

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN *ROLE*
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 3 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Imelda Devita

NPM. 1600887203015

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS BATANGHARI
JAMBI
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pembimbing skripsi ini menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

Nama : Imelda Devita
NPM : 1600887203015
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi

Telah disetujui dan di sah kan sesuai dengan prosedur, ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, Maret 2020

Mengetahui
Ketua Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Lili Andriani, S.Pd. M.M.

Pembimbing II

Pembimbing I

Pratiwi Indah Sari, S.Pd, MM, M.Pd.E

Dr. Mayasari, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diterima dan disetujui oleh panitia ujian skripsi yang diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 7 Maret 2020

Jam : 15.00 - 17.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Batanghari Jambi

PANITIA PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji	Dr. Mayasari, M.Pd	_____
Sekretaris	Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.Pd.E	_____
Penguji Utama	Lili Andriani, S.Pd. M.M	_____
Penguji	Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E	_____

Disahkan Oleh:

Ka.Prodi Pendidikan Ekonomi

Dekan FKIP

Lili Andriani, S.Pd, M.M

Dr. H.Abdul Gafar, S.Pd. M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imelda Devita

NPM : 1600887203015

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Ips Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi

Dengan ini saya menyatakan bahwa judul skripsi yang disebutkan di atas belum pernah diujikan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) dan gelar lainnya di suatu perguruan tinggi, dan di dalam skripsi ini murni gagasan, penilaian, observasi, dan rumusan saya sendiri, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain kecuali tertulis yang diacu dalam naskah ini serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Jambi, Maret 2020
Saya yang Menyatakan,

Imelda Devita
NPM. 1600887203015

MOTTO

“Siapa saja yang menempuh jalan kebaikan maka dia mendapatkan pahalanya, sekaligus pahala orang yang turut mengikutinya, tanpa mengurangi pahala mereka sedikit pun”.

(HR. Ibnu Abi Syaibah)

“Tidaklah kamu memperhatikan bahwa sesungguhnya kapal itu berlayar dilaut dengan nikmat Allah, supaya di perlihatkan-Nya kepadamu sebagian dari tanda-tanda kebahagiaan bagi semua orang yang sangat sabar lagi banyak bersyukur”

(QS. 31:31)

“Jika seseorang berpergian dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti perjalanan menuju surga”

(Nabi Muhammad SAW)

“Hiduplah seolah engkau mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya”

(Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim..

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang..

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk Papa saya Hendri dan Mama saya Siti Rohani serta kedua adik saya yang telah memberikan doa, semangat dan dukungannya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan masa kuliah saya dan terciptanya skripsi ini. Saya bersyukur sekali kalian selalu berada disampingku, terima kasih ya Allah telah memberikan saya keluarga yang selalu mencintai saya dan selalu memberikan yang terbaik untuk keberlangsungan pendidikan saya sampai saat ini. Insyaallah jika saya diberikan umur yang panjang saya akan membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan selama ini dan membuat kalian bahagia di sisa usia kalian.

Buat teman-teman angkatan 2016 pendidikan ekonomi saya ucapkan trimakasih banyak karena telah berjuang bersama saya selama kurang lebih 4 tahun lamanya. Untuk teman-teman CAADIS selaku teman SMA, saya ucapkan trima kasih telah memberikan motivasi dan semangat saat saya mengerjakan skripsi ini serta teman-teman Telur Gulung serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, saya ucapkan trima kasih banyak untuk dukungan kalian selama ini, saya tanpa kalian butiran debu. Kebaikan dari kalian insyallah akan dibalas oleh Allah SWT. Aamiin.

ABSTRAK

Devita, Imelda. 2020. Skripsi. “*Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi*”. Dosen Pembimbing I: Dr. Mayasari, M.Pd ; Dosen Pembimbing II: Pratiwi Indah Sari, S.Pd, M.Pd.E.

Kata Kunci: Ceramah, Konvensional, *Role Playing*, dan Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan model pembelajaran konvensional melalui model ceramah dengan model pembelajaran *Role Palying* pada mata pelajaran ekonomi dengan materi lembaga jasa keuangan pada kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi.

