

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI PADA PESERTA DIDIK MAN 1 PESAWARAN

Septia Fatramal Faza,¹ Wayan Satria Jaya,² Nurdin Hidayat³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
¹septiafaza09@gmail.com, ²wayan.satria@stkipgribl.ac.id,
³nurdinstkipgribl@gmail.com

Abstrak: Masalah dalam penelitian di MAN 1 Pesawaran adalah masih rendahnya hasil belajar, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), masih minimnya interaksi antar siswa dalam belajar dan proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *role playing* yang belum diterapkan di MAN 1 Pesawaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X.IPS semester genap MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *role playing*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.IPS yang berjumlah 110 siswa, sampel terdiri dari kelas X.IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dan X.IPS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 orang. Pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t_{test} . Berdasarkan pengujian homogenitas varians kedua sampel didapat $F_{hit} < F_{daf}$ yakni $1,46 < 1,80$ dan uji normalitas data yang diperoleh dari kelas eksperimen $X^2_{hit} = 3,48$ dan kelas kontrol $X^2_{hit} = 2,76$, dimana $X^2_{daf} = 7,81$ dimana nilai $X^2_{hit} < X^2_{hit}$. Dalam pengujian hipotesis dan perhitungan data hasil belajar ekonomi menggunakan rumus statistik, di dapat $t_{hit} = 3,23$ dan $t_{tab} = 2,00$ pada taraf signifikan 5%. Ini berarti ada pengaruh strategi pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ekonomi pada peserta didik MAN 1 Pesawaran.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar

Abstract: The problem in research in MAN 1 Pesawaran is the low learning outcomes, learning that is still centered on the teacher, still lack of interaction between students in learning and the learning process using *role playing* learning strategies that have not been applied in MAN 1 Pesawaran. The purpose of this study is to determine the effect of *role playing* learning strategies on economic learning outcomes in class X students. Even semester MAN 1 Pesawaran school year 2018/2019. This study uses an experimental method using *role playing* learning strategies. The population in this study were students of class X. IPS totaling 110 students, the sample consisted of class X. IPS 1 as an experimental class of 36 people and X. IPS 2 as a control class of 36 people. Hypothesis testing uses the t test statistical formula. Based on the testing of variance homogeneity both samples were obtained $F_{hit} < F_{daf}$ which is $1.46 < 1.80$ and the normality test data obtained from the experimental class $X^2_{hit} = 3.48$ and the control class $X^2_{hit} = 2.76$, where $X^2_{daf} = 7.81$ where the value of $X^2_{hit} < X^2_{hit}$. In testing hypotheses and calculating economic learning outcomes data using a statistical formula, it can be $t_{hit} = 3.23$ and $t_{tab} = 2.00$ at a significant level of 5%. This means that there is the influence of *role playing* learning strategies on the results of economic learning in MAN 1 Pesawaran.

Keyword: *Role Playing Learning Strategy, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Karena pembelajaran hanya bersifat satu arah, guru seakan-akan menjadi sumber ilmu satu-satunya. Perlunya suatu proses pembelajaran yang aktif dimana kegiatan pembelajaran tidak terfokus pada guru, tetapi bagaimana mengaktifkan siswa dalam belajarnya.

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran inti sehingga siswa dituntut memiliki hasil belajar yang tinggi agar mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu tujuan mata pelajaran ekonomi di sekolah adalah untuk menanamkan pemahaman siswa mengenai kaitan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, baik dalam diri individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara. Mempelajari mata pelajaran ekonomi bertujuan untuk membentuk sikap yang rasional terhadap ilmu ekonomi yang dipelajarinya di masa sekolah untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran ekonomi tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar,

disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Kemampuan dan kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Seorang guru yang mampu dalam mengkombinasikan berbagai model pembelajaran dengan tepat sesuai materi pelajaran akan mempengaruhi terjadinya interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sistem penilaian yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran sehingga pada waktunya akan mampu membantu guru merencanakan strategi pembelajaran. Bagi siswa sendiri, sistem penilaian yang baik akan mampu memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya. Pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil belajar yang penulis temukan, menunjukkan dari 110 siswa kelas X.IPS MAN 1 Pesawaran dimana diketahui bahwa yang mencapai KKM hanya 30% atau 33 siswa dan yang tidak mencapai KKM yaitu 70% atau 77 siswa. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi yaitu 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa rendah dan perlu ditingkatkan.

Kenyataan yang ditemui di lingkungan MAN 1 Pesawaran khususnya kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas X.IPS bahwa proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru (*teacher*

centered). Proses pembelajaran didalam kelas lebih banyak berlangsung satu arah yakni dari guru kepada siswa dan tidak terjadi terlalu banyak interaksi, sedangkan kebanyakan siswa masih nampak pasif sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran ekonomi di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi tentang ekonomi. Memang selain menggunakan metode konvensional masih terdapat pembelajaran variasi, seperti pembelajaran melalui tanya jawab dan tugas tetapi tidak melibatkan siswa secara aktif. Metode tanya jawab hanya melibatkan beberapa siswa aktif dalam pembelajaran di kelas tersebut dan pertanyaan guru diajukan ke siswa secara terarah dan individual, tidak dengan mengelompokkan siswa untuk bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Akan lebih baik dalam pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Interaksi saling membutuhkan atau hubungan kerjasama antar anak di dalam kelas inilah yang menghasilkan suasana belajar kooperatif.

Berdasarkan pemikiran dan pengamatan terhadap hasil belajar yang belum optimal, maka perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X.IPS Semester Genap MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

TUJUAN PUSTAKA

Strategi Pembelajaran

Menurut Jihad dan Haris (2013:24) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan, dengan mengintegrasikan urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan pembelajar, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

Hamruni (2012:3) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Huda (2017:208-209) strategi pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi pembelajaran *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Shoimin (2014:161) strategi pembelajaran *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang 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. Langkah pokok *role playing* antara lain:

- a. Memilih situasi bermain peran.
- b. Mempersiapkan kegiatan bermain peran.
- c. Memilih peserta/pemain peran.
- d. Mempersiapkan penonton.
- e. Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran).
- f. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Untuk implementasi *role playing*, yang harus dilakukan guru antara lain:

- a. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.
- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak "seolah-olah" tanpa perasaan malu.
- c. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- d. Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Strategi pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Strategi Playing

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam strategi pembelajaran *role playing* antara lain sebagai berikut :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup. (Shoimin, 2014:162)

Berdasarkan langkah-langkahnya tersebut melalui strategi bermain peran ini, diharapkan para siswa bisa, (1) mengeksplorasi perasaannya, (2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya; (3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi serta (4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara.

Kelebihan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Shoimin (2014:162-163) mengatakan kelebihan dari strategi pembelajaran *role playing* yakni sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.
9. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.

Berdasarkan kelebihan strategi pembelajaran *role playing* tersebut penulis memberikan kesimpulan bahwa dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing* dapat membuat daya ingat dan pengalaman siswa akan semakin kuat karena dilakukan dengan cara memainkan peran langsung, menumbuhkan rasa optimisme dan menumbuhkan rasa kebersamaan dengan temannya serta akan menumbuhkan antusias yang tinggi dari para peserta didik.

Hasil Belajar Ekonomi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar

merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Rusman (2012:8) suatu cara yang ditujukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Senada dengan pendapat di atas Hamalik (2011:36) mengatakan hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, yaitu dari tidak tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Pendapat yang sama disampaikan oleh Suprijono (2015:5) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasi-kan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

1. Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3. Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan Motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan

penilaian terhadap objek tersebut. (Fitria, 2015:160)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi adalah suatu kegiatan belajar yang akan ditempuh atau dicapai oleh siswa dengan ketentuan tinggi, baik, rendah, kurang baik sebagai hasil upaya mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini. Metode eksperimen yaitu metode penelitian dengan melakukan praktek mengajar secara langsung pada subjek yang diteliti untuk mendapatkan data-data. Data yang terkumpul dapat diolah menggunakan rumus statistik untuk menghasilkan suatu nilai yang didapat dari hasil belajar ekonomi setelah mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama sebagai kelas eksperimen yang akan diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *role playing*, dan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang akan diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (*independent variable*)
Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *role playing*.
2. Variabel terikat (*dependent variable*)
Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi.

Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas X.IPS semester genap MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2018/2019. Populasi

tersebut berjumlah 110 siswa yang tersebar dalam 3 kelas.

Sampel

- 1) Kelas eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan strategi pembelajaran *role playing* yakni kelas X.IPS 1 yang berjumlah 36 siswa.
- 2) Kelas kontrol, yaitu kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional yakni kelas X.IPS 2 yang berjumlah 36 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dari data diatas penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

Teknik Pokok

Untuk menguji kebenaran dari hipotesis, maka penulis perlu mengumpulkan data yang berbentuk angka-angka dengan teknik tes, yang berupa tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 40 soal yang harus dijawab oleh siswa guna mengetahui hasil belajarnya.

Teknik Pelengkap

Teknik pelengkap adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berfungsi untuk melengkapi hasil penelitian. Teknik ini terdiri dari:

1. Studi Kepustakaan

Digunakan penulis untuk melengkapi ataupun mencari data-data pendukung maupun teori-teori yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah penelitian langsung mengenai proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk mendapat data-data tentang keadaan sekolah, jumlah siswa dan lainnya sebelum diadakan tes yang berhubungan dengan penelitian.

Instrumen Penelitian

Uji Validitas Instrumen

Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Dalam hal ini, penulis menggunakan validitas butir soal (empiris) yang dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor total yang diperoleh.

Koefisien korelasi dihitung dengan rumus *product moment* dengan angka kasar, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi X dan Y
 X : Skor butir Soal
 Y : Skor total
 XY : Perkalian X dan Y
 N : Jumlah sampel.

(Arikunto, 2010: 213)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji *t*. Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-(r_{xy})^2}}$$

Jika nilai *t* dari perhitungan lebih besar dari nilai *t* tabel pada taraf signifikan 0,05 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Alat ukur

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyebarkan tes pada siswa diluar sampel penelitian
2. Mengelompokan item tes ganjil genap Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{ \sum N \sum x^2 - (\sum x)^2 \} \{ \sum N \sum y^2 - (\sum y)^2 \}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi
 x = Skor ganjil
 y = Skor genap
 x^2 = Kuadrat dari skor ganjil
 y^2 = Kuadrat dari skor genap
 xy = Perkalian x dan y
 N = Jumlah sampel
 (Arikunto, 2010:75)

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas Data

Hipotesis yang digunakan statistik data berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menguji kenormalan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

H_0 = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Rumus yang digunakan:

$$\chi_{hit}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

- χ_{hit}^2 = Chi kuadrat
 k = Banyaknya kelas interval
 O_i = Frekuensi pengamatan
 E_i = Frekuensi yang diharapkan
 (Sudjana, 2010 : 273)

Untuk mencari O_i (frekuensi pengamatan) dan E_i (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan rentang kelas interval
- b. Menentukan panjang kelas interval
- c. Menghitung frekuensi pengamatan
- d. frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji:

Tolak H_0 jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$, selain itu H_0 diterima, dengan harga $dk = (k-1)$ untuk taraf nyata 5%.

Teknik Pengujian Hipotesis

Setelah data terkumpul dari varians kedua kelas homogen, maka untuk menganalisis data rumus statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus *t* sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan}$$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol

n_1 : Banyaknya siswa kelas eksperimen

n_2 : Banyaknya siswa kelas kontrol

S_1 : Standar deviasi dari kelas eksperimen

S_2 : Standar deviasi dari kelas kontrol

S : Standar deviasi gabungan

(Sudjana, 2010 : 239)

Kriteria Uji:

Terima H_0 $1 - t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ selain itu

H_0 ditolak

$-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ = nilai t dari distribusi student

peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$

α = taraf signifikan dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$.

(Sudjana, 2010 : 241)

LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Role Playing (X. IPS 1)

Dari data penelitian yang penulis himpun melalui instrumen ekonomi berupa soal pilihan ganda yang di dapat sebagai berikut:

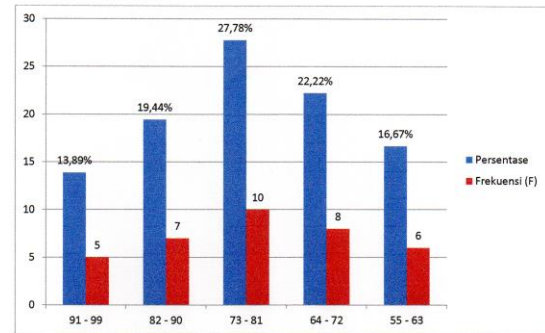
Tabel 1
Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Role Playing (X. IPS 1)

Interval	Frekuensi (F)	Persentase
91 - 99	5	13,89%
82 - 90	7	19,44%
73 - 81	10	27,78%
64 - 72	8	22,22%
55 - 63	6	16,67%
Jumlah	36	100%

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah sampel sebanyak 36 siswa, yang mendapat skor yang terletak di interval 91 - 99 sebanyak 5 siswa, skor yang terletak pada interval 82 - 90 sebanyak 7 siswa, dan skor data hasil belajar ekonomi yang menggunakan strategi pembelajaran *role playing* paling banyak terletak skor yang terletak pada interval 73 - 81 sebanyak 10 siswa, skor yang terletak pada interval 64 - 72 sebanyak 8 siswa serta skor yang terletak pada interval 55 - 63 sebanyak 6 siswa.

Dari penjelasan hasil belajar ekonomi siswa kelas X.IPS 1 yang menggunakan strategi pembelajaran *role playing* MAN 1 Pesawaran di atas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



Gambar 1
Diagram Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Role Playing (X. IPS 1)

Dari gambar diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar ekonomi yang terletak pada interval 91 - 99 sebesar 13,89%, interval 82 - 90 sebesar 19,44%, interval 73 - 81 sebesar 27,78%, interval 64 - 72 sebesar 22,22% serta interval 55 - 63 sebesar 16,67%.

Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional (X. IPS 2)

Dari data penelitian yang penulis himpun melalui instrumen ekonomi berupa soal pilihan ganda yang di dapat sebagai berikut:

Tabel 2
Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional (X. IPS 2)

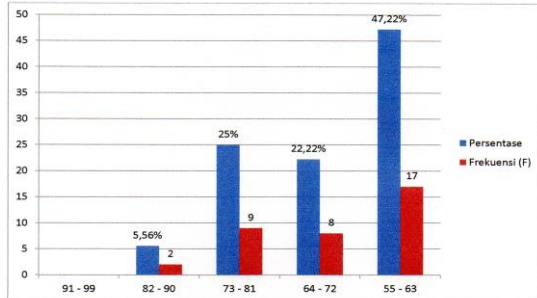
Interval	Frekuensi (F)	Persentase
91 - 99	0	-
82 - 90	2	5,56%
73 - 81	9	25%
64 - 72	8	22,22%
55 - 63	17	47,22%
Jumlah	36	100%

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah sampel sebanyak 36 siswa, yang mendapat skor yang terletak di interval 91 - 99 sebanyak 0 siswa, skor yang terletak pada interval 82 - 90 sebanyak 2 siswa, dan skor yang terletak pada interval 73 - 81 sebanyak 9 siswa, skor yang terletak pada interval 64 - 72 sebanyak 8 siswa serta skor data hasil belajar ekonomi yang menggunakan pembelajaran konvensional

paling banyak terletak skor yang terletak pada interval 55 – 63 sebanyak 17 siswa.

Dari penjelasan hasil belajar ekonomi siswa kelas X.IPS 2 yang menggunakan pembelajaran konvensional MAN 1 Pesawaran di atas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



Gambar 2
 Diagram Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional (X. IPS 2)

Dari gambar diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar ekonomi yang terletak pada interval 91 – 99 sebesar 0%, interval 82 – 90 sebesar 5,56%, interval 73 – 81 sebesar 25%, interval 64 – 72 sebesar 22,22% serta interval 55 – 63 sebesar 47,22%.

Analisis Data

Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi_{hit}^2 = 3,48$ maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai dk = 6 – 3 = 3 dengan taraf signifikan (α) = 0,05. Dengan melihat daftar H untuk taraf signifikan 5% diperoleh :

$$\begin{aligned} \chi_{daf}^2 &= \chi_{(1-\alpha)(k-3)}^2 \\ &= \chi_{(1-0,05)(6-3)}^2 \\ &= \chi_{(0,95)(3)}^2 \\ &= 7,81 \end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$ (3,48 < 7,81) sehingga Ho diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai dari $\chi_{hit}^2 = 2,76$ maka dari daftar data

dengan 6 kelas interval mempunyai dk = 6 – 3 = 3 dengan taraf signifikan (α) = 0,05.

Dengan melihat daftar H untuk taraf signifikan 5% diperoleh:

$$\begin{aligned} \chi_{daf}^2 &= \chi_{(1-\alpha)(k-3)}^2 \\ &= \chi_{(1-0,05)(6-3)}^2 \\ &= \chi_{(0,95)(3)}^2 \\ &= 7,81 \end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$ (2,76 < 7,81) sehingga Ho diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Varians terbesar = 127,24

Varians terkecil = 87,40

Maka:

$$F_{hit} = \frac{127,24}{87,40}$$

$$F_{hit} = 1,46$$

Untuk $\alpha = 5\%$ dari tabel didapat:

$$F_{daf} = F_{(1-0,05)(36-1)(36-1)}$$

$$= F_{(0,95)(35)(35)}$$

$$F_{daf} = 1,80$$

Dari perhitungan di atas di dapat $F_{hit} < F_{daf}$ (1,46 < 1,80) berarti kedua data mempunyai varians yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang didapat $t_{hit} = 3,23$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% maka:

Kriteria uji:

Terima Ho jika $-t_{(1-1/2\alpha)} < t < t_{(1-1/2\alpha)}$

selain itu Ho ditolak

$-t_{(1-1/2\alpha)}$ = nilai t dari distribusi student peluang $(1 - 1/2\alpha)$

α = taraf signifikan dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$

Taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapat:

$$t_{daf} = t_{(1-1/2, 0,05)(36+36-2)}$$

$$= t_{(1-0,025)(70)}$$

$$= t_{(0,975)(70)}$$

$$= 2,00$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh $t_{hit} = 3,23$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapat $t_{daf} = 2,00$.

Sehingga $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga hipotesis H_0 ditolak, berarti H_a diterima.

Jadi: "Ada Pengaruh Strategi Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X.IPS Semester Genap MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2018/2019".

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X.IPS semester genap MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fitria, Nur. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Plantet Question Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Semester Genap SMK Waskita Bekri Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014-2015 (Jurnal Skripsi)*. Lampung : STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Hamaik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandani.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Jihad, Asep & Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Rusman. (2012). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta

Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Sudjana. (2010). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Suprijono. A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.