

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
MENGOPERASIKAN PERALATAN TRANSAKSI DI LOKASI
PENJUALAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI PEMASARAN 3 SMK NEGERI 1
SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Muhammad Faqih Fida Ul Haq, Soetarno Joyoatmojo, Sri Wahyuni*
*Prodi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNS
Surakarta, 57126, Indonesia
faqihfida@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this research is to increase the learning outcomes of transaction operating tools lesson on sale location of XI Marketing-3 Grade SMKN 1 Sukoharjo through the applying of the Role Playing method.

This research was Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles, wich consist planning, action, observation and reflection. The subjects of this research was XI Marketing-3 Grade of SMKN 1 Sukoharjo which consists 36 students. The source of data was from the students, the teachers, and the documents. Technique of collecting data was observation, test, documentation and interviews. Techniques for the validity of the data using triangulation of data sources. The data analysis used descriptive analysis techniques, qualitative analysis techniques and comparative description.

The results of the research showed that applying the method of Role Playing can increase the learning outcomes of transaction operating tools on sale location of XI Marketing-3 Grade of SMKN 1 Sukoharjo in Academic Year 2015/2016. It was proved there is increasing in cycle I and cycle II. Before applying the method of Role Playing the average score of the classroom was 70 with percentage of success 36.11%. In the cycle I the average score increased to 80.75 with percentage of success 77.78% and in the cycle II the average score of the classroom increased to 87.25 with percentage of success 88.89%. The conclusion of this research was applying the method of Role Playing can increase the student's learning outcomes of transaction operating tools on sale location of XI Marketing-3 Grade SMKN 1 Sukoharjo.

Keywords: *Role Playing , learning outcomes*

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan pada siswa kelas XI Pemasaran 3 di SMK Negeri 1 Sukoharjo melalui penerapan metode *Role Playing*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo yang berjumlah 36 siswa. Sumber data berasal dari siswa, guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Teknik untuk keabsahan data digunakan triangulasi sumber data. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif, teknik analisis secara kualitatif dan deskripsi komparatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan Siswa

Kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti ada peningkatan pada siklus I dan Siklus II. Sebelum diterapkan metode *Role Playing* nilai rata-rata kelas adalah 70 dengan presentase ketuntasan 36,11%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,75 dengan presentase ketuntasan 77,78% dan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,25 dengan presentase ketuntasan 88,89%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Kata kunci: *Role Playing*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan yang bersifat formal berlangsung di sekolah dengan bimbingan guru, serta tenaga pendidik lainnya. Keberhasilan pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan interaksi antara guru dengan siswa.

Arikunto (2006: 1) menyatakan “Standar Nasional Pendidikan selalu berupaya menyempurnakan kompetensi profesional guru karena pada praktik sehari-hari guru terkesan lebih mengutamakan mengajar secara mekanistik dan melupakan tugas mendidik”. Peran penting guru salah satunya adalah menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Peningkatan ataupun perbaikan terhadap hasil belajar siswa tidak boleh bersifat memaksa ataupun melalui bantuan pihak lain, melainkan guru menemukan suatu cara untuk membuat siswa menjadi

aktif belajar. Keaktifan siswa dimunculkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melakukan inovasi terhadap cara penyampaian pembelajaran atau disebut juga metode pembelajaran.

Metode pembelajaran sangat penting karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dipahami siswa. Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu guru diharapkan memiliki metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan kejuruan berupaya mempersiapkan siswa untuk bekerja sesuai bidangnya. SMK Negeri 1 Sukoharjo memiliki akreditasi A di Sukoharjo. Jika dilihat dari kemampuan siswa dan juga mutu dari sekolah. SMK Negeri 1 Sukoharjo merupakan sekolah yang memiliki *intake* dan *output* yang lebih baik daripada Sekolah Menengah Kejuruan lain di Sukoharjo. Hal tersebut secara umum bisa

dilihat dari peringkat Nilai Ujian Nasional tiga tahun terakhir, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Daftar Peringkat Tiga Besar Hasil UN SMK Se-Sukoharjo Tahun 2013, 2014, 2015

NO	SEKOLAH	Peringkat Ujian Nasional Berdasarkan Jumlah Nilai		
		2013	2014	2015
1	SMK Negeri 1 Sukoharjo	I	III	I
2	SMK Negeri 2 Sukoharjo	-	II	-
3	SMK Negeri 3 Sukoharjo	-	I	II
4	SMK Negeri 4 Sukoharjo	-	-	III
5	SMK Negeri 5 Sukoharjo	II	-	-
6	SMK Negeri 6 Sukoharjo	III	-	-

Sumber : Badan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tabel 1.2 tersebut dapat diketahui bahwa SMK Negeri 1 Sukoharjo merupakan Sekolah Menengah Kejuruan dengan status Negeri di Sukoharjo yang memiliki peringkat 3 besar berdasarkan jumlah Nilai Ujian Nasional di tahun 2013, 2014, dan 2015. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, pada tahun 2013, SMK Negeri 1 Sukoharjo berhasil meraih peringkat pertama, kemudian pada tahun 2014 peringkat Nilai Ujian Nasional untuk SMK Negeri 1 Sukoharjo menurun menjadi peringkat ketiga. Pada Tahun 2015, SMK Negeri 1 Sukoharjo berhasil meraih peringkat pertama. Standar yang digunakan dalam tingkat keberhasilan belajar pada peserta didik pada pembelajaran di SMK Negeri 1 Sukoharjo sangat tinggi yaitu lebih dari 80%.

Pembelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan merupakan pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengoperasikan alat transaksi penjualan. Siswa perlu dibekali dengan praktik dalam mengoperasikan alat transaksi penjualan, sehingga siswa mampu mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan tersebut ketika bekerja ke dunia kerja yang sebenarnya. Data yang diperoleh dari observasi menunjukkan hasil belajar mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo pada saat ulangan tengah semester banyak yang masih memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76 sebagai berikut:

Tabel Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo

Kelas XI Pemasaran	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Siswa Belun Tuntas	Siswa Tuntas	Tingkat Ketuntasan
1	36	88	3	33	92 %
2	34	78	11	23	68 %
3	36	70	23	13	36,11 %

(Sumber: Data Primer SMKN 1 Sukoharjo)

Berdasarkan nilai di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo masih rendah. Kelas XI Pemasaran 3

memperoleh hasil belajar Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan paling rendah dari pada 3 kelas Pemasaran lainnya. Model ceramah masih dominan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Permasalahan selanjutnya adalah kurangnya antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan, hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang masih banyak mengobrol dengan teman semeja, kurang fokus dan sibuk bermain sendiri.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, perlu diadakan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, yakni yang lebih interaktif dan siswa ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Anitah (2009: 84) dalam bukunya menyebutkan macam-macam metode pembelajaran meliputi: 1) Ceramah; 2) Tanya Jawab; 3) Diskusi; 4) Kerja Kelompok; 5) Demonstrasi; 6) Bermain peran (*Role Playing*); 7) Pemberian Tugas; 8) Latihan; 9) Karya Wisata.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran

mengoperasikan peralatan transaksi di lokasi penjualan adalah metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Menurut Anitah (2009: 112) metode *Role Playing* merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada peserta didik tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh peserta didik di bawah pimpinan guru. Çerkez, Altınay, Altınay & Bashirova (2012: 109) mengatakan bahwa metode *Role Playing* adalah metode yang memberikan refleksi, negosiasi, diskusi dan keterampilan kerja kelompok kepada siswa, dengan memiliki tingkat tanggung jawab yang tinggi, semangat tim, interaksi dan bekerja sama merupakan komponen yang saling terkait dapat menunjukkan upaya kolektif untuk mencapai pembelajaran. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa melibatkan kegiatan kerja kelompok membuat siswa bekerja bersama-sama dan memiliki tanggung jawab yang sama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Awan (2015: 166-169) dengan judul Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode

Role Playing. Merujuk pada hasil penelitian tersebut, maka untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo dapat menggunakan metode *Role Playing*.

Penggunaan metode *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan metode *Role Playing* ini sesuai dengan karakteristik materi Mengoperasikan Peralatan Transaksi Kelas XI mengenai alat-alat dalam transaksi penjualan. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan mempelajari cara pengoperasian alat transaksi di lokasi penjualan, dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat mempraktikkan langsung cara mengoperasikan peralatan transaksi.

Pembelajaran *Role Playing* menuntun siswa untuk dapat aktif dan kreatif mencari dan mempelajari materi secara mandiri dan terorganisasi sehingga metode tersebut dinilai mampu menjadi salah satu solusi bagi proses pembelajaran di kelas XI Pemasaran 3. Penggunaan metode *Role Playing* sebagai metode penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu variasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan melalui penerapan metode *Role Playing*.

Menurut Slameto (2010: 2), mengemukakan “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Toth (2012: 4) mengenai teori pembelajaran menyatakan bahwa pembelajaran merupakan situasi tertentu yang menyebabkan perubahan perilaku, pengetahuan, sosial, dan lainnya. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang mempertimbangkan kondisi eksternal secara optimal. Jadi, pembelajaran merupakan sebuah proses yang akan menghasilkan suatu perubahan atau hasil belajar yang dapat berupa perilaku, pengetahuan, sosial, dan lainnya.

Roestiyah (2008: 1) menyatakan bahwa “metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, digunakan oleh peserta didik

dengan baik”. Metode pembelajaran sangat penting karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dipahami siswa. Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

Menurut Anitah (2009: 112) metode *Role Playing* merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada peserta didik tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh peserta didik di bawah pimpinan guru. Menurut Bonwell & Eison dalam Paschall & Wüstenhagen (2012: 513) mengenai teori *Role Playing* menyatakan bahwa *Role Playing* adalah bentuk pembelajaran aktif, jenis metode pengajaran di mana siswa "belajar dengan melakukan" dan dengan mencerminkan pada apa yang mereka lakukan. Metode tersebut cenderung lebih disukai oleh siswa dan dapat memiliki dampak yang kuat pada siswa dan pengembangan pemikiran dan keterampilan menulis. Kilgour, Reynaud, Northcote, & Shields (2015: 8) menyatakan *Role Playing* adalah salah satu jenis kegiatan pembelajaran aktif dan partisipatif yang menciptakan interaksi antara siswa dan skenario simulasi. Kenyataan ini dapat berfungsi untuk membuka pikiran siswa

untuk isu-isu yang mereka butuhkan untuk dapat menangani dalam karir yang mereka pilih.

Shaftel dalam Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 332) bahwa *Role Playing* terdiri dari sembilan langkah 1) memanaskan suasana kelompok; 2) Pembentukan Kelompok Membahas Peran; 3) mengatur setting tempat kejadian; 4) menyiapkan peneliti; 5) pemeranan; 6) diskusi dan evaluasi; 7) memerankan kembali; 8) berdiskusi dan mengevaluasi; 9) Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Menurut Bhattacharjee (2014: 81) salah satu keuntungan metode *Role Playing* adalah “*One main advantage of role-playing teaching is that it encourages individuals, while acting in the role, to reflect upon their knowledge of a subject and act accordingly. Thus, when adopted in construction education, role-playing teaching will provide the students rehearsal of reflecting upon their knowledge on a subject to make effective and good decisions*”. (Salah satu keuntungan utama dari ajaran *Role-Playing* adalah bahwa hal itu mendorong individu untuk bertindak dalam peran, untuk merenungkan pengetahuan mereka tentang subjek dan bertindak sesuai perannya. Jadi, ketika diadopsi dalam pendidikan konstruksi, pengajaran *Role-Playing* akan memberikan para siswa latihan dari

merenungkan pengetahuan mereka pada subjek untuk membuat keputusan yang efektif dan baik). Yousefzadeh dan Hoshmandi (2014: 112) menyatakan “*Role Playing can increase educational skills such as ethics, practical, emotional and social skills*”. (Bermain peran dapat meningkatkan keterampilan pendidikan seperti etika, praktis, emosional dan sosial keterampilan). Menurut Dinapoli (2009: 97) kelemahan dari metode *Role Playing* adalah “bahwa siswa fokus pada fakta repositori dan fungsi strategis, tanpa mengatasi makna potensial yang timbul dari sentiment”.

Sudjana (2009: 22) berpendapat “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Sudjana (2009: 22), dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom membaginya menjadi 3 ranah, yaitu: ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Mundial dalam Asgari & Borzooei (2013: 134) menyatakan “*Computer and*

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sukoharjo yang terletak di Jl. Jenderal Sudirman No. 151 Sukoharjo, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo telepon (0271) 593132 kode pos

communication skills, ability in analysis, synthesis, problem solving and evaluation as well as thinking critically and creatively are some examples of learning outcomes”, (Kemampuan di bidang komputer dan kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan dalam analisis, sintesis, pemecahan masalah dan evaluasi serta berpikir kritis dan kreatif adalah beberapa contoh dari hasil belajar).

Hart dalam Pantiwati (2013: 4) menyatakan bahwa “*authentic assement* merupakan suatu penilaian yang dilakukan melalui penyajian atau penampilan oleh siswa dalam bentuk pengerjaan tugas-tugas atau berbagai aktivitas tertentu yang langsung mempunyai makna pendidikan. Menurut Pusat Kurikulum dalam Muchtar (2010: 72) menyatakan bahwa “*penilaian autentik (authentic assesment)* adalah suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten sebagai akuntabilitas publik”.

57521. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan Januari sampai Agustus 2016.

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK

merupakan terjemahan dari *classroom Action Research*. PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur. Hal penting dalam PTK adalah tindakan nyata (*action*) yang dilakukan guru (dan bersama pihak lain) untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo semester genap tahun ajaran 2015/2016, yang berjumlah 36 siswa. Objek penelitian adalah berbagai kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran yang meliputi pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan

Jenis data penelitian ini adalah data primer dan data sekunder yaitu data primer merupakan sumber data yang didapatkan secara langsung dari sumber asli. Data primer dapat berupa opini orang secara individu atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda, kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Adapun sumber data primer diperoleh dari: a) Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru

mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan dan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo; b) Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Untuk data sekunder penelitian ini yang diperoleh langsung melalui media perantara. Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah: a) Nilai ujian akhir semester 1 siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016; b) Dokumen atau arsip sekolah berupa daftar nama siswa, silabus, dan dokumen lain yang menunjang penelitian ini. Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada saat metode pembelajaran yang sudah direncanakan digunakan di dalam kelas. Observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis dengan menyiapkan instrument berupa lembar observasi. Data yang dihasilkan dari kegiatan observasi ini adalah penerapan metode *Role Playing* dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan.

Penelitian ini, digunakan metode wawancara tak berstruktur karena metode tersebut lebih luwes untuk dilaksanakan. Responden secara spontan dapat mengeluarkan segala sesuatu yang ingin dikemukakannya, dengan demikian akan diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai masalah yang diteliti karena responden bebas meninjau berbagai aspek

menurut pendirian dan pemikiran masing-masing. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran untuk mendapatkan data mengenai kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan untuk pengumpulan data sejenis dengan menggunakan sumber data yang berbeda. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Triangulasi metode dilakukan untuk mengumpulkan data dari metode yang berbeda. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Hasil data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dibandingkan, sehingga dapat diambil kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik siklus I

Selama penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan materi sistem dan pembayaran baik tunai dan non tunai memperoleh nilai rata-rata kelas di atas KKM yaitu 80,75. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 28 dan jumlah

Analisis deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dilakukannya tindakan dengan kondisi yang diperoleh antar siklus sehingga dapat dilihat adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan. Analisis data kuantitatif yang digunakan peneliti adalah data kuantitatif sederhana berupa perhitungan nilai rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, dan menghitung presentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui tes formatif. Berdasarkan informasi tersebut dapat diketahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, refleksi tiap-tiap siklus dan membandingkan kondisi kinerja siswa dan guru sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Playing*. Ukuran Keberhasilan penelitian ini adalah 75% siswa memperoleh hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 76.

peserta didik yang tidak tuntas adalah 8. Presentase ketuntasan sebesar 77,78% dan presentase tidak tuntas sebesar 22,22%. Jumlah Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sudah lebih dari 75%, sehingga dikatakan indikator ketercapaian hasil belajar siswa sudah tercapai. Hasil belajar diperoleh dari menjumlahkan hasil-hasil dari penilaian autentik. Penilaian autentik

yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian sikap, penilaian portofolio dan penilaian tertulis.

Penilaian sikap diperoleh dari hasil observasi yaitu sebesar 80,19. Penilaian portofolio diperoleh dari penugasan, yaitu sebesar 78,33, sedangkan penilaian tertulis diperoleh dari tes ulangan harian sebesar 80,75. Hasil belajar siswa pada siklus 1 apabila disajikan dalam bentuk tabel akan terlihat seperti tabel sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Siklus 1

Jenis Penilaian	Sikap	Portofolio	Tertulis
Nilai Rata-rata	80,19	78,33	80,75

Tabel Perbandingan Nilai Pra Tindakan dan Siklus 1

Tindakan	Hasil Belajar (Tes)	Presentase Ketuntasan
Pra tindakan	70	36,11%
Siklus 1	80,75	77,78%

Sumber: Data Hasil Belajar Siklus I diolah Peneliti, 2016)

Hasil belajar peserta didik siklus II

Selama penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan materi mesin pembayaran *Cash Register* memperoleh nilai rata-rata kelas kelas di atas KKM yaitu 87,25. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 32 dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas dalah 4. Presentase

ketuntasan sebesar 88,89% dan presentase tidak tuntas sebesar 11,11%, jumlah Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sudah lebih dari 75%, sehingga dikatakan indikator ketercapaian hasil belajar siswa sudah tercapai.

Hasil belajar diperoleh dari menjumlahkan hasil-hasil dari penilaian autentik. Penilaian autentik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian sikap, penilaian portofolio dan penilaian tertulis.

Penilaian sikap diperoleh dari hasil observasi yaitu sebesar 86,30. Penilaian portofolio diperoleh dari penugasan, yaitu sebesar 86,67, sedangkan penilaian tertulis diperoleh dari tes ulangan harian sebesar 87,25. Hasil belajar siswa pada siklus II apabila disajikan dalam bentuk tabel akan terlihat seperti tabel sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Siklus II

Jenis Penilaian	Sikap	Portofolio	Tertulis
Nilai Rata-rata	86,30	86,67	87,25

(Sumber: Data Hasil Belajar Siklus II diolah Peneliti, 2016

Tabel Perbandingan Siklus 1 dan Siklus II

Tindakan	Hasil Belajar (Tes)	Presentase Ketuntasan
Siklus I	80,75	77,78%
Siklus II	87,25	88,89%

(Sumber: Data Hasil Belajar Siklus II diolah Peneliti, 2016)

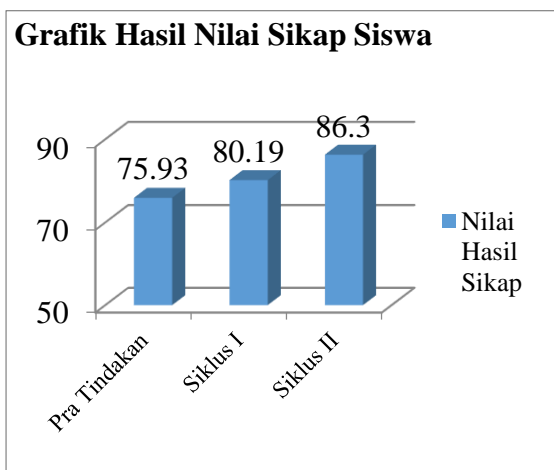
a) Hasil Belajar Afektif (Sikap)

Perbandingan hasil belajar siswa aspek afektif (sikap) dari mulai pra siklus, penerapan siklus I dan penerapan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Rata-rata Hasil Penilaian Sikap

Tindakan	Rata-rata Hasil Penilaian Sikap
Pra Tindakan	75,93
Siklus I	80,19
Siklus II	86,30

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2016)



Grafik Hasil Nilai Sikap Siswa

Grafik menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari ranah afektif (sikap). Data penilaian sikap diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran. Diketahui bahwa rata-rata nilai sikap siswa meningkat pada pra tindakan 75,93 meningkat pada siklus I sebesar 4,26 menjadi 80,19 dan meningkat pada siklus II sebesar 6,11 menjadi 86,30.

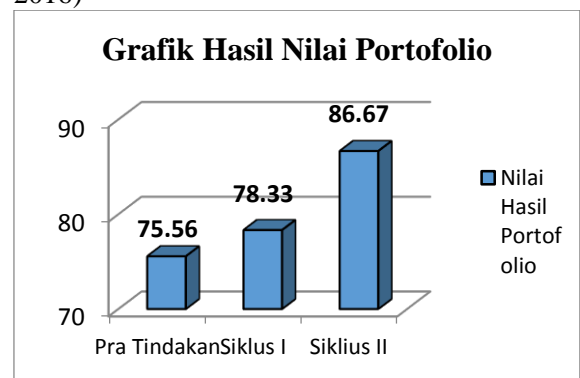
b) Hasil Aspek Psikomotor (Portofolio)

Perbandingan hasil belajar siswa aspek psikomotorik (ketrampilan) dimulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Rata-rata Hasil Penilaian Portofolio

Tindakan	Rata-rata Hasil Penilaian Portofolio
Pra Tindakan	76,85
Siklus I	78,33
Siklus II	86,67

(Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2016)



Gambar Grafik Hasil Nilai Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian yang dilakukan selama pengerjaan tugas portofolio, mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga kegiatan pelaporan hasil portofolio. Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada setiap siklus, hasil tugas portofolio siswa mengalami peningkatan. Pada Pra tindakan nilai rata-rata siswa 75,56 meningkat sebesar 2,77 pada siklus I rata-rata hasil penilaian portofolio menjadi 78,33 meningkat sebesar 8,34 menjadi sebesar 86,67 pada siklus II.

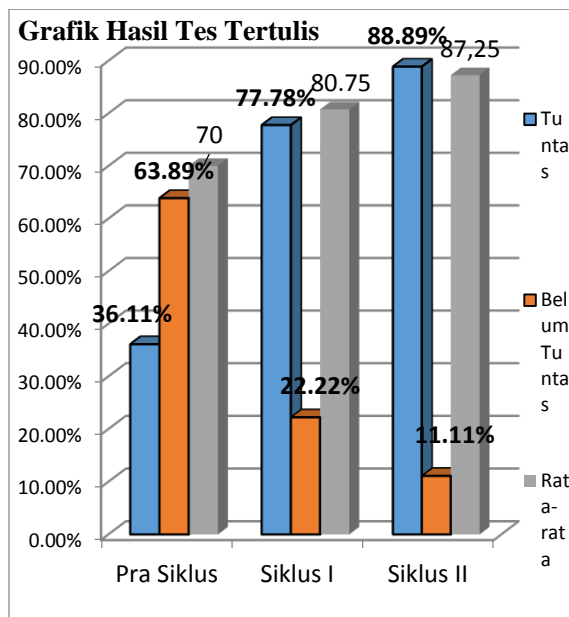
c) Hasil Belajar Kognitif (Tes)

Perbandingan hasil belajar siswa aspek kognitif (tes) dari mulai pra siklus, penerapan siklus I dan penerapan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Hasil Tes Tertulis

Kriteria	Indikator Ketercapaian 75%		
	PraPra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	36,11%	77,78%	88,89%
Belum Tuntas	63,89%	22,22%	11,11%
Jumlah	100%	100%	100%

Antar



Grafik Ketuntasan Hasil Tes Tertulis

(Sumber: Data primer yang diolah, 2016)

Grafik di atas menunjukkan peningkatan hasil tes tertulis siswa ditinjau dari ranah kognitif yaitu penilaian dari tes tertulis. Data sebelum penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diperoleh dari hasil tes ulangan tengah semester

ganjil yang diselenggarakan oleh pihak sekolah. Diketahui bahwa pada ulangan tengah semester ganjil sebanyak 23 siswa belum tuntas, sedangkan 13 siswa telah, dengan presentase tingkat ketuntasan hanya 36,11% dan rata-rata. Pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80,75%, sebanyak 28 siswa mencapai ketuntasan pada siklus I dan terdapat 8 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 87,25%. Sebanyak 32 siswa dinyatakan tuntas dan mendapat nilai di atas KKM, dan masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai KKM.

Penerapan metode *Role Playing* merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan di Kelas XI Pemasaran 3. Penelitian yang dilakukan dengan siklus pembelajaran melalui metode pembelajaran yang sama pada setiap siklusnya, yaitu metode *Role Playing*. Setiap siklus yang dilakukan pada proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar Siswa. Berikut ini peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran 3 dilihat pada tabel berikut:

Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Jenis Penilaian	Penilaian Sikap	Penilaian Portofolio	Penilaian Tes
Pra Tindakan	75,93	75,56	70
Siklus I	80,19	78,33	80,75
Siklus II	86,30	86,67	87,25

(Sumber: Data primer yang diolah, 2016)

Hasil dari olah data menunjukkan bahwa setelah digunakan metode *Role Playing*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam setiap aspeknya. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara baik kepada siswa maupun guru. Wawancara dengan siswa, pada siklus 1 dan 2 diperoleh hasil bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran dikarenakan adanya metode *Role Playing* yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, kebebasan siswa dalam berkreasi saat membuat catatan juga membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran. Wawancara dengan guru diperoleh hasil bahwa suasana kelas lebih hidup dengan keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu, setelah dilakukan analisis terhadap hasil belajar, hasil observasi siswa dan hasil observasi guru, hasil menunjukkan keberhasilan diterapkannya metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kualifikasi sangat baik.

Pembelajaran metode *Role Playing* dikemas dengan menampilkan secara lebih nyata materi yang sedang dibahas. Materi yang mudah dipahami, mengakibatkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran baik dalam diskusi kelompok, bertanya, mengeluarkan pendapat, memecahkan soal diskusi maupun soal kuis individu, mendengarkan materi, memperhatikan materi, dan membuat laporan diskusi. Selain itu, suasana belajar yang tidak monoton dan santai menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Yousefzadeh dan Hoshmandi (2014: 112) menyatakan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan pendidikan seperti etika, praktis, emosional dan sosial keterampilan.

. Pemeranan dan diskusi kelompok, memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mengingat materi yang sudah dipelajari. Kemudahan siswa dalam memahami materi mengakibatkan peningkatan hasil belajar baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan pemahaman materi dengan teknik yang mudah diingat dan dipahami, sangat membantu dan memberikan kemudahan kepada siswa saat penilaian secara individu di setiap akhir pembelajaran. Penilaian di setiap akhir

pembelajaran dijadikan sarana siswa menghadapi penilaian di akhir siklus. Peningkatan penilaian di akhir pembelajaran juga berdampak positif terhadap penilaian akhir setiap siklus. Hal ini senada dengan pendapat Kilgour, Reynaud, Northcote, & Shields (2015: 8) *Role Playing* adalah salah satu jenis kegiatan pembelajaran aktif dan partisipatif yang menciptakan interaksi antara siswa dan skenario simulasi. Kenyataan ini dapat berfungsi untuk membuka pikiran peserta untuk isu-isu yang mereka butuhkan untuk dapat menangani dalam karir yang mereka pilih.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran. Penilaian hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sudah diberikan. Terdapat berbagai teknik dan bentuk penilaian yang digunakan dalam assesmen kelas menurut Suwandi

(2009: 39), meliputi: 1) Penilaian tes, 2) Penilaian kinerja, 3) Penilaian sikap, 4) Penilaian produk, dan 5) Penilaian portofolio.

Data siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa terdiri dari ranah afektif (sikap), ranah psikomotor (portofolio) dan ranah kognitif (tes). Peningkatan hasil belajar ranah afektif dilihat dari kesadaran siswa terhadap pembelajaran dan ikut aktif dalam diskusi kelompok. Sikap bertanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas menunjukkan peningkatan, gotong royong setiap kelompok dalam mendiskusikan tugas terlihat sangat baik, dan toleransi sesama teman sangat tinggi karena setiap siswa menghargai pendapat temannya. Hal ini sesuai penelitian Bhattacharjee (2014: 81) salah satu keuntungan metode *Role Playing* adalah mendorong individu untuk bertindak dalam peran, untuk merenungkan pengetahuan mereka tentang subjek dan bertindak sesuai perannya. Jadi, ketika diadopsi dalam pendidikan konstruksi, pembelajaran *Role Playing* akan memberikan para siswa latihan dari merenungkan pengetahuan mereka pada subjek untuk membuat keputusan yang efektif dan baik.

Hasil belajar aspek psikomotorik diukur dengan penugasan portofolio secara

berkelompok. Peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik dilihat dari hasil laporan diskusi dan bermain peran. Hasil laporan diskusi disusun dengan materi yang lengkap secara rapi dan terstruktur serta pengumpulan tugas tepat pada waktu yang telah ditentukan. Pemeranan yang ditampilkan oleh masing-masing kelompok terlihat sangat menarik untuk disimak dan mudah dipahami oleh para pendengar.

Hasil belajar aspek kognitif dilihat tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa yang diukur dari hasil tes tertulis setiap akhir siklus. Nilai tes tertulis siswa mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan bertambahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan metode pembelajaran *Role Playing*. Melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* siswa akan belajar dari pengalamannya sendiri karena siswa diajak untuk menginvestigasi materi yang dipelajari. Melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung inilah yang akan membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi.

Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Awan (2015) dengan judul Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing* pada konsep sistem pencernaan pada manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II terjadi karena dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan oleh guru. Semua langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Role Playing* sangat mempengaruhi perubahan hasil belajar siswa. Langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

a) Pemanasan

Memotivasi peserta didik termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari.

Tahap ini guru bersama siswa mengidentifikasi materi yang akan diperankan oleh siswa dan guru menjelaskan terlebih dahulu materi tersebut agar siswa memahami materi tersebut sebelum memerankan di depan teman-temannya.

b) Pembentukan Kelompok Membahas Peran

Pembentukan Kelompok Membahas Peran sebagai pemeran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang

mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan.

c) Mengatur tempat

Mengatur dan menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pemeranan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diperankan.

d) Menyiapkan pengamat

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.

e) Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan..

f) Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

g) Pemeranan kembali

Pemeranan kembali, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan.

Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

h) Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

i) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling berbagi pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran dan mengemukakan pendapatnya tentang pemeranan yang dilakukannya ataupun yang dilakukan temannya. Pada tahap ini siswa dan guru menyimpulkan materi materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama-sama.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung terbukti meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan hasil belajar dilihat sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan telah tercapainya

indikator pencapaian yaitu 75% Siswa mendapat nilai di atas 75 pada siklus I dan siklus II.

2. Siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menyumbangkan ide-idenya pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas.
3. Siswa lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan bertanggungjawab penuh

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* sangat berdampak pada hasil belajar mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hal tersebut dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa baik dari ranah afektif, psikomotor, maupun ranah kognitif. Peningkatan hasil belajar pada ranah afektif dilihat dari peningkatan nilai rata-rata aspek sikap siswa sebesar 6,11 yaitu dari siklus I sebesar 80,19 menjadi 86,30 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada aspek psikomotorik yang dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata aspek ketrampilan siswa dari siklus I sebesar 78,33 dan meningkat pada siklus II menjadi 86,67 sehingga peningkatan nilai rata-rata aspek psikomotorik meningkat sebesar 8,34.

terhadap kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan baik sesuai ketentuan yang telah ditentukan. Keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas kelompok mengalami peningkatan sehingga hasil yang dihasilkan maksimal.

4. Suasana belajar tidak monoton dan santai menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Ranah kognitif yaitu penilaian dari tes tertulis juga mengalami peningkatan nilai dari sebelum tindakan, setelah pelaksanaan tindakan siklus I, dan setelah pelaksanaan tindakan siklus II. Sebelum tindakan rata-rata nilai ulangan tertulis siswa yaitu 70 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 36,11%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I rata-rata nilai ulangan tes tertulis siswa meningkat menjadi 80,75 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 77,78%. Rata-rata nilai ulangan tertulis tersebut meningkat pada siklus II menjadi 87,25 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 88,89%.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Sebelum penerapan metode pembelajaran *Role Playing*, nilai rata-rata kelas 70 dan

presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 36,11%. Hasil siklus I nilai rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 80,75 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 77,78%. Hasil siklus II meningkat kembali menjadi 87,25 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 88,89%.

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terbukti meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo. Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* karena dalam proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran sehingga memacu siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelompok untuk mempelajari materi yang ada. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berakibat pada meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran sebagai tindak lanjut terkait penelitian yang telah dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa.

Siswa tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Peserta didik tidak hanya berpedoman pada buku

yang telah diberikan sekolah, melainkan dapat memanfaatkan referensi lain seperti sharing dengan teman, internet, televisi, surat kabar, dan sebagainya.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif serta tidak monoton sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sekolah mengadakan atau memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada guru mengenai penerapan metode dan pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan mutu lulusan agar mampu bersaing di tingkat Nasional maupun Internasional.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan membahas permasalahan yang sama hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan metode *Role Playing* yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal tersebut bertujuan untuk melengkapi kekurangan yang ada serta sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik yang belum tercakup dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asgari, M., & Borzooei, M. (2013). Evaluating the Learning Outcomes of International Students as Educational Tourists. *Journal of Business Studies Quarterly*, 5 (2): 130-140.
- Awan, A. (2015). Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon. *Biopendix*, 1 (2), 166-169.
- Bhattacharjee, S. (2014). Effectiveness of Role-Playing as a Pedagogical Approach in Construction Education. *50th ASC Annual International Conference Proceedings*, 1 (1): 81-105.
- Çerkez, Y., Altınay, Z., Altınay, F., & Bashirova, E. (2012). Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works. *Journal of Education and Learning*, 1 (2): 109-120.
- Dinapoli, R. (2009). Using Dramatic Role-Play to Develop Emotional Aptitude. *International Journal of English Studies*, 9 (2): 97-110.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Terj. Ahmad. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M., & Shields, M. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 9 (3): 195-216.
- Muchtar, H. (2010). Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14 (9), 68-76.
- Pantiwati, Y. (2013). Hakekat Asesmen Autentik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Biologi. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, 1 (1), 1-10.
- Paschall, M., & Wüstenhagen, R. (2012). More Than a Game: Learning About Climate Change Through Role-Play. *Journal of Management Education*, 36 (4): 510–543.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, S. (2009). *Model Assesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.
- Toth, P. (2012). Learning Strategies and Styles in Vocational Education. *Acta Polytechnica Hungarica Journal*, 9 (3): 195-216.
- Yousefzadeh, M. & Hoshmandi, M.S. (2014). A Study of educational effect of applying role playing teaching method in History classroom. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 8 (1), 110-113.



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul :
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
MENGOPERASIKAN PERALATAN TRANSAKSI DI LOKASI PENJUALAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PEMASARAN 3 SMK NEGERI
1 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016

Ditulis oleh:

NAMA : MUHAMMAD FAQIH FIDA UL HAQ
NIM : K7412119
JURUSAN/PRODI : P.IPS/EKONOMI

Telah direview dan layak untuk dipublikasikan di jurnal online Pendidikan Ekonomi
Mohon dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan terimakasih.

Surakarta,

Pembimbing I

Prof. Soetarno Joyoatmojo, M. Pd
NIP. 1948 07 13 197304 1 001

Pembimbing II

Dra. Sri Wahyuni, M. M.
NIP. 19540817 198203 2 001