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment*. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 157 siswa dari seluruh kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu: kelas eksperimen (X IPS 1 sebanyak 39 siswa) dan kelas kontrol (X IPS 4 sebanyak 38 siswa). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: wawancara, observasi dan pemberian tes berupa pilihan ganda. Uji instrumen penelitian yang digunakan, yaitu: uji validitas soal, uji reliabilitas soal, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji kesamaan dua rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh analisis pada kelas kontrol hasil pre-test sebanyak 1 orang yang lulus KKM dengan nilai 70 dan pre-test kelas eksperimen sebanyak 8 siswa yang lulus dengan nilai 72.5, 72.5, 70, 72.5, 72.5, 72.5, 70. Sedangkan pada hasil post-test untuk kelas kontrol sebanyak 14 siswa (41,17%) yang lulus diatas KKM, lalu untuk kelas eksperimen sebanyak 24 siswa (75%) yang lulus diatas KKM.

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran tujuan, kompetensi serta hasil belajar siswa yang diharapkan akan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memahami serta dapat memilih model pembelajaran yang menarik dan inovatif yang akan membantu siswa dalam proses penyerapan materi pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi”**.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Fachruddin Razi, SH.MH sebagai Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Lili Andriyani, S.Pd, MM sebagai Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Batanghari Jambi.
4. Ibu Dr. Mayasari, M.Pd sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bantuan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan proposal skripsi ini.
5. Ibu Pratiwi Indah Sari, S.Pd, MM, M.Pd.E sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bantuan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

7. Seluruh Staf Administrasi dan Karyawan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
8. Kepala Sekolah SMAN 3 Kota Jambi beserta para majelis guru dan staf.
9. Papa, Mama, Adik, Kakak dan keluarga yang telah mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan proposal skripsi ini dapat berjalan dengan baik dari awal hingga akhir nanti.
10. Sahabat serta teman-teman seperjuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2016 dan semua pihak yang telah memberikan sumbangan saran serta kritik terhadap penulisan proposal skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dengan segala keterbatasan dalam proposal skripsi ini yang masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Jambi, Maret 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10

BAB II LANDASAN TEORI TEORI

2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Konsep Model Pembelajaran	11
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	11
2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran	12
2.1.2 Model Pembelajaran Konvensional	15
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Konvensional	15
2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Ceramah	16
2.1.2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Ceramah	16
2.1.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Ceramah	17
2.1.2.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Ceramah	22
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	24
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	24
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2.1.3.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	30
2.1.4 Hasil Belajar	34

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar	34
2.1.4.2 Indikator Hasil Belajar	36
2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	41
2.2 Penelitian Relevan	44
2.3 Kerangka Berpikir	46
2.4 Hipotesis	47

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	48
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.2.1 Tempat Penelitian	49
3.2.2 Waktu Penelitian	49
3.3 Populasi dan Sampel	49
3.3.1 Populasi	49
3.3.2 Sampel	50
3.4 Prosedur Penelitian	50
3.5 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.1 Sumber Data	52
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	52
3.6 Variabel Penelitian	53
3.7 Uji Instrumen Penelitian	54
3.7.1 Uji Validitas Soal	54
3.7.2 Uji Reliabilitas Soal	56
3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran	57
3.7.4 Uji Daya Pembeda	60

3.8 Uji Klasik	62
3.8.1 Uji Normalitas	62
3.8.2 Uji Homogenitas	63
3.9 Uji Analisis Data	63
3.8.1 Uji Kesamaan Dua Rata-rata (Uji Hipotesis).....	63

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum	65
4.1.1 Sejarah Sekolah	65
4.1.2 Keadaan Guru dan Siswa	66
4.1.2.1 Keadaan Guru SMAN 3 Kota Jambi	66
4.1.2.2 Keadaan Siswa SMAN 3 Kota Jambi	67
4.1.2.3 Visi dan Misi SMAN 3 Kota Jambi	67
4.1.2.3.1 Visi	67
4.1.2.3.2 Misi	67
4.1.3 Struktur Organisasi SMAN 3 Kota Jambi	68
4.1.4 Sarana dan Prasarana SMAN 3 Kota Jambi	69
4.2 Hasil Penelitian	71
4.2.1 Uji Statistik Deskriptif	71
4.2.2 Uji Asumsi Klasik	72
4.2.2.1 Uji Normalitas.....	72
4.2.2.2 Uji Homogenitas	73
4.2.3 Deskripsi Data	73
4.2.3.1 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di	74

Kelas Kontrol	
4.2.3.2 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Kelas Eksperimen	75
4.2.3.3 Hasil Belajar <i>Post-test</i> Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76
4.3 Uji Hipotesis	77
4.4 Pembahasan	79
4.4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi.....	79
4.4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi	80
4.4.3 Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMAN 3 Kota Jambi	81
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

1	Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi	6
2	Desain Penelitian	48
3	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	49
4	Jumlah Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi	50
5	Jumlah Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi	50
6	Kriteria Validitas	55
7	Kriteria Reliabilitas	57
7	Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Soal Pre-test	58
8	Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Soal Post-test	59
9	Kriteria Uji Daya Pembeda Instrumen Penelitian Soal Pre-test	61
10	Kriteria Uji Daya Pembeda Instrumen Penelitian Soal Post-test	62
11	Jumlah Guru PNS dan Honorer di SMAN 3 Kota Jambi	67
12	Jumlah Siswa di SMAN 3 Kota Jambi	68
13	Sarana dan Prasarana	71
14	Uji Statistik Deskriptif	72
15	Uji Normalitas	73
16	Uji Homogenitas	74
17	Nilai Pre-test Kelas Kontrol	75
18	Nilai Pre-test Kelas Eksperimen	76
19	Nilai Post-test Kelas Kontrol	77
20	Nilai Post-test Kelas Eksperimen	77
21	Uji t Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	78
22	Uji t Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	79

DAFTAR GAMBAR

1.	Bagan Kerangka Berpikir	46
2.	Struktur Organisasi SMAN 3 Kota Jambi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

1	SK Bimbingan	91
2	Kartu Bimbingan	92
3	Surat Izin untuk Uji Coba	96
4	Surat Izin Penelitian	97
5	SK Tembusan dari Sekolah	98
6	SK Seminar	99
7	Hasil Turnitin.....	100
8	SK Sidang Skripsi	101
9	RPP Kelas Eksperimen	102
10	RPP Kelas Kontrol	106
11	Materi Pembelajaran	110
12	Soal Pre-test	120
13	Soal Post-test	127
14	Tabel Instrumen Soal Pre-test	134
15	Tabel Instrumen Soal Post-test	136
16	Uji Coba Reliabilitas dan Validitas Soal Pre-test	138
17	Uji Coba Reliabilitas dan Validitas Soal Post-test	141
18	Tingkat Kesukaran Soal Pre-test	144
19	Tingkat Kesukaran Soal Post-test	145
20	Daya Pembeda Soal Pre-test	146
21	Daya Pembeda Soal Post-test	147
22	Tabel Hasil Pre-test Kelas Kontrol	148
23	Rekapitulasi Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol	150
24	Tabel Hasil Post-test Kelas Kontrol	151
25	Rekapitulasi Data Hasil Post-test Kelas Kontrol	153
26	Tabel Hasil Pre-test Kelas Eksperimen	154
27	Rekapitulasi Data Hasil Pre-test Kelas Eksperimen	156
28	Tabel Hasil Post-test Kelas Eskperimen	157

29	Rekapitulasi Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen	159
30	Tabel Statistik Deskriptif, Normalitas, Homogenitas dan Uji T	160
31	Tabel r	162
32	Tabel Distribusi Chi-Square	163
33	Tabel Distribusi t	165
34	Dokumentasi	166

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru merupakan faktor penunjang dalam keberhasilan pendidikan. Hal ini tertuang dalam batang tubuh pembukaan Undang-Undang 1945 alinea ke 4 dan searah dengan tujuan dari semboyan pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara pada tahun 1922 yang berbunyi *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso*, dan *Tut Wuri Handayani*, adapun arti dari semboyan pendidikan sebagai berikut:

“Ing Ngarso Sung Tulodo yang memiliki arti didepan memberi contoh. Peran guru disini harus memberikan suri tauladan yang baik dan nantinya akan dicontohkan oleh siswa. Dalam hal ini guru sebagai panutan yang memberikan pembelajaran serta contoh yang akan dijadikan pedoman oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ing Madya Mangun Karso yang memiliki arti ditengah memberi semangat. Disini guru berperan memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk menumbuhkembangkan minat dan bakat yang dimiliki pada setiap materi yang disampaikan saat proses pembelajaran. Motivasi ini sangat penting untuk peserta didik karena tidak semua materi dapat langsung diserap oleh peserta didik, untuk itu perlu diberikannya dorongan oleh guru agar peserta didik tertarik pada materi yang disampaikan.

Tut Wuri Handayani yang memiliki arti dibelakang memberikan dorongan. Guru memiliki peran untuk memberikan dorongan dan arahan kepada siswa. Arahan yang diberikan guru ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Arahan ini juga termasuk dalam salah satu peran guru dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Tujuan pendidikan yang ada di Indonesia secara umum tertuang dalam Undang-Undang 1945 alinea ke 4 yakni “.....Mencerdaskan kehidupan bangsa.....”. Sesuai dengan tujuan tersebut guru memiliki tanggungjawab dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat dimulai dari dasar hingga

menengah. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam menciptakan kondisi belajar melalui pengelolaan kelas sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lebih baik dan maksimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, setidaknya guru mampu mengupayakan variasi mengajar agar terciptanya interaksi belajar antara peserta didik maupun peserta didik dengan guru sehingga dapat tercipta aktivitas pembelajaran yang kondusif.

Aktivitas maupun kegiatan pembelajaran tentunya tidak dapat berjalan dengan baik tanpa peran serta dari berbagai pihak, terutama peran guru yang merupakan penggerak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, menjadi guru bukanlah profesi yang sembarangan karena apabila keliru dalam memberikan ilmu maka hal tersebut akan berdampak negatif kepada peserta didik, sebaliknya jika ilmu yang diberikan benar maka akan berdampak positif untuk peserta didik.

Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 menjelaskan:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Definisi guru di atas mengharuskan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara profesional sebagai langkah untuk melihat pencapaian dalam tujuan pendidikan. Dimana, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana guru mampu mempersiapkan perangkat pembelajaran, media yang sesuai dengan materi yang akan diberikan, metode dan model yang digunakan, maupun pendekatan-pendekatan lain dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui berbagai materi yang disajikan kepada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran dengan pemberian materi yang bervariasi setidaknya dapat meningkatkan keinginan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak langsung terhadap hasil belajar, karena hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ini dipertegas dengan teori menurut Susanto (2013:5), yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya, hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Dimana hasil belajar peserta didik didapat dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang baik tidak bisa dilepaskan dari penggunaan model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Model pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu kriteria kesuksesan guru dalam mengajar. Ini dipertegas dengan teori Shoimin (2014:23), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti, guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diharapkan dari penggunaan model pembelajaran, tujuan dan kompetensi serta hasil belajar yang diharapkan akan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Selama ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran kurang berjalan efektif dan efisien, ini dikarenakan guru dalam prakteknya menggunakan model pembelajaran masih bersifat monoton. Model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar adalah model konvensional yakni model pembelajaran ceramah.

Model pembelajaran ceramah ini digunakan oleh guru karena lebih gampang dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Ini dipertegas oleh teori menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:106), model pembelajaran ceramah adalah model pembelajaran dimana guru yang mengajar menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik dan pada umumnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran pasif. Artinya, dalam penggunaan model pembelajaran tersebut guru memiliki peran sebagai pusat informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab ketidakberhasilan proses belajar ada pada guru. Peserta didik ini mengalami kegagalan dikarenakan kurang terserapnya materi pembelajaran yang diberikan oleh guru selama proses belajar.

Masalah yang sering terjadi dalam proses belajar pada umumnya adalah kelas yang kurang kondusif dikarenakan siswa merasa bosan dengan suasana dalam kelas. Akibatnya siswa sering mengantuk dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran adalah *Role playing*. Hal ini dikarenakan model *Role Playing* dapat memberikan gambaran secara langsung tentang subjek yang akan dipelajari

terlebih lagi dalam mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Melalui model tersebut peserta didik dapat mengetahui pengertian, tugas serta wewenang bank sentral dan mengetahui sistem pembayaran, alat pembayaran dan sistem moneter. Dari model tersebut peserta didik langsung berperan sebagai pihak-pihak dari bank sentral yang akan menjalankan tugas serta wewenang bank sentral dan dari penggunaan model tersebut peserta didik lebih cepat untuk memahami materi.

Role playing merupakan model pembelajaran yang mengasumsikan bahwa dalam proses pembelajaran perubahan perilaku seperti pembawaan sikap, nilai-nilai, dan emosional dapat diterapkan dalam suatu materi pelajaran. Menurut Shoimin (2014:161), *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran serta situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Model ini diduga dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa dalam proses belajar mengajar pada khususnya untuk sekolah menengah atas.

SMAN 3 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang ada di Kota Jambi. Pada saat proses belajar mengajar guru yang ada sering menggunakan model pembelajaran konvensional yakni ceramah. Hal ini diperoleh peneliti pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Pada saat pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti melakukan observasi bahwa hampir 80% guru menerapkan model pembelajaran ceramah. Penggunaan model pembelajaran ini diduga secara tidak langsung menjadi faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Dari hasil observasi diperoleh

informasi mengenai hasil ujian tengah semester peserta didik kelas X IPS, sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi

Kelas	KKM				Jumlah
	< 68	%	> 68	%	
X IPS 1	20	51,28%	19	48,72%	39
X IPS 2	23	57,50%	17	42,50%	40
X IPS 3	21	52,50%	17	47,50%	40
X IPS 4	20	52,63%	18	47,37%	38
Jumlah					157

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

Dari tabel di atas bisa dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di SMAN 3 Kota Jambi kelas X IPS belum tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan model Konvensional yang mayoritas menggunakan ceramah tidak lagi efektif, mengingat hasil belajar yang belum mencapai KKM, padahal KKM yang ditetapkan sebesar 68. Hal ini berarti dari 157 peserta didik yang ada di kelas X IPS hanya 71 peserta didik (45,22%) yang mendapat nilai diatas KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik diduga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran harus sebisa mungkin mewujudkan suasana yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan peserta didik, agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang memiliki makna dan peserta didik benar-benar bisa memahami apa yang dipelajarinya. Keaktifan peserta didik yang masih kurang dalam proses pembelajaran merupakan salah satu penghalang untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Disamping itu juga saat proses pembelajaran berlangsung guru kurang melihat kondisi kelas yang nantinya akan berpengaruh kepada proses pembelajaran. Kelas yang kurang kondusif akan berakibat pada

rendahnya partisipasi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang telah disampaikan guru.

Partisipasi siswa kelas X IPS dalam proses pembelajaran apabila tidak terlaksana dengan optimal maka peserta didik yang aktif akan diuntungkan tetapi bagi peserta didik yang tidak aktif akan dirugikan. Disamping itu dengan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik yang berbeda untuk menampilkan materi atau pertanyaan didepan kelas dapat menghambat capaian pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran. Penyesuaian model pembelajaran dilihat dari materi pembelajaran serta disesuaikan dengan kondisi kelas. Model pembelajaran harus dapat menimbulkan perubahan sikap dan emosional peserta didik, sehingga hasil belajar yang diinginkan akan tercapai. Apabila dalam proses pembelajaran dibuat menyenangkan, dimana model pembelajaran yang tepat akan membangkitkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas adapun identifikasi masalah yang diambil antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS yang belum mencapai KKM.
2. Lebih dari 50% siswa yang memiliki hasil belajar dibawah KKM.
3. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru kurang memperhatikan ruang kelas saat proses pembelajaran.
5. Siswa yang tidak berpartisipasi lebih banyak bermain.
6. Siswa masih belum merasa percaya diri untuk tampil di depan kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini, yakni:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS yang belum mencapai KKM.
2. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa masih belum merasa percaya diri untuk tampil di depan kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

3. Bagaimana perbedaan penggunaan model pembelajaran Konvensional dan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Plyaing*.
3. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan saran penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran, mengingat saat ini sistem pendidikan Indonesia memberlakukan kurikulum 2013 dengan empat

aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti.

Sebagai bahan referensi di masa yang akan datang dan sebagai proses belajar untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat dari perkuliahan serta menjadi syarat untuk menyelesaikan gelar sarjana.

2. Bagi Kepala Sekolah.

Sebagai bahan masukan untuk mengambil kebijakan terkait sarana, prasarana, serta model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan kualitas lulusan yang berkualitas.

3. Bagi Guru.

Sebagai sumber informasi bagi guru bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu meningkatkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas, siswa dapat berekspresi secara bebas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arends (2014:23), *the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*. Artinya, model pembelajaran berguna untuk menjadi acuan guru dalam membuat pembelajaran yang menarik untuk siswa baik itu pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Model pembelajaran juga membantu guru untuk lebih mengenal siswa dalam lingkungan kelas.

Menurut Helmiati (2012:19), model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan sesuatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Lalu dipertegas menurut Amri (2013:4), model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan

situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan dari diri siswa. Hal ini berarti melalui model pembelajaran dapat menjadi cara untuk merubah perilaku siswa dari kemalasan saatn proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim (2017:201), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Artinya, model pembelajaran disusun dengan sistematis dengan tujuan agar siswa dapat mengorganisasikan pengalaman belajarnya dengan baik dan sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran. Lalu menurut Ikhlas (2018:3), model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adiktif maupun generative. Artinya, dengan menggunakan model pembelajaran dapat membantu merubah sikap seseorang melalui proses pembelajaran.

Dari penjelasan tentang model pembelajaran di atas, kesimpulannya bahwa dalam penyampaian materi guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu guru. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran dan diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Selain untuk membantu guru model pembelajaran juga dapat membantu siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dan membantu siswa untuk cepat memahami materi serta membantu siswa dari kebosanan saat belajar.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran berbeda dengan

strategi belajar, metode pembelajaran ataupun prosedur pembelajaran. Menurut Shoimin (2014:24) ciri khusus model pembelajaran yaitu:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Rohmansyah (2011:59), ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- a. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dipertegas menurut Rusman (2012:136), model pembelajaran memiliki ciri-ciri berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:

- a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntak*).
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi.
 - c) Sistem sosial.
 - d) Sistem pendukung.
4. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
 5. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya menjelaskan keseluruhan yang terjadi dalam proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir baik yang terjadi oleh siswa maupun guru. Menurut Sundari (2015:109), ciri-ciri model pembelajaran yaitu:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar.

Dipertegas menurut Alkurnia. Dkk (2018:32), model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Rasional teoritik yang logis dan disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari penjelasan di atas mengenai ciri khusus model pembelajaran dapat ditarik kesimpulannya yaitu model pembelajaran harus digunakan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tersebut serta, model pembelajaran harus dikembangkan yang didasari untuk memberikan kemudahan kepada siswa agar dapat memahami dan menguasai materi tertentu.

2.1.2 Model Pembelajaran Konvensional

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Proses pembelajaran konvensional umumnya berlangsung hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa. Dimana pada model ini siswa lebih banyak mendengarkan. Melalui model pembelajaran konvensional siswa dapat mengetahui suatu materi. Menurut Khalaf dan Zin (2018:546) *in traditional learning, the teacher is the dominant source of knowledge in the class, teachers are the senders of knowledge, and students are the receivers*. Artinya, siswa tidak memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran