

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DAN
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X IPS PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
NEGERI 5 KABUPATEN TEBO**

Lisna Windarti¹, Pratiwi Indah Sari²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNBARI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dan perbandingan penggunaan model pembelajaran role playing dan numbered head together terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo. Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *roll playing* diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 18 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 28 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat memnantu siswa lebih terfokus dalam belajar.

Kata Kunci : Role Playing, NHT, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the results and comparison of the use of role playing learning models and numbered head together on the learning outcomes of students of class X IPS on economic subjects in Tebo District 5 State High School. Based on the practice carried out by using Numbered Head Together (NHT) learning models and roll playing it is known that the experimental class obtains a pass value greater than the control class, namely in the control class only 18 students graduate and 28 students pass the experimental class. Thus it can be concluded that the Role Playing learning model can help students focus more on learning.

Keyword : Role Playing, NHT, Learning Outcomes.

¹ Alumni Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

² Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka mutu dalam pendidikan merupakan suatu hal terpenting bagi pembangunan berkelanjutan. Dalam sistem pendidikan harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Salah satu yang harus dilakukan oleh anak didik sebagai pusat pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan. Belajar juga merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran membutuhkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan dan keberhasilan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran dibutuhkan kemampuan seorang guru untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong semangat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Model pembelajaran menjadi sangat penting karena dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik. Proses pembelajaran yang baik, akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Wakil Kurikulum bahwa, proses belajar mengajar selama ini hanya beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Adapun model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan guru adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*. Hal ini tentu secara tidak langsung dapat membuat kurang optimalnya proses belajar. Dengan hanya penggunaan model pembelajaran berpaku pada model konvensional dan *Numbered Heads Together (NHT)* membuat siswa menjadi jenuh dan kurangnya termotivasi, hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo, pembelajaran Ekonomi dikelas X IPS masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.. Selain itu ditemukan dari data nilai ulangan semester ganjil bahwa prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dari data Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo Tahun Pelajaran 2016/2017 diperoleh informasi bahwa dari 98 siswa kelas X ada sekitar 63 siswa atau sekitar 64,28% siswa mendapat nilai dibawah KKM yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut salah satunya dapat diatasi melalui penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat, sehingga keberhasilan proses pembelajaran tercapai, yang pada akhirnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran tidak hanya

dituntut untuk menghafal materi saja, akan tetapi siswa dituntut untuk menganalisis, dan memecahkan masalah.

Menurut Ngilimun (2017:37), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media (film-film) dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Sementara, Rusman (2014:202), menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Menurut Hamdani (2011:80), model pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa pola-pola yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu guru harus paham dan bijak dalam memilih jenis-jenis model pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.

Pengertian *role playing* dapat dilihat dari asal katanya yaitu *role* dan *playing* yang berasal dari Bahasa Inggris. Adapun arti dari *role* adalah peran atau tugas, sedangkan untuk *playing* berasal dari kata *play* yang berarti sandiwara, bermain. Jadi dari asal katanya *role playing* dapat diartikan bermain peran. Sintaks dari model *role playing* menurut Ngilimun (2017:345), adalah “Menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, guru membentuk kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjukan siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, guru memberi bimbingan kesimpulan dan refleksi”.

Menurut Priansa (2015:155), menyatakan bahwa “*Role playing* merupakan model bermain peran dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial dan moral melalui serangkaian perilaku”. Model bermain peran dikembangkan untuk peserta didik agar mampu mengumpulkan, mengorganisasikan, menganalisis serta menyajikan alternatif solusi atas berbagai isu yang berkembang terkait dengan permasalahan moral dan social, empati terhadap orang lain serta sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan sosial. Model bermain peran melibatkan partisipasi dan pengamatan dalam keadaan yang nyata.

Model pembelajaran *Numbered Heads together* (NHT) dikembangkan oleh Spencer Kagan. Tipe model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu,

teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Sedangkan, Menurut Fathurrohman (2015:82), menyatakan bahwa “*Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas”.

Menurut Ngalimun (2016:236), menyatakan bahwa “*Numbered Heads Together* (NHT) adalah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: Pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar, (untuk setiap kelompok sama tapi untuk setiap siswa tidak sama dengan setiap nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian kerja kelompok, presentasi dengan kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan setiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan *reward*. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Huda (2016:130) yang menyatakan bahwa “*Numbered Heads Together* (NHT) merupakan variasi dari diskusi kelompok. Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan diskusi kelompok”.

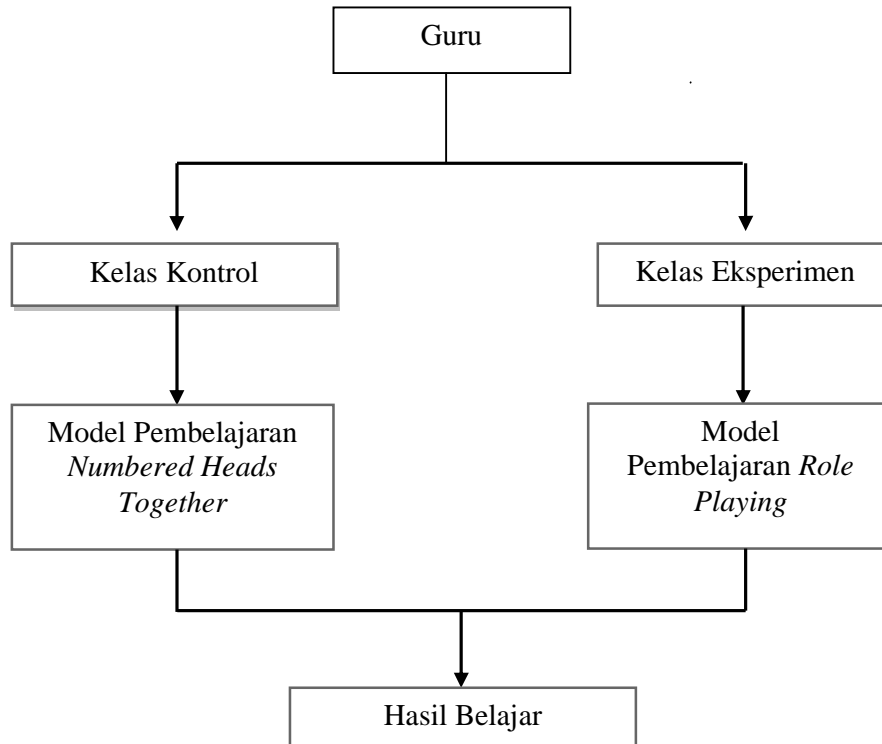
Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil”, dan “belajar”. Menurut Rusman (2012:123), menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Terkait dengan hasil belajar Suprijono (2011:6) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup 3 kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
2. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi).
3. Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan suatu usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting yakni, guru, media belajar, model belajar, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar

siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 1 Kerangka Berpikir



METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dapat dilakukan di ruangan terbuka dan juga di ruangan tertutup. Menurut Umar (2007:40), menyatakan bahwa “Dalam penelitian eksperimen, kondisi yang ada dimanipulasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti”. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT). Setelah diberikan perlakuan siswa diberi tes akhir untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut terhadap hasil belajar siswa.

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

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:124). Penarikan sampel *sampling purposive* dengan mempertimbangkan jenis penelitian yang digunakan dimana penelitian ini membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sementara, untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan, adapun prosedur maupun tahap-tahap yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Tahap pengenalan masalah: (a) Mengidentifikasi masalah, (b) Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, (c) Mengidentifikasi tindakan yang relevan.
2. Tahap persiapan: (a) Penyusunan jadwal peneliti, (b) Penyusunan rencana pembelajaran, (c) Penyusunan soal evaluasi.
3. Tahap penyusunan rencana eksperimen. Tahap penyusunan rencana eksperimen ini, tindakan yang dilakukan disusun dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menyusun eksperimen, melakukan uji coba soal tes (Pre Test Dan Pos-Test), menganalisis soal uji coba soal tes (Pre-Test dan Post-Test).
4. Tahap implementasi eksperimen. Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan hipotesis-hipotesis tindakan, yakni penggunaan model pembelajaran *role playing* kelas X IPS yang berjumlah 36 orang tahun ajaran 2017-2018 terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo. Dimana hipotesis-hipotesis tindakan ini digunakan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.
5. Tahapan pengamatan. Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar dibawah bimbingan guru.
6. Tahap penyusunan laporan. Pada tahap penyusunan laporan ini, peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo.

Dalam melakukan analisis data yang diperoleh, maka dalam penelitian ini digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan uji kesamaan dua rata-rata pada setiap butir soal yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan hal-hal berhubungan dengan penelitian antara lain: a) Mengambil data jumlah siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo 2017/2018, b) Menentukan kelompok sampel yang akan diteliti yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control, c) Melakukan tes kemampuan awal pada kelas X IPS SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo, d) Menetapkan materi yang akan diajarkan untuk kepentingan penelitian, dan e) Menyusun rencana pembelajaran yang disusun dengan berpedoman pada kurikulum mata pelajaran ekonomi SMA terbaru.

2. Tahap Pelaksanaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa pada kelas eksperimen diajari melalui model pembelajaran *role playing*, sedangkan pada kelas kontrol diajari model pembelajaran *numbered heads together* (NHT) sesuai dengan langkah-langkah yang telah diuraikan pada tinjauan pustaka.
3. Tahap Akhir. Pada tahap akhir penulis melakukan hal-hal sebagai berikut: a) Mempersiapkan soal post-test, b) Memberikan soal pos-test pada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol diakhir pokok pembahasan, dan c) Menganalisis nilai hasil post-test dan menarik kesimpulan dari analisis tersebut.

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 Kelas Kontrol

No.	Kelas Kontrol					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	22,5 – 28,5	10	27,77	42,5 – 47,5	4	11,11
2.	28,5 – 34,6	19	52,77	47,6 – 52,6	4	11,11
3.	34,7 – 40,7	3	8,33	52,7 – 57,7	3	8,33
4.	40,8 – 46,8	1	2,77	57,8 – 62,8	7	19,44
5.	46,9 – 52,9	1	2,77	62,9 – 67,9	11	30,55
6.	53 – 59,5	2	5,55	68 – 73,5	7	19,44
Jumlah		36	100	Jumlah	36	100

Sumber: Data Diolah, Tahun 2018.

Tabel 3 Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen

No.	Kelas Eksperimen					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	27,5 – 35,5	7	19,44	45 – 51	5	13,88
2.	35,6 – 43,6	11	30,55	52 – 58	6	16,66
3.	43,7 – 51,7	6	16,66	59 – 65	7	19,44
4.	51,8 – 59,8	2	5,55	66 – 72	12	33,33
5.	59,9 – 67,9	3	8,33	73 – 79	3	8,33
6.	68 – 76,5	6	16,66	80 – 86	3	8,33
7.	76,6 – 84,6	1	2,77			
Jumlah		36	100	Jumlah	36	100

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

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 4 Nilai *Post-Test* Masing-masing Kelas

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Interval	NHT		Interval	Role Playing	
		Fi	%		Fi	%
1.	57,5 – 62,5	2	5,55	45 – 51	3	8,33
2.	62,6 – 67,6	6	16,66	52 – 58	5	13,88
3.	67,7 – 72,7	8	22,22	59 – 65	6	16,66
4.	72,8 – 77,8	5	13,88	66 – 72	12	33,33
5.	77,9 – 82,9	8	22,22	73 – 79	8	22,22
6.	83 – 88,5	6	16,66	80 – 86	2	5,55
7.	88,6 – 93,6	1	2,77			
Jumlah		36	100		36	100

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji rata-rata standard deviasi. Uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar ekonomi materi pendapatan nasional maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5 Frekuensi Mean Pada Kelas Kontrol

Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
57,5 – 62,5	2	-3	-6	36	72
62,6 – 67,6	6	-2	-12	144	864
67,7 – 72,7	8	-1	-8	64	512
72,8 – 77,8	5	0	0	0	0
77,9 – 82,9	8	1	8	64	512
83 – 88,5	6	2	12	144	864
88,6 – 93,6	1	3	3	9	9
Jumlah	36	0	-3	461	2833

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Tabel 7 Frekuensi Mean Pada Kelas Eksperimen

Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
45 – 51	3	5	15	25	75
52 – 58	5	4	20	16	80
59 – 65	6	3	18	9	54
66 – 72	12	2	24	4	48
73 – 79	8	1	8	1	8
80 – 86	2	0	0	0	0
Jumlah	36	15	85	91	265

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Setelah analisis data yang dilakukan di atas, maka langkah selanjutnya adalah menentukan nilai Standar Deviasi masing-masing kelas, baik kelas kontrol (NHT) maupun kelas eksperimen (Role Playing) sebagai berikut:

1. Standar deviasi untuk kelas kontrol.

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)} \\SD &= 6 \sqrt{\frac{85}{36} - \left(\frac{265}{36}\right)} \\SD &= 5,47\end{aligned}$$

2. Standar deviasi untuk kelas eksperimen.

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)} \\SD &= 5 \sqrt{\frac{-3}{36} - \left(\frac{2.388}{36}\right)} \\SD &= 20\end{aligned}$$

Sedangkan, untuk mencari nilai t :

$$\begin{aligned}t &= \frac{X-x_1}{s \sqrt{1-s^2}} \\&= \frac{5,47 - 40}{36 - 36} \\&= \frac{14,35}{36} \\&= 0,39\end{aligned}$$

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa dua rata-rata yang diperoleh dalam penelitian ini yakni 0,39.

1. Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model *Numbered Head Together (NHT)* Pada Materi Pasar Di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo

Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran pada kelas yang memakai model pembelajaran *number head together* diperoleh hasil belajar pada kelas X IPS 1 siswa paling banyak menjawab soal sebanyak 33 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 82,5. Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 18 soal dengan skor nilai 45. Pada kelas model pembelajaran *number head together* siswa banyak menjawab salah pada soal nomor 6 sebanyak siswa 34 siswa, soal nomor 7 sebanyak 30, soal nomor 21 sebanyak 32, soal nomor 23 sebanyak 15 siswa. Sementara, soal nomor 24 dan 29 sebanyak 34 siswa yang menjawab salah. Dari data tersebut

diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran pendapatan nasional. Dikarenakan cenderung hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Menurut hasil penelitian Rahmawati (2013:17), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar terdapat peranan dan pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *Numbered Head Together* hasil belajar ekonomi. Semakin tinggi tingkat efektivitas penerapannya, maka di mungkinkan tidak ada peningkatan kualitas hasil pembelajaran yang dapat dicapai secara optimal. Artinya, dengan model pembelajaran ini maka tidak dapat mendukung aktivitas belajar peserta didik secara lebi baik dan memadai. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model *Numbered Head Together* masih terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dan guru pada umumnya dalam hal penerimaan umpan balik.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Pasar Di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo

Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model *probing prompting* pada kelas yang memakai *Roll Playing* diperoleh hasil belajar pada kelas XI IPS III Pada mata pelajaran Pendapatan Nasional di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 36 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab 36 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 90. Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 23 soal dengan skor nilai 57,5. Pada kelas eksperimen siswa banyak menjawab salah pada nomor 5 sebanyak 19 siswa, soal nomor 10 sebanyak 25 siswa, soal nomor 11 sebanyak 27 siswa, soal nomor 13 sebanyak 31 siswa, soal nomor 15 sebanyak 28 siswa. Sementara, soal nomor 21 dan 22 sebanyak 12 siswa. Dari data tersebut diketahui bahwa sedikit siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran Pasar.

Berdasarkan model pembelajaran tipe *Role Playing* dalam pembelajaran lebih bersemangat dan lebih terfokus dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat baik kepada siswa maupun kepada penulis. Kondisi ini sesuai yang dikemukakan Menurut hasil penelitian Winarti, dkk (2015:20), menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh serta meningkat terhadap hasil belajar siswa kelas X sebesar 22,24% dengan kategori sedang. Disamping aspek kognitif siswa penerapan model tersebut juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

3. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran *Roll Playing* dan *Numbered Head Together* di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo

Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *roll playing* diketahui bahwa kelas eksperimen

memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 18 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 28 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu siswa lebih terfokus dalam belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Winarti, dkk (2015:20), hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan *Numbered Head Together* (NHT), hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa dan tingkat ketuntasan siswa.

Hal senada juga diutarakan dalam penelitian Elyana (2011:77), hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Artinya, hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT).

PENUTUP

Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model *Numbered Head Together* hasil belajar pada kelas X IPS I siswa paling banyak menjawab 33 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 82,5. Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 10 soal dengan skor nilai 25.
2. Hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo yang menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Kabupaten Tebo diperoleh bahwa dari soal 40 soal yang diberikan kepada 36 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab soal sebanyak 36 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 90 dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 23 soal dengan skor nilai 57,5.
3. Ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan model pembelajaran *Role Playing*, dimana menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa kelas kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 18 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 28 siswa.

Saran

1. Guru yang mengampu mata pelajaran ekonomi, hendaknya dalam menerapkan model pembelajaran ini, disesuaikan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Selain itu, hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab model

pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik. Hal lain yang harus diperhatikan adalah hendaknya dapat memfasilitasi sehingga penggunaan model pembelajaran pada setiap proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

2. Siswa hendaknya dalam proses pembelajaran dapat lebih mampu berkonsentrasi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Al-Ruzzmedia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Duo Satria Offset.
- Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan Ke enambelas. Bandung: Alfabeta.
- Umar, Husein. 2007. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.