PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA PADA MATERI POKOK PASAR MONOPOLI DI KELAS X MAN PANYABUNGAN

Oleh:
LENNI SARI
NPM: 14050017/Mahasiswi Program Studi Pendidikan Ekonomi
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

ABSTRACT

This study aims to describe of using role playing learning model in teaching monopoly market, students' monopoly market achievement before and after using role playing learning model, and whether there is a significant influence of using role playing learning model on students' economic achievement on the topic monopoly market. The research was conducted at the tenth grade students of MAN Panyabungan by applying experimental method (one group pretest posttest design) with 39 students as the sample and they were taken by using random sampling technique. Observation and test were used in collecting the data. Based on the data analysis, it was found that: (1) the average of using role playing learning model was 3.00 (good category) and (2) the average of students' economic achievement on the topic monopoly before using role playing learning model was 69.74 (enough category) and after using role playing learning model was 80.00 (good category). Furthermore, based on inferential statistic by using pair sample t_{test}*, the result showed* t_{table} *was less than* $t_{calculated}$ *(2.0273<57.328). It means, there is a significant influence of using role playing learning model on students' economic achievement on the topic monopoly market at the tenth grade students of MAN Panyabungan.*

Key words:role playing learning model, monopoly market

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi dan kebutuhan primer setiap manusia. Dikatakan sebagai hak asasi disebabkan manusia semenjak lahir telah diberikan Allah SWT akal, pikiran, rasa. Ketiganya merupakan potensi dasar yang harus ditumbuh kembangkan melalui pendidikan. Pendidikan dikatakan kebutuhan primer disebabkan manusia manusia tidak bisa melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai pengelola alam tanpa mendapatkan pendidikan dan pembelajaran dalam kehidupannya. Dengan demikian pendidikan merupakan urat nadi kelangsungan hidup manusia yang harus diatur dan dikelola dalam sebuah sistem yang sistematik demi membangun dan mewujudkan potensi dasar manusia melalui pengembangan sumber daya manusia.

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang secara berlanjut dilakukan guna mendapatkan ilmu penegtahuan yang maksimal. Sebagai seorang siswa diwajibkan dan dituntut untuk terus belajar dan agar memperoleh hasil yang baik. Kesungguhan belajar siswa sangat diperlukan dalam usaha meraih hasil belajar yang maksimal. Memotivasi siswa dalam belajar yang baik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar itu, peranan dan perhatian guru sangatlah dibutuhkan demi terciptanya kegiatan yang kondusif yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal.

Sekalipun upaya pendidikan telah dijalankan secara maksimal, namun kenyataannya hasil belajar belum tentu semuanya baik sebagaimana tujuan yang diharapkan oleh lembaga pendidikan. Hal ini terbukti dari masih adanya siswa yang tidak mampu untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang merupakan indikasi dan prestasi yang dimiliki siswa tersebut kurang baik. Salah satu materi pelajaran yang belum dipahami siswa adalah materi pokok pasar monopoli. Pasar monopoli merupakan bentuk pasar dimana hanya terdapat satu perusahaan saja, dan perusahaan ini menghasilkan barang yang tidak mempunyai barang pengganti yang sangat dekat. Masih banyak siswa yang belum mengerti tentang pasar monopoli, karena guru belum bisa menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pasar monopoli. Hal ini dapat dilihat nilai rata-rata sebesar "75%" pada ulangan harian siswa, sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru bidang studi Ekonomi adalah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal.

Jadi, upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa terutama pada materi pasar monopoli masih perlu dilakukan beberapa pembenahan terhadap siswa dan guru yang bersangkutan di kelas X MAN Panyabungan, yaitu dengan melakukan beberapa usaha diantaranya seperti : a) Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran ekonomi, b) Mengikuti penyempurnaan kurikulum yang dibuat oleh pemerintah, c) Melakukan penataran dan pelatihan bagi guru- guru ekonomi yang ada disekolah tersebut, d) Membekali beberapa konsep dasar ilmu ekonomi sebagai pedoman dalam berprilaku ekonomi dan untuk mendalami mata pelajaran ekonomi khususnya materi pasar monopoli pada jenjang berikutnya.Ada beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar ekonomi siswa materi pokok pasar monopoli, antara lain: kurangnya minat belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa, dan terutama model belajar yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Apabila hal ini dibiarkan terus berlanjut maka akan mengakibatkan mutu pendidikan semakin rendah.

Salah satu solusi alternatif yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pasar monopoli yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menurut penulis sesuai dengan materi pasar monopoli adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan pembelajaran yang digunakan dalam melatih berpikir siswa dikarenakan adanya waktu berpikir yang diberikan guru dan kemandirian dalam menyampaikan pendapat karena adanya juga berbagi sesama teman di dalam ruangan. Selain itu model pembelajaran *role playing* memungkinkan proses belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memperaktekkan secara langsung apa-apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis termotivasi untuk melakukan kajian lewat suatu penelitian dengan judul "PengaruhPenggunaanModel Pembelajaran*Role Playing* TerhadapHasilBelajar Ekonomi Materi Pokok Pasar Monopoli Di Kelas X MAN Panyabungan''.

1. Hakikat Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Pasar Monopoli

Pada dasarnya belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dimana

yang tidak tahu menjadi tahu dan proses belajar bisa dilakukan dimana, kapan dan apa saja. Menurut Eveline dan Hartini (2010:5) "Belajar merupakan suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan". Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2009:7) "Belajar merupakan tindakan dan prilaku siswa yang kompleks". Selanjutnya menurut Gagne dikutif oleh Susanto (2013:1) menyatakan bahwa "Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman".

Berdasarkan pendapat ahli diatasa dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dimana dengan belajar maka terjadi perubahan sikap dan tingkah laku didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Susanto (2013:5) menyatakan bahwa "Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Menurut Lufri,Dkk dikutif oleh Burton (2007:11) Menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*Ability*) dan keterampilan".

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil Belajar adalah suatu hasil yang diperoleh seseorang akibat suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas.

Sedangkan untuk mengukur kemampuan belajar siswa digunakan tes hasil belajar. Tes hasil belajar menurut purwanto (2011:66) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang di ajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi yang dipelajari dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut.

Dalam hal ini penulis mengkaji hasil belajar siswa khususnya materi pasar. Pasar yang dibahas adalah pasar monopoli. Menurut sukirno (2005:261) "pasar monopoli yaitu suatu bentuk pasar dimana hanya terdapat satu firma saja dan firma ini menghasilkan barang yang tidak mempunyai barang pengganti yang sangat dekat". Menurut Arif dan Amalia (2010:243) menyimpulkan monopoli adalah penguasaan pasar oleh satu perusahaan atau kelompok perusahaan besar, dimana terdapat hambatan bagi perusahaan lain untuk masuk.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pasar monopoli ialah bentuk pasar dimana hanya terdapat satu produsen atau satu perusahaan tertentu yang menghasilkan barang yang tidak mempunyai barang pengganti yang sangat dekat.

a. Ciri-ciri Pasar Monopoli

Pasar monopoli selalu identik dengan penguasaan pasar, dan pada umumnya pasar monopoli dikuasai oleh perusahaan-perusahaan besar. Menurut Sukirno (2015:267) ciri-ciri pasar monopoli adalah "Industri satu perusahaan, tidak mempunyai barang pengganti yang mirip, tidak terdapat kemungkinan untuk masuk kedalam industri, dapat mempengaruhi penentuan harga, promosi iklan kurang diperhatikan."

Selanjutnya wilson (2010:115) juga berpendapat bahwa cici-ciri pasar

Monopoli 1) Terdapat hanya satu penjual dipasar, 2) Tidak ada barang pengganti, 3) Ada perusahaan lain masuk pasar, 4)Perusahaan sebagai penentu harga. Adapun Menurut teguh (2010:69) ada beberapa cici-ciri pasar monopoli yaitu: 1) Jumlah perusahaan bersifat tunggal mencerminkan bahwa monopolis sebenarnya tidak menghadapi pesaing nyata didalam pasar; 2) Produk yang dihasilkan pasar monopolis adalah bersifat homegen; 3) Produsen dianggap sebagai penentu harga (*Price Maker/Price Center*) yang artinya bahwa keadaan pasar sepenuhnya dikuasai oleh produsen, baik didalam mengatur harga jual yang berlaku mampu mengatur jumlah output yang harus disediakan didalam pasar, guna memenuhi permintaan pasar; 4) Dalam industri monopoli bahwa didalam pasar terdapat rintangan bagi pesaing potensial keluar/memesuki pasar; 5) Industri dianggap memeksimumkan keuntungan tujuan monopoli hadir didalam pasar ialah guna memperoleh keuntungan pasar yang sebesar-besarnya atas produk yang dijualnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pasar monopoli ialah didalam pasar monopoli hanya dikuasai satu perusahaan saja, kemudian tidak mempunyai barang pengganti yang mirip, hambatan untuk memasuki pasar sangat besar, dan mempunyai kekuasaan yang besar untuk mempengaruhi harga.

b. Kebaikan dan KeburukanPasar Monopoli

Keadaan pasar monopoli memang dikuasai oleh satu perusahaan saja, akan tetapi dalam hal ini tidak selamanya bersifat baik, berikut akan dibahas kebaikan dan keburukan dalam pasar.

1. Kebaikan Pasar Monopoli

Pasar monopoli tidak selalu lebih buruk dari pasar persaingan sempurna. Sukirno (2008:291) menyatakan bahwa kebaikan monopoli yaitu : a) Apabila menikmati skala ekonomi, biaya produksi lebih murah dari pada di firma pasar persaingan sempurna dan tingkat produksi lebih besar, b) Mutu barang semakin meningkat dan harga semakin murah apabila perusahaan terus-menerus melakukan pengembangan dan inovasi, c) Kesejahteraan masyarakat dapat ditingkatkan apabila pasar monopoli dapat terus menghasilkan barang yang lebih murah dan bermutu. Kebaikan pasar monopoli menurut Rahardja dan Mandala (2008:177) yaitu: a) Monopoli, dan efesesiensi, dan pertumbuhan ekonomi, yaitu mampu mengakumulasikan laba super normal dalam jangka panjang; b) Monopoli dan efesiensi pengadaan barang publik yaitu barang publik dapat menimbulkan eksternalitas menguntungkan yang mengacu kegiatan ekonomi terutama investasi dan pengadaan barang publik dalam skala yang besar; c) Monopoli dan peningkatan kesehjahteraan masyarakat, yaitu monopolindapat digunakan untuk kesehjahteraan masyarakat tanpa merugikan perusahaan masih dapat menikmati laba super normal.

Perusahan pasar monopoli dapat meningkatkan kesehjahteraan masyarakat tanpa merugikan perusahaan dan masih dapat menikmati laba super normal. Arif dan Amalia (2010:241) menyatakan bahwa kebaikan pasar monopoli yaitu: a) Monopoli mendorong perusahaan untuk melakukan inovasi baru dalam produknya, sebab keuntungan monopoli yang didapatkan oleh mereka digunakan untuk tujuan penelitian dan pengembangan; b) Dalam kasus monopoli alamiah, dimana luas pasar terbatas dan skala ekonomis yang besar sangat tidak efesien bila

diharapkan dalam bentuk industri pasar persaingan sempurna.

Pasar Monopoli selalu mendorong perusahaan untuk melakukan inovasi baru dalam produknya, karena keuntungan didapatkan oleh perusahaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kebaikan dari pasar monopoli yaitu harga lebih bagus dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, biaya produksi yang lebih efesien, sehingga membuat inovasi yang baru dalam produknya dan mendapatkan keuntungan yang normal baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

2. Kelemahan Pasar Monopoli

Disamping kebaikan, pasar monopoli juga memiliki kelemahan. Pratama dan Mandala (2008:169)menyatakan bahwa: "Kelemahan pasar monopoli ialah hilang atau berkurangnya tingkat kesehjateraan konsumen. Menimbulkan ekspoitasi terhadap konsumen dan pekerja, memburuknya kondisi makro ekonomi nasional, dan memburuknya perekonomian internasional".Dalam hal ini keburukan pasar monopoli menurut Arif dan Amalia (2010:240) juga berpendapat yaitu: a) Hilang atau berkurangnya tingkat kesehjahteraan konsumen, hal ini terjadi karena volume output yang optimum, efesiensi inefesiensi ini menimbulkan kesejahteraan konsumen yang semakin berkurang; b) Menimbulkan eksploitasi terhadap konsumen dan pemilik faktor produksi. Konsumen dirugikan karena harga jual diatas harga keseimbangan yang seharusnya terjadi bila berdasarkan mekanisme pasar; c) Memburuknya kondisi makro ekonomi neasional, sebab jumlah output rill industri lebih sedikit dari kemampuan sebenarnya. Karena tidak seluruh faktor produksi terpakai sesuai dengan kapasitas produksi maka akan menimbulkan penganguran maupun faktor-faktor produksi yang lain; d) Memburuknya kondisi perekonomian internasional, hal ini terjadi karena munculnya inefesiensi. Sebab sesuai dengan tuntutan dalam perdagangan bebas dimana efesiensi adalah faktor penentu. Maka monopoli yang menimbulkan inefiensi adalah buruk bagi kondisi perekonomian internasional.

Pasar monopoli juga memiliki kelemahan dimana tingkat kesehjahteraan konsumen yang akan semakin berkurang, dan konsumen akan dirugikan karena harga jual akan semakin naik. Menurut Sukirno (2013:292) kelemahan pasar monopoli yaitu : a) Harga barang lebih mahal dan tingkat produksi lebih rendah dipasar persaingan sempurna, b) Barang yang dihasilkan tidak banyak mengalami perubahan, c) Kesehjahteraan masyarakat lebih buruk daripada yang diwujudkan oleh pasar persingan sempurna.

Berdasarkanpendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keburukan pasar monopoli yaitu volume produksi lebih sedikit, memburuknya kondisi pasar makro ekonomi nasional disebabkan karena jumlah output rill industri lebih sedikit dari kemampuan sebenarnya.

2. Hakikat Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing

Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran sanggat penting terlebih seorang guru yang tepat menempatkan model pembelajaran, dapat meningkatkan suasana belajar lebih aktif dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan minat belajar siswa dapat mempengaruhi siswa dalam menguasai materi. Menurut Ngalimun (2013:174) "Model Pembelajaran *Role Playing* adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk

mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi. Istarani (2014:70) "Model Pembelajaran *Role Playing* ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Menurut Shoimin (2016:161) "Model Pembelajaran *Role Playing* ialah memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Berdasarkanpendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menyiapkan skenario dan memberikankesempatan kepada siswa untuk membahas peran yang akan di tampilkan. Setiap metode yang digunakan seseorang guru memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami, menguasai dan memiliki keterampilan dan kemampuan yang baik dalam belajar. Hamzah (2017:26) menyatakan bahwa "langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing* adalah:a) pemanasan, b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat *(observer),* d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan". Berikut akan penulis uraikan satu persatu.

a. Pemanasan (*Warning Up)*

Pemanasan merupakan langkah awal dalam melaksanakan model role playing agar pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hamzah (2017:26) mengatakan bahwa "Pemanasan, Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Sedangkan menurut Shoimin (2016:162) menyatakan bahwa "pemanasan adalah guru harus menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada masalah yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Menurut Mulyadi (2011:136) : Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

b. Memilih partisipan

Setelah siswa disiapkan untuk menerima pelajaran maka langkah selanjutnya adalah langkah memilih partisipan. Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa "siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan dan mendeskripsikan peran-perannya. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "partisipan guru herus menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,memilih pemain. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Menurut Mulyadi (2011:136) :Menunjuk beberapa siswa

untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.

c. Menyiapkan pengamat (*observer*)

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa "menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu dimainkan". Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "Pengamat guru harus membentuk kelompok siswa yang anggotanya minimal lima orang.Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan. Menurut Mulyadi (2011:136) :Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).

d. Menata panggung

Dalam tahap ini guru mendiskusikan dengan siswa sebagai pengamat. Menurut (2017:26) menyatakan bahwa menata panggung "guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat". Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "Menata panggung yaitu memberikan penjelasan tentang kompotensi yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Menurut Mulyadi (2011:136) :Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

e. Memainkan peran (manggung)

Pada tahap ini siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai peran masing-masing yang telah dibagikan oleh guru. Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa Manggung "permainan peran dilaksanakan sacara spontan". Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya.Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "memainkan peran adalah memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sedang diperagakan. Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Menurut Mulyadi (2011:136) :Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

f. Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa diskusi dan evaluasi " guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan". Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit

berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "Evaluasi adalah masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memberikan skenario yang sedang diperagakan. Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan, bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peranperan yang dilakukan. Menurut Mulyadi (2011:136) : Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

g. Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa peran ulang "yaitu seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "manggung ulang adalah setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas". Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan, permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Menurut Mulyadi (2011:136) : Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.

h. Diskusi dan evaluasi ke dua

Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa "pembahasan diskusi dan evaluasi lebih di arahkan pada realitas. Mengapa demikian ? karena pada saat permainan dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Menurut Shoimin (2016:162) bahwa "evaluasi kedua adalah masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya." Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitis. Menurut Mulyadi (2011:136) :Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan

Menurut hamzah (2017:26) menyatakan bahwa "siswa di ajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Shoimin (2016:162) bahwa "Pengalaman dan kesimpulan guru memberikan secara umum, evaluasi dan penutup". Sedangkan menurut Hamzah (2007:27) yangdikutif oleh Istarani (2014:72) menyatakan,siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan mambuat kesimpulan.Menurut Mulyadi (2011:136) : Guru memberi kesimpulan secara umum, Evaluasi , Penutup

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model bermain peran (role playing), yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeran, diskusi dan evaluasi tahap I, pemeran ulang, diskusi dan evaluasi tahap II, dan membagi pengalaman dan keputusan.Dalam bentuk model pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan, begitu juga dengan model pembelajaran *Role Playing* mempunyai kebaikan dan keburukan yang mempengaruhi pola pikir siswa.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Panyabungan yang beralamat di Jln. Lintas Medan Padang Km. Kab Mandailing Natal, Sumatera Utara, yang dipimpin oleh Bapak Drs.H. Darwin Nasution, MM. Adapun alasan penulis menjadikan MAN Panyabungan lokasi penelitian, karena Hasil belajar siswa materi pasar monopoli masih rendah, sehingga perlu dikaji lebih mendalam dan pertimbangan hal lainnya di antaranya sekolah ini merupakan tempat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti, sehingga sudah lebih mengenal lokasi dan situasi, bahan pertimbangan lainnya.

Sugiyono (2014:3) berpendapat bahwa "Metode Penelitian pada dasarnya merupaka cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Sukmadinata (2010:52) juga menyatakan bahwa "Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara dalam penelitian untuk mengumpulkan data-data dengan menggunakan langkah-langkah yang bersifat logis dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Metode merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh suatu tujuan pemecahan masalah yang diahadapi. Untuk membahas permasalahan yang dihadapi serta menguji hipotesis, maka penulis menggunakan metode eksperimen, yakni untuk mencari gambaran tentang kedua variabel tersebut. . Menurut Sukardi (2015:179) menyatakan bahwa "Metode eksprimen merupakan metode metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat". Menurut Sugiyono (2014:109) menyatakan bahwa "Metode penelitian Eksprimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode eksprimen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat bagaimana pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Populasi merupakan keseluruhan yang akan dijadikan objek dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2014:119) "Popolasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Masyhuri dan Zainuddin (2011:157) "Populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan tumbuh-tumbuhan, udara, gejala nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS MAN Panyabungan yang terdiri dari 111 siswa dan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling*(acak)maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 siswa.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dari kedua variabel yang akan diteliti adalah dengan menggunakan observasi untuk penggunaan model pembelajaran Role Playing (Variabel X) dan tes untuk hasil belajar ekonomi materi pasar monopoli

(Variabel Y). Arikunto (2006:156) mengatakan "Observasi atau yang disebut juga sebagai pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh alat indra".

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada materi pasar monopoli. Arikunto (2010:266) "Untuk mengukur ada tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes".

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan kedua variabel berdasarkan mean, median, modus, distribusi frekuensi dan grafik histogram. Sedangkan analisis statistik inferensial bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak dengan menggunakan uji "t" test. Selanjutnya akan digunakan alat bantu *SPSS (Statistical Products and Solution Services)* untuk menguji kebenaran hipotesis yang ditegakkan dalam penelitian ini, apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak.

C. HASIL ANALISIS

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data terhadap kedua variabel penelitian maka peneliti mengumpulkan data dari kelas X MAN Panyabungan sebanyak 39 siswa. Nilai mean atau rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi yaitu role playing membuka dan menutup pelajaran 3,00 yaitu berada pada kategori baik. Sedangkan nilai mean atau rata-rata pretest yang dilakukan sebesar 69,74 yakni berada pada kategori cukup. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 70,00 dan nilai yang sering muncul dari pretest yang dilakukan di peroleh sebesar 75. Sedangkan nilai mean pretest yang dilakukan sebesar 69,74 yakni berada pada kategori cukup. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 70,00 dan nilai yang sering muncul dari pretest yang dilakukan di peroleh sebesar 75.

Berdasarkan hasil output SPSS 20 hasil uji hipotesis diatas terlihat bahwa nilai rata-rata(mean) sebesar 10,256 dengan nilai standar deviasi sebesar 9,535 kemudian adapun nilai t_{hitung} sebesar 57,328. Kemudian harga t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan dk = n -2 yaitu 39 – 2 = 37 tidak ditemukan. Mengingat t_{tabel} berada di antara dk 30 dan dk 40.

Dengan demikian harga t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan dk = 37 adalah 2,0273. Maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (57,328 > 2,0273) berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut maka hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian dapat diterima atau disetujui kebenarannya. artinya "Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok pasar monopoli di kelas X MAN Panyabungan.

D. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes untuk kedua variabel. Hal ini diketahui dari hasil uji t instrumen yang diterapkan.

Dimana tahapan penelitian penulis memberikan *pre-test* pada kelas X IPS MAN Panyabungan sebagai sampel penelitian. Dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 69,74. Dari hasil *pre-test* terlihat bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran role playing masih berada

pada kategori "cukup. Sedangkan tahap selanjutnya peneliti memberikan *post-test* kepada kelas X IPS MAN panyabungan sebagai sampel dengan menggunakan model pembelajaran role playing dengan ini nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80. Dari hasil belajar ekonomi materi pokok pasar monopoli berada pada kategori "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa terdapat penigkatan hasil belajar siswa yang sesuai dengan apa yang diterapkan.

Pembahasan di atas didukung penelitian terdahulu dalam jurnal oleh Handayani Yuyuk (2014)"Penerapan Model *Role Playing* melalui media film dokumentar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) Dikelas VB SD Negeri 68 Bengkulu".Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu pada siklus I diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 43,5 dengan kategori cukup dan nilai aktivitas siswa sebesar 36,5 dengan kategori cukup, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikan sebesar 58,06%, dan mendapat nilai rata-rata sebesar 69,1 pada siklus II diperoleh nilai aktivitas guru sebesar 50,5 dengan kategori baik dan nilai aktivitas siswa sebesar 48 dengan kategori baik, sedangkan dari 31 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 77,4% dengan nilai rata-rata sebesar 78,2 berada pada kategori baik.

Berdarkan penjelasan penelitian yang dipaparkan di atas, peneliti masih ingin meneliti tentang "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Pasar Monopoli di Kelas X MAN Panyabungan".

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa tergantung pada kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Dari kajian yang telah disebutkan di atas, maka diperoleh hasil belajar ekonomi pada materi pokok pasar monopoli sesudah penggunaan metode pembelajaran role playing di kelas X MAN Panyabungan dengan nilai rata-rata 80. Jika dikonsultasikan pada kriteria penilaian pada bab III berada pada kategori "Sangat Baik". Artinya nilai yang dicapai siswa pada materi pasar monopoli sudah sesuai yang diharapkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75 dan artinya bahwa tingkat penguasaan siswa pada materi pasar monopoli sudah baik.

B. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisi data yang diperoleh yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok pasar monopoli di kelas X MAN Panyabungan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran penggunaan model pembelajaran *role playing* di kelas X MAN Panyabungan diperoleeh nilai sebesar 3,00 berada pada kategori baik.
2. Gambaran hasil belajar ekonomi siswa pada materi pasar monopoli sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing* di peroleh nilai rata-rata siiswa sebesar 69,74 berada pada kategori "cukup". Sedangkan gambaran hasil belajar ekonomi siswa pada materi pasar monopoli sesudah menerapkan penggunaan model pembelajaran *role playing* nilai rata-rata siswa sebesar 80 berada pada kategori "baik".
3. Berdasarkan hasil uji hipotesi yang dilakukan melalui SPSS dapat diketahui nilai probabilitasbatau sig. (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05 artinya " Terdapat pengaruh yang signifikan

antara penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok pasar monopoli di kelas X MAN Panyabungan".

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *ProsedurPenelitian: SuatupendekatanPraktik.* Jakarta: RinekaCipta.

Arif , Amalia. 2010. *Teori mikro Ekonomi*: *Suatu perbandingan Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional, Jakarta:* Prenada Media Group

Bangun, Wilson. 2010. *Teori Ekonomi Mikro*. Bandung: Refika Aditama

Eveline, Hartini. 2010. *TeoriBelajardanPembelajaran. Bogor:* PenerbitGhaliaIndonesia

Hamzah B. Uno. 2017. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Handayani.Yayuk (2014) "Penerapan Model *Role Playing*melalui media film dokumentaruntukmeningkatkanaktivitasdanhasilbelajarilmupengetahuansosial (IPS) Dikelas VB SD Negeri 68 Bengkulu.

Istarani . 2014.*58 Model Pembelajaran: Inovatif.* Medan: Media Persada

Lufrl,dkk.2007.*StrategiPembelajaranBiologi*.Padang: UNP.

Mandala, Pratama. 2008. Ekonomi Mikro. Jakarta : Bina aksara

Masyuri, Zainuddin. 2011. *MetodologiPenelitian: PendekatanPraktisdanAplikasi*. Bandung: PT. RefikaAditama

Mudjiono dan Dimyati. 2009. *BelajardanPembelajaran.* Jakarta: PT RinekaCipta.

Mulyadi. 2011. *Auditing*. Jakarta : Salemba Empat

Masyhuri, Macudz. *Teori Ekonomi Mikro*. Jakarta: Universitas Indonesia

Rahardja.Mandala,2008.*PengantarIlmu Ekonomi:MikroEkonomidanMakroEkonomi*. Jakarta: FakultasEkonomiUniversitas Indonesia.

Sukardi 2015.*MetodologiPenelitianPendidikan*.Jakarta:PTBumiAksara.

Sukirno, Sadono 2005. Pengantar Teori Mikro Ekonomi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

_____ 2008 *Mikro Ekonomi*, Jakarta: Raja Grafindo

_____ 2013.*Mikro Ekonomi: Teori Pengantar.* Jakarta : Raja Grafindo Pers

_____ 2015, *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo

Sukmadinata Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono 2014. *MetodePenelitianKuantitatif, Kualitatif, danKombinasi (Mixed Method).* Bandung: Alfabeta Bandung.

Shoimin, Aris. 2016. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Susanto, Ahmad 2013. *TeoriBelajardanPembelajaran di SekolahDasar*.Jakarta: Prenada Media Group.

Teguh, Muhammad.. 2010. Ekonomi Industri. Jakarta : Rajawali Pers

Wilson, Bangun. 2010. Teori Ekonomi Mikro. Bandung : PT Referika Aditama