

Volume 2 Nomor 2 November 2017

e-ISSN 2541-0938

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME
2

NOMOR
2

SINTANG
NOVEMBER
2017

e-ISSN
2541-0938

JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi
VOLUME 2, NO 2, 2017

DAFTAR ISI

Kapital Sosial Dalam Pembangunan Ekonomi Di Kawasan Terpencil Helena Anggraeni, Tjondro Sugianto STIM Shanti Bhuana Bengakayang, Indonesia	61-68
<hr/>	
Penerapan Metode Pembelajaran <i>Problem Solving</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pokok Bahasan Permintaan dan Penawaran di Sekolah Menengah Atas Rudi Hartono, Avelius Domingus Sore STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia	69-82
<hr/>	
Pengaruh Infromasi Keuangan Terhadap Nilai Perusahaan Yunita astikawati, Emilia Dewiati Pelipa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia	83-91
<hr/>	
Pengaruh Transaksi Investor Asing Terhadap Transaksi Investor Domestik Di Pasar Modal Indonesia Yunita Astikawati, Dessy Triana Relita STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia	92-102
<hr/>	
Peran Credit Union Dalam Bidang Agribisnis Untuk Pembangunan Pertanian Dan Ekonomi Sabinus Beni, Blasius Manggu STIM Shanti Bhuana Bengkayang, Indonesia	103-111
<hr/>	
Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Materi Pasar di Kelas VIII Sarce Yuliana Tamelan, Yulia Suriyanti, Valentinus Ola Beding STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia	112-117
<hr/>	

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI PASAR DI KELAS VIII

Sarce Yuliana Tamelan¹, Yulia Suriyanti², Valentinus Ola Beding³

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

Email: tamelansarce@gmail.com¹, suryantiyuli@yahoo.co.id²

Diterima: 15 Oktober 2017; Disetujui: 30 Oktober 2017; Diterbitkan: 1 November 2017

Abstract: *This research is based on the condition of the students based on the interview of the researcher with the Integrated IPS subject teacher who said the students are very passive when in the classroom and the creativity of the students is very low in fact the result of a learning is how students can apply learning in everyday life and students can enjoy learning while playing so that learning is not monotonous. The research approach used is qualitative approach and the method used in this research is qualitative descriptive with form of Class Action Research (PTK). Subjects in this study were students of class VIII State Junior High School 3 Belimbing Hulu which amounted to 31 people consisting of 19 male students and 12 female students. Data collection techniques used are direct observation techniques, measurement techniques, direct communication techniques and documentary studies. Data analysis techniques using percentage analysis techniques. This research was conducted in 2 (two) cycles. The first cycle of classical completeness only reached 32.25%. While the second cycle of classical completeness reached 83.87%. Thus, an increase in student learning creativity is expressed through the test results of 51.62%. Student response to Role Playing method also shows the category of Very Good.*

Keywords: *Students' Creativity, Role Playing Method*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi siswa berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu yang mengatakan siswa sangat terlihat pasif ketika di kelas dan kreativitas siswa yang sangat rendah pada kenyataannya hasil dari suatu pembelajaran ialah bagaimana siswa dapat menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan siswa dapat menikmati belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak monoton. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Belimbing Hulu yang berjumlah 31 orang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, teknik pengukuran, teknik komunikasi langsung dan studi dokumenter. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis persentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Siklus pertama ketuntasan klasikal hanya mencapai 32,25%. Sedangkan siklus yang kedua ketuntasan klasikal mencapai 83,87%. Dengan demikian, terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa yang dinyatakan melalui hasil tes sebesar 51,62%. Respon siswa terhadap metode *Role Playing* juga menunjukkan kategori Sangat Baik.

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar Siswa, Metode Role Playing*

PENDAHULUAN

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memahami kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara.

Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu metode pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran yang sesuai sehingga bisa menimbulkan partisipasi siswa dan dapat membantu dalam mendalami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu terutama pada materi pasar.

Hasil pra observasi peneliti dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu dan wakil kepala sekolah di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Belimbing Hulu menyatakan bahwa dari jumlah siswa yang mencapai 31 orang, tidak mencapai sebagian dari siswa yang aktif dan siswa masih sangat pasif dalam hal bertanya, menyanggah pertanyaan dari guru.

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti ingin mencari solusi dengan penerapan

model pembelajaran role playing dengan harapan siswa menjadi terdorong dalam mengembangkan kreativitas yang mereka miliki.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini menggunakan metode role playing, dengan alasan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu, peneliti ingin melihat apakah ketika belajar sambil bermain dapat membuat siswa lebih kreatif. Peneliti memilih kelas VIII dikarenakan metode role playing yang digunakan tepat pada materi pasar dan juga peneliti ingin melihat tingkat kreativitas siswa pada materi pasar

KAJIAN TEORI

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Yamin, 2007: 152). Pendapat lain mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswasecara tepat dan cepat berdasarkan waktu yang telah ditentukan sehingga diperoleh hasil yang maksimal (Thoifuri, 2008: 55). “*Role Playing*” (bermain peran) merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk

membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2009: 26). Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagaicara.

Adapun prosedur teknis dari *Role Playing* menurut Silberman (2007) adalah sebagai berikut:

1. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
2. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
3. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran.

Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi *feedback* dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.

4. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka

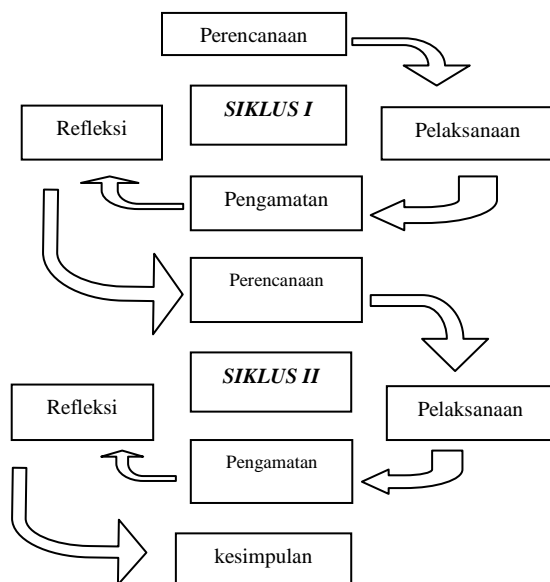
METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013:2), “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” berdasarkan tujuan yang hendak dicapai maka dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci (sugiyono, 2013: 8). Dalam suatu penelitian, selain dituntut mampu menggunakan metode dan prosedur penelitian yang tepat, dituntut pula mampu memilih bentuk penelitian yang tepat.

Menurut Arikunto (2010:135) penelitian tindakan kelas (classroom

action research), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Model Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 1
Desain alur penelitian
(Arikunto, 2010:16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, siklus I dilaksanakan pada tanggal 1september, 7 september dan 8 september 2016 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 september, 15 september dan 21 septembar 2016 di kelas VIII Sekolah menengah pertama Negeri 3 Belimbing Hulu pada semester

ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 31 orang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan tiap siklus memerlukan waktu 3 kali pertemuan.

2. Hasil Penelitian

a. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I diikuti 31 siswa diperoleh hasil dari 31 siswa yaitu 10 orang siswa memperoleh nilai sebanyak 32,25% dan dinyatakan tuntas serta 21 siswa dengan persentase 67,74% dinyatakan tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 98 dan nilai terendah 13.

b. Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II diikuti 31 siswa diperoleh hasil dari 31 siswa yaitu 26 orang siswa memperoleh nilai sebanyak 83.87% dan dinyatakan tuntas serta 5 siswa dengan persentase 16.12% dinyatakan tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah 32. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada materi pasar menggunakan metode *role playing* pada siklus II dinyatakan tuntas.

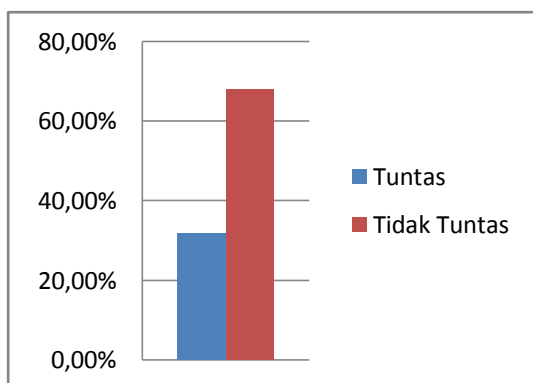


Diagram 1.
Diagram Ketuntasan Hasil Belajar
Siswa Siklus I

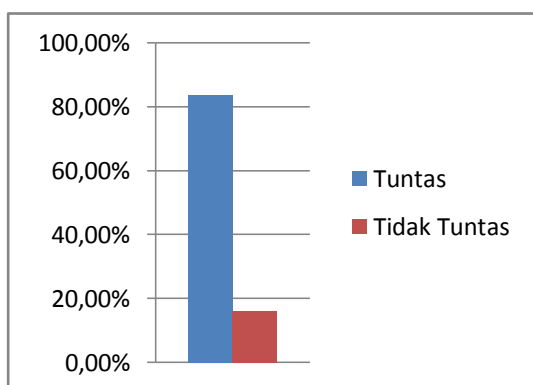


Diagram 2.
Diagram Ketuntasan Hasil Belajar
Siswa Siklus II

Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Materi Pasar di Kelas VIII. Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu materi pasar dengan metode *role playing* diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Belimbing Hulu tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dili-

hat dari hasil observasi yang peneliti lakukan dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada peningkatan kreativitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik.

Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pasar di Kelas VIII. Berdasarkan KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu yang ditentukan oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Belimbing Hulu adalah 65, diketahui siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I sebanyak 10 siswa atau 32,25% dari 31 siswa yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan pada siklus II diketahui siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak siswa 26 atau 83,87% dari 31 siswa yang menjadi subjek penelitian. Maka peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 51,62%. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan maka penelitian ini maksimal dan dinyatakan hanya dilakukan sampai siklus II

PENUTUP

Kreativitas belajar siswa di kelas VIII diperoleh hasil tes materi pasar diketahui ketuntasan klasikal di siklus I sebesar 32,25% atau 21 orang siswa yang tuntas dan siklus II sebesar

83,87% atau 26 orang siswa yang tuntas sehingga diperoleh peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 51,62 %. Respon siswa di Kelas VIII siswa mengungkapkan belajar sambil bermain itu menyenangkan, siswa mengungkapkan pembelajaran kedepan selalu menggunakan metode seperti ceramah, tanya jawab dan mereka berharap agar dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain dalam arti dapat melakukan praktek .

Sesuai dengan hasil penelitian dan kesimpulan tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* materi pasar maka: Guru diharapkan mampu mencari dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan, yang dapat menarik dan memberikan semangat serta motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran; Disarankan kepada guru agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang ada salah satunya yaitu metode *role playing*; Diharapkan kepada guru agar membiasakan siswa untuk tampil didepan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang ada apalagi ketika pelajaran itu bisa dibawa praktek secara langsung; Bagi siswa, setelah belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini agar dapat

menerapkan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari; Perlu adanya penelitian lanjutan tentang upaya peningkatan kreativitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing* sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat lebih baik lagi dipergunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Thoifuri. (2007). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Rasail.
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta