

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP *SELF EFFICACY* BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 LEDO

Nur Aslinda, Warneri, Okianna

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN, Pontianak

Email: *alin.glx1@gmail.com*

Abstract

This research aimed to find out how the application of role playing models to student self-efficacy on economic subjects in class X IPS at SMA Negeri 1 Ledo. The research method was quasy experimental design with nonequivalent control grup design The Subject of this research is X IPS 1 as controlled class and X IPS 2 as experiment class which the total is 54 students. The technique of data collection were done by direct observation techniques and analayzed by percentage descriptive analysis and descriptive statistical analysis. Based on the results of the research, the percentage of student self-efficacy using role playing learning models in class X IPS at the first meeting amounted to 66.32% sufficient category and at the second meeting 78.06% in the good category. The percentage of student self-efficacy without using the role playing learning models was the conventional learning model in class X IPS 1 at the first meeting of 50.55% in the less category and at the second meeting 62.09% in the sufficient category. The value of effect size is 1.13 and included in the high catogey. This shows that the application of role playing learning models was more effective in increasing self-efficacy of student learning on economic subjects than conventional learning models.

Keyword: *Role Playing, Student Self-Efficacy*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia terdapat banyak bidang kehidupan yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang handal. Salah satu bidang kehidupan manusia yang secara terus menerus terlibat dalam proses tersebut adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu upaya proses kegiatan yang sengaja dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki siswa demi tercapainya hasil yang diinginkan sesuai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Maka dari itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu kehidupan bangsa Indonesia.

Proses pendidikan dapat terjadi di dalam lingkungan internal dan eksternal siswa. Secara umum, keberhasilan pendidikan dapat

terlihat dari lingkungan eksternal siswa yaitu lingkungan sekolah. Dalam lingkungan sekolah, proses pendidikan digambarkan dalam kegiatan belajar yang menjadi kegiatan utama di setiap jenjang sekolah formal. SMA (Sekolah Menengah Atas) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di sekolah yang menyelenggarakan program pendidikan tiga tahun dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diharapkan dapat terselenggara secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Setiap satuan pendidikan akan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian

hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, untuk mendukung proses tersebut perlu adanya pertimbangan yang matang dari guru dalam memilih strategi atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik topik yang dipelajari.

Strategi pembelajaran adalah ilmu yang digunakan oleh seorang guru dalam keseluruhan proses pembelajaran. Di dalam strategi pembelajaran terdapat kegiatan yang meliputi penggunaan teknik yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran. Salah satu strategi dalam proses pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif (Priansa, 2015:150). Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu karena adanya inovasi di bidang pendidikan. Keunggulan model pembelajaran dapat dihasilkan jika guru mampu mengadaptasi dan mengkombinasikan beberapa model pembelajaran secara serasi dan terpadu. Kecermatan guru dalam menentukan model pembelajaran yang digunakan menjadi semakin penting, mengingat proses pembelajaran di kelas sangat dinamis seiring perkembangan jaman. Menurut Priansa (2015:151) terdapat sejumlah pertimbangan yang mesti dipikirkan guru terkait dengan pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan tersebut disesuaikan dengan pertanyaan apa yang akan dititikberatkan

dalam pembelajaran (apakah *outcome*, *content*, atau *process*).

Salah satu Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru adalah model *role playing* adalah permainan peran standar di mana beberapa siswa terlibat dalam permainan peran dan siswa yang lain menonton sambil menunggu giliran bertukar peran. Model *role playing* memberikan kesempatan kepada 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 (Shoimin, 2014:161)

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Ledo merupakan sekolah menengah atas favorit yang ada di kabupaten Bengkayang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Waka Humas, sekolah ini banyak diminati karena berhasil mendapatkan berbagai macam prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik. Hal tersebut membuat banyak calon siswa yang tertarik untuk masuk ke SMA Negeri 1 Ledo. Sebagai sekolah favorit dan berprestasi SMA Negeri 1 Ledo tidak hanya semata-mata menginginkan hasil belajar yang baik akan tetapi juga mengharapkan peningkatan kualitas disegala aspek terutama dalam proses belajar mengajar di kelas dan peningkatan kualitas diri siswanya.

Sekolah yang memiliki keunggulan prestasi, tentu masih menghadapi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran ekonomi di kelas X untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran sehari-hari berlangsung dan bagaimana kondisi sikap siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas, ditemukan kondisi dimana dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa mengalami masalah keyakinan diri dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru.

Guru menyatakan beberapa siswa yang diberikan tugas baik dalam bentuk latihan

soal dan praktik cenderung bingung dalam proses menyelesaikan tugas tersebut. Dalam menghadapi masalah tersebut siswa cenderung pasif saat diajak berinteraksi bersama guru. Hal tersebut membuat guru mengalami kesulitan dalam membantu siswa untuk dapat memahami tugas yang diberikan. Beberapa siswa juga ditemukan menyalin atau melihat pekerjaan temannya dalam mengerjakan tugas maupun ulangan harian karena mereka merasa tidak yakin dengan jawaban yang mereka miliki. Guru juga menyatakan bahwa intensitas penggunaan metode ceramah lebih sering dibandingkan dengan penggunaan metode lainnya karena banyaknya beban materi yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru sebagai pemegang kendali dalam kelas tentunya

memiliki pemikiran dan tindakan yang nyata untuk meningkatkan keyakinan diri siswa. Dengan adanya keterlibatan siswa secara langsung selama proses pembelajaran diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi siswa dan proses belajar tidak hanya sekedar transfer konsep atau hafalan saja.

Berdasarkan informasi tersebut, penulis melakukan pengamatan dengan menyebarkan angket terbuka untuk mengetahui gambaran umum *self efficacy* siswa di kelas X SMA Negeri 1 Ledo. Angket terbuka ini penulis bagikan kepada 57 orang responden dari kelas X IPS SMA Negeri 1 Ledo. Adapun hasil penyebaran angket terbuka dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Penyebaran Angket Terbuka

Dimensi	Pertanyaan Angket	Jumlah Jawaban	
		Iya	Tidak
Tingkat kesulitan (<i>level</i>)	Apakah anda menyukai materi dan tugas mata pelajaran ekonomi yang sulit?	12	45
Kekuatan (<i>Strength</i>)	Apakah anda selalu merasa kemampuan anda baik dalam memahami materi dan tugas mata pelajaran ekonomi yang sulit?	20	37
	Apakah anda suka menyalin jawaban teman anda jika tidak mengerti dengan tugas yang diberikan guru mata pelajaran ekonomi?	42	15
Generalisasi (<i>generality</i>)	Apakah anda merasa malas mengerjakan tugas mata pelajaran ekonomi yang sulit?	36	21

Berdasarkan hasil penyebaran angket terbuka, dapat diperoleh informasi bahwa sebanyak 79% dari 57 responden (45 orang siswa) menjawab tidak menyukai materi dan tugas ekonomi yang sulit. Sebanyak 65% dari 57 responden (37 orang siswa) menjawab tidak merasa memiliki kemampuan yang baik dalam pelajaran ekonomi. Selanjutnya, 74% dari 57 responden (42 orang siswa) menjawab lebih memilih menyalin pekerjaan temannya saat menemukan tugas pelajaran ekonomi yang sulit. Untuk pertanyaan terakhir sebanyak 63% dari 57 responden (36 orang siswa) menjawab merasa malas untuk mengerjakan tugas pelajaran ekonomi yang sulit.

Keyakinan diri siswa atau juga dikenal dengan istilah *self efficacy* belajar pada mata pelajaran ekonomi memiliki peranan penting bagi siswa dalam proses belajarnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Schunk (dalam Santrock, 2013:523) yang menyatakan, “murid dengan *self efficacy* rendah mungkin menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menantang dan sulit, sedangkan murid dengan *self efficacy* tinggi mau mengerjakan tugas-tugas seperti murid itu”. Oleh karena itu, *self efficacy* menjadi salah satu faktor penting yang perlu dimiliki seorang siswa agar mereka dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu mendapatkan hasil belajar

yang baik. Ada tiga dimensi yang dapat dijadikan indikator untuk mengukur *self efficacy* yakni dimensi *level*, dimensi *strength*, dan dimensi *generality* (Bandura dalam Gufron, 2015: 80).

Akan tetapi pada kenyataannya, pentingnya peran *self efficacy* siswa belajar ekonomi masih kurang dirasakan atau bahkan tidak dirasakan oleh siswa. Sebagian besar siswa berpikir bahwa jika mereka pintar maka mereka akan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, jika mereka tidak pintar maka mereka menganggap bahwa mereka akan kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan guru. Padahal, siswa yang pintar belum tentu selalu memperoleh hasil belajar yang memuaskan maupun sebaliknya.

Pemilihan model *role playing* dengan dasar teori dan pertimbangan sesuai hasil, isi, dan proses yang jelas sangat tepat apabila digunakan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Bandura (dalam Gufron dan Rini Risnawita S, 2015:78) yang menyatakan bahwa *self efficacy* dapat dipelajari melalui empat sumber informasi utama yakni pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman orang lain (*vicarious experience*), persuasi verbal (*verbal persuasion*), dan kondisi fisiologis (*physiological state*).

Berdasarkan uraian dan hasil pra observasi di atas, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Role Playing* Terhadap *Self Efficacy* Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Ledo". Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model *role playing* terhadap *self efficacy* belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS di SMA Negeri 1 Ledo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *quasy experimental design*. Penelitian eksperimen merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016:72). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Rancangan ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* sedangkan kelas kontrol tidak. Subjek penelitian di dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Ledo tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 54 siswa. Kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan didalam tahap persiapan antara lain: 1) menyiapkan surat pra riset dari kampus yang ditujukan ke SMA Negeri 1 Ledo, 2) melakukan observasi ke SMA Negeri 1 Ledo, 3) menentukan masalah umum penelitian yang didapa dari hasil pra observasi penelitian di SMA Negeri 1 Ledo, 4) perumsan masalah dari hasil pra riset, 5) menentukan kelas untuk melakukan eksperimen, 6) menentukan jadwal penelitian, 7) membuat instrument penelitian berupa lembar observasi *self efficacy* siswa, 8) membuat perangkat belajar berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model *role playing* untuk kelas eksperimen dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tanpa menggunakan model *role playing* untuk kelas kontrol, 9) melakukan validasi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran, 10) merevisi instrument penelitian dan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi, 11) mempersiapkan model *role playing* yang digunakan untuk penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan didalam tahap pelaksanaan antara lain: 1) melakukan penelitian di kelas kontrol dengan memberikan pembelajaran tanpa menggunakan model *role playing*, 2) pada saat bersamaan dilakukan pengamatan *self efficacy* siswa kelas kontrol tanpa menggunakan model *role playing*, 3) melakukan penelitian di kelas eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan model *role playing*, 4) pada saat bersamaan dilakukan pengamatan *self efficacy* siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing*.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan didalam tahap akhir antara lain: 1) melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen, 2) menarik kesimpulan hasil penelitian, 3) menyusun laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan studi documenter. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi proses pembelajaran dan lembar observasi *self efficacy* belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian untuk dokumentasi yang diperlukan berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian seperti dokumentasi dan daftar nilai siswa. Instrumen penelitian pada penelitian ini di validasi oleh guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Ledo dan untuk lembar observasi *self efficacy* di validasi oleh dosen ahli di FKIP Untan. Dengan hasil menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut valid dan layak digunakan.

Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. *Self efficacy* siswa dianalisis dan diolah menggunakan SPSS versi 22. Untuk melihat

seberapa besar keefektifan penerapan model *role playing* terhadap *self efficacy* siswa, maka perlu dilakukan perhitungan *effect size*, adapun perhitungan yang dilakukan menurut Sutrisno (2012) sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = Effect Size

\bar{Y}_e = Rata-rata skor kelas eksperimen

\bar{Y}_c = Rata-rata skor kelas kontrol

S_c = Standar deviasi kelas kontrol

Dengan kriteria sebagai berikut:

ES ≤ 0.2 : Tergolong rendah

0.2 < ES < 0.8 : Tergolong sedang

ES ≥ 0.8 : Tergolong tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ledo yang beralamat di jalan Raya Ledo, Desa Lesabela, Kecamatan Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS 2, masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan model *role playing* sedangkan kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan model konvensional yakni ceramah. Pengamatan *Self Efficacy* belajar siswa dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. *Self efficacy* belajar siswa digolongkan kedalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan kategori tersebut berikut distribusi *self efficacy* belajar siswa di SMA Negeri 1 Ledo menggunakan model pembelajaran *role playing* yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kecenderungan *Self Efficacy* Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Role playing*

No	Rentang	Pertemuan I			Pertemuan II		
		F	%	Keterangan	F	%	Keterangan
1.	>5	7	25%	Tinggi	13	46,43%	Tinggi
2.	3-5	19	67,86%	Sedang	15	53,57%	Sedang
3.	<3	2	7,14%	Rendah	0	0%	Rendah
Jumlah		28	100%		28	100%	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa kecenderungan *self efficacy* belajar siswa pada pertemuan pertama berada di kategori tinggi sebanyak 7 siswa atau sebesar 25%. Untuk kategori sedang sebanyak 19 siswa atau sebesar 67,86% dan untuk kategori rendah terdapat 2 orang siswa atau sebesar 7,14%. Pada pertemuan kedua

mengalami kenaikan yakni untuk kategori tinggi sebanyak 13 orang siswa atau sebesar 46,43%. Untuk kategori sedang sebanyak 15 orang siswa atau sebesar 53,53% dan untuk pertemuan kedua tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori rendah. Untuk paparan hasil perindikator dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. *Self Efficacy* Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Indikator	Keterangan	Pertemuan I (%)	Pertemuan II (%)
1	Dimensi <i>Level</i>	Siswa menyukai proses pembelajaran ekonomi	57,14%	64,29%
		Siswa menyukai tugas yang diberikan	67,85%	75%
		Siswa berani bertanya, berpendapat, atau menjawab pertanyaan guru	60,71%	78,57%
2	Dimensi <i>Strength</i>	Siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri	75%	92,86%
		Siswa memiliki kemandirian dalam belajar	57,14%	89,29%
		Siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran	75%	75%
3	Dimensi <i>Generality</i>	Siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	71,43%	71,43%
		Rata-rata	66,32%	78,06%

Berdasarkan tabel 3, *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama memperoleh persentase rata-rata sebesar 66,32% dan masuk kedalam kategori cukup. *Self efficacy* belajar siswa yang masuk kedalam kategori baik yaitu percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 75%, memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 75%, dan gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebesar 71,43%. Untuk kategori cukup yaitu siswa menyukai tugas yang diberikan sebesar 67,85% dan berani berpendapat, bertanya

atau menjawab pertanyaan guru yaitu 60,71%. Dan untuk kategori kurang yaitu siswa menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 57,14% dan siswa memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 57,14%. Pada pertemuan kedua memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,06% dan masuk kedalam kategori baik. *Self efficacy* belajar siswa yang masuk kedalam kategori baik sekali yaitu percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 92,86% dan memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 89,29%.

Untuk kategori baik yaitu menyukai tugas yang diberikan sebesar 75%, berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan guru yaitu 78,57%, memiliki komitmen kuat untuk memahami materi pembelajaran sebesar 75% dan gigih dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan sebesar 71,43%. Dan untuk kategori cukup yaitu menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 64,29%. Hasil observasi yang dilakukan dikelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Kecenderungan *Self Efficacy* Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

No	Rentang	Pertemuan I			Pertemuan II		
		F	%	Keterangan	F	%	Keterangan
1.	>5	2	7,69%	Tinggi	3	11,54%	Tinggi
2.	3-5	18	69,23%	Sedang	23	88,46%	Sedang
3.	<3	6	23,08%	Rendah	0	0%	Rendah
Jumlah		26	100%		26	100%	

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa kecenderungan *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada pertemuan pertama berada di kategori tinggi sebanyak 2 siswa atau sebesar 7,69%. Untuk kategori sedang sebanyak 18 siswa atau sebesar 69,23% dan untuk kategori rendah terdapat 6 orang

siswa atau sebesar 23,08%. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan yakni untuk kategori tinggi sebanyak 3 orang siswa atau sebesar 11,54%. Untuk kategori sedang sebanyak 23 orang siswa atau sebesar 88,46%. Berikut ini akan peneliti paparkan hasil dari tiap-tiap indikator perpertemuan pada tabel 5.

Tabel 5. *Self Efficacy* Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran konvensional

No	Indikator	Keterangan	Pertemuan I (%)	Pertemuan II (%)
1	Dimensi <i>Level</i>	Siswa menyukai proses pembelajaran ekonomi	46,15%	65,38%
		Siswa menyukai tugas yang diberikan	50%	69,23%
2	Dimensi <i>Strength</i>	Siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri	38,46%	50%
		Siswa berani bertanya, berpendapat, atau menjawab pertanyaan guru	30,77%	38,46%
		Siswa memiliki kemandirian dalam belajar	76,92%	80,77%
3	Dimensi <i>Generality</i>	Siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran	69,23%	73,08%
		Siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	61,54%	84,62%
Rata-rata			53,72%	65,94%

Berdasarkan tabel 5, *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada pertemuan pertama memperoleh persentase rata-rata sebesar 53,72% dan masuk kedalam kategori kurang. *Self efficacy* belajar siswa yang masuk kedalam kategori baik yaitu memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 76,92%.

Untuk kategori cukup yaitu memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 69,23% dan gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan yaitu 61,54%. Dan untuk kategori kurang yaitu menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 46,15%, menyukai tugas yang diberikan sebesar 50%, percaya diri

untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 38,46%, dan yang paling rendah yaitu berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan guru sebesar 30,77%.

Pada pertemuan kedua memperoleh persentase rata-rata sebesar 68,94% dan masuk kedalam kategori cukup. *Self efficacy* belajar siswa yang masuk kedalam kategori baik sekali yaitu memiliki kemandirian dalam belajar 80,77% dan gigh dalam menyelesaikan tugas sebesar 84,62%. Untuk kategori baik yaitu memiliki komitmen kuat untuk memahami materi pembelajaran sebesar 73,08%. Untuk kategori cukup yaitu

menyukai proses pembelajaran sebesar 65,38% dan menyukai tugas yang diberikan sebesar 69,23%. Dan untuk kategori kurang yaitu percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 50%, dan yang paling rendah yaitu berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan guru sebesar 38,46%.

Sebelum melakukan uji beda, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalias akan ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		28	26
<i>Normal Parameters^a</i>	<i>Mean</i>	5.0000	3.9423
	<i>Std. Deviation</i>	1.08866	.94156
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.107	.111
	<i>Positive</i>	.107	.111
	<i>Negative</i>	-.107	-.108
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.567	.565
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.905	.907

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 6 data diatas, menunjukkan bahwa pada garis asymp.Sig.(2-tailed) diperoleh nilai signifikasi untuk kelas eksperimen sebesar 0,905 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,907. Nilai signifikasi yang diperoleh $> 0,05$ yang artinya bahwa H_0 diterima dan data berdistribusi normal.

Setelah dilakukannya uji normalitas dilanjutkan dengan melakukan uji

homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang sama atau berbeda. Uji homogenitas ini menggunakan *One Way ANOVA dengan SPSS* versi 22. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh ilai sebesar $0,549 > 0,05$. Maka data *self efficacy* belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol bervarian sama. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.364	1	52	.549

Uji beda dilakukan dengan menggunakan Uji-t (*Independent Sample T Test*) untuk melihat apakah ada perbedaan *self efficacy* belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Jika nilai sig > dari pada 0,05 maka tidak ada perbedaan *self efficacy* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, jika nilai

sig < 0,05 maka terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Tabel 8. Uji Beda *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<i>Equal variances assumed</i>	.364	.549	3.805	52	.000	1.058	.278	.500	1.615
<i>Equal variances not assumed</i>			3.826	51,752	.000	1.058	.278	.503	1.612

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan *self efficacy* siswa yang menggunakan penerapan model *role playing* dengan yang menggunakan model konvensional.

Untuk menghitung seberapa efektif model *role playing* terhadap *self efficacy* belajar siswa menggunakan perhitungan *effect size*. Hasil rata-rata *self efficacy* pertemuan pertama dan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 5,00 dan kelas kontrol 3,94 dengan standar deviasi kelas kontrol sebesar 0,94. Perhitungan *effect size* sebagai berikut:

$$\Delta = \frac{5,00 - 3,94}{0,94} = 1,13$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,13 karena $1,13 > 0,8$ maka berdasarkan kriteria nilai *effect size* ini digolongkan dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan *self efficacy* belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi daripada model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pengamatan *self efficacy* belajar siswa dilakukan sebanyak dua kali pertemuan masing-masing kelas. Untuk kelas eksperimen yang menerapkan model *role playing* pada pertemuan pertama, siswa yang memiliki *self efficacy* belajar siswa yang tergolong tinggi sebanyak tujuh orang siswa. Kemudian untuk *self efficacy* belajar siswa yang tergolong sedang sebanyak 19 orang siswa dan dua orang siswa lainnya memiliki *self efficacy* yang tergolong rendah karena hanya memenuhi 0 sampai 2 sub indikator *self efficacy* belajar siswa dari 7 sub indikator yang ada.

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan rata-rata *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama tergolong cukup yaitu sebesar 66,32%. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa masih kurang terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh guru dan membuat *self efficacy* belajar siswa masih belum bisa dikatakan baik. Dari 7 sub indikator yang ada 3 indikator tergolong baik yaitu siswa

percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 75%, siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 75%, dan siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebanyak 71,43%. 2 indikator tergolong cukup yaitu siswa menyukai tugas yang diberikan sebesar 67,85% dan siswa berani bertanya, berpendapat, atau menjawab pertanyaan guru. Dan 2 indikator lainnya yang tergolong kurang adalah siswa menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 57,14% dan siswa memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 57,14%.

Pada pertemuan kedua, siswa yang memiliki *self efficacy* belajar siswa yang tergolong tinggi sebanyak 13 orang siswa. Kemudian untuk *self efficacy* belajar siswa yang tergolong sedang sebanyak 15 orang siswa dan pada pertemuan kedua tidak ada *self efficacy* belajar siswa yang tergolong rendah. Artinya pada pertemuan kedua *self efficacy* belajar siswa sudah baik dikarenakan dari 28 siswa 46,43% nya memiliki *self efficacy* yang tinggi.

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan rata-rata *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pertemuan kedua tergolong baik yaitu sebesar 78,06%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai memahami proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* yang membuat *self efficacy* mereka juga meningkat. Dari tujuh sub indikator *self efficacy* belajar siswa, dua indikator masuk kedalam kategori baik sekali yaitu siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 92,86% dan siswa memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 89,29%. Kemudian empat sub indikator masuk kedalam kategori baik yaitu siswa menyukai tugas yang diberikan sebesar 75%, siswa berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan guru sebesar 78,57%, siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 75%, dan siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebesar 71,43%. Dan yang masuk kedalam kategori cukup yaitu siswa

menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 64,29%.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, *self efficacy* belajar siswa dapat meningkat. Jika dibandingkan pada pertemuan pertama dan kedua, *self efficacy* belajar siswa semakin meningkat dari rata-rata 66,32% menjadi 78,06% atau naik sebesar 11,74%. Diantara tujuh sub indikator, indikator siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri yang memiliki persentase tertinggi yakni 92,86% itu dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* melibatkan siswa secara aktif didalam proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuannya sendiri untuk menyelesaikan tugas yang mereka miliki.

Untuk kelas kontrol pada pertemuan pertama, siswa yang memiliki *self efficacy* belajar siswa yang tergolong tinggi sebanyak dua orang siswa. Kemudian untuk *self efficacy* belajar siswa yang tergolong sedang sebanyak 18 orang siswa dan enam orang siswa lainnya memiliki *self efficacy* yang tergolong rendah karena hanya memenuhi 0 sampai 2 sub indikator *self efficacy* belajar siswa dari 7 sub indikator yang ada.

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan rata-rata *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada pertemuan pertama tergolong kurang yaitu sebesar 53,72%. Siswa kurang memiliki *self efficacy* ditambah lagi model pembelajaran yang digunakan kurang dapat membuat siswa meningkatkan *self efficacy*. Dari tujuh sub indikator yang ada, satu indikator tergolong baik yaitu siswa memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 76,92%. Dua sub indikator tergolong cukup yaitu siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 69,23% dan siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebesar 62,65%. Dan empat sub indikator lainnya masuk kedalam kategori kurang yakni siswa menyukai proses

pembelajaran ekonomi sebesar 46,15%, siswa menyukai tugas yang diberikan sebesar 50%, siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 38,46%, dan siswa berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan guru sebesar 30,77%.

Pada pertemuan kedua, siswa yang memiliki *self efficacy* belajar siswa yang tergolong tinggi sebanyak 3 orang siswa. Kemudian untuk *self efficacy* belajar siswa yang tergoong sedang sebanyak 26 orang siswa dan pada pertemuan kedua tidak ada *self efficacy* belajar siswa yang tergolong rendah. Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan rata-rata *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada pertemuan kedua tergolong cukup yaitu sebesar 65,94%. Dari tujuh sub indikator yang ada, dua indikator masuk kedalam kategori baik sekali yaitu siswa memiliki kemandirian dalam belajar sebesar 80,77% dan siswa gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebesar 84,62%.

Satu indikator masuk kedalam kategori baik yaitu siswa memiliki komitmen kuat untuk memahami pembelajaran sebesar 73,08%. Dua indikator tergolong cukup yaitu siswa menyukai proses pembelajaran ekonomi sebesar 65,38% dan siswa menyukai tugas yang diberikan sebesar 69,23%. Dan 2 indikator lainnya termasuk kedalam kategori kurang yaitu siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri sebesar 50% dan siswa berani berpendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan guru sebesar 38,46%.

Berdasarkan hal tersebut, *self efficacy* belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan pertemuan kedua yakni 53,72% ke 65,94% atau naik sebesar 12,22%. Walaupun demikian, masih terdapat empat indikator yang tergolong kurang dan yang paling rendah yaitu siswa berani berpendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan guru. Siswa sangat sulit diminta berpendapat, bahkan disaat guru memberikan pertanyaan hanya 1 dan 2 siswa saja yang mau

mengajukan pertanyaan. Padahal untuk sub indikator siswa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sendiri masih kurang yakni 50%, artinya siswa masih tidak memiliki kepercayaan terhadap kemampuan yang mereka miliki namun walau begitu mereka tidak ada kemauan untuk bertanya terhadap materi yang diberikan. Meski begitu indikator gigih dalam menyelesaikan tugas yang diberikan masuk ke kategori baik sekali yaitu 84,62%, karena siswa disaat diberikan tugas atau latihan mereka berusaha dengan gigih untuk menyelesaikan atau menjawab soal-soal tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap *self efficacy* belajar siswa dapat diketahui melalui uji beda menggunakan uji-t (*independent sample t test*). Berdasarkan uji-t (*independent sample t test*) yang dilakukan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan *self efficacy* siswa yang menggunakan penerapan model *role playing* dengan yang menggunakan model konvensional. Setelah dilakukan uji beda, dilanjutkan dengan mengukur efektifitas dari penerapan model *role playing* terhadap *self efficacy* belajar siswa. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,13, maka berdasarkan kriteria yang berlaku maka nilai *effect size* ini termasuk kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan *self efficacy* belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi daripada model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan *self efficacy* belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Ledo. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Humeira (2014) dengan judul “Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran

2013/2014” menyatakan bahwa teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan efikasi diri dalam belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Ledo dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role play* dapat meningkatkan *self efficacy* belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan dilakukan uji beda memperoleh nilai 0,000 yang artinya terdapat perbedaan hasil *self efficacy* belajar siswa antara kelas yang menerapkan model *role playing* dengan model konvensional dan diperkuat lagi dengan perhitungan *effect size* sebesar 1,13, maka berdasarkan kriteria yang berlaku maka nilai *effect size* ini termasuk kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan *self efficacy* belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi daripada model pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu: (1) Dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, sebaiknya guru memberikan waktu yang cukup untuk siswa memahami naskah yang akan dipelajarinya dengan memberikan naskah tersebut beberapa hari sebelum proses pembelajaran. (2) Guru lebih memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih percaya kepada kemampuan mereka sendiri dengan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran, baik itu model, metode, maupun media yang dapat membuat *self efficacy* siswa meningkat. (3) Bagi siswa harus lebih menghargai kemampuan diri sendiri, tidak malu untuk berpendapat dan bertanya jika merasa kurang mengerti dengan

materi. Dan tanamkan pada diri bahwa keberhasilan itu berasal dari diri kita sendiri. (4) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang penerapan model *role playing* terhadap *self efficacy* belajar siswa untuk lebih mengkaji penelitian ini lebih jauh dengan melakukan penilaian *self efficacy* diri, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana mereka mengukur keyakinan diri mereka sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Ghufron, M. N., Rini R. S. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Humeira, Y. (2014). *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surakarta Tahun 2013/2014*. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/38527/MTE3NDc4/Keefektifan-Layanan-Bimbingan-Kelompok-Dengan-Teknik-Bermain-Peran-Untuk-Meningkatkan-Efikasi-Diri-Dalam-Belajar-Siswa-Kelas-Viii-Smp-Negeri-5-Surakarta-Tahun-Pelajaran-20132014-abstrak.pdf>,
- Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, L. (2012). *Effect Size*. Retrieved from <http://www.leo-sutrisno.scrib.com/28025523/effect-size.html>