rusydiyah. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: CV. Alfabet.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tim Penyusun. 2014. *Undang-Undang Dasar 1945*. Surabaya: Karya Imu Surabaya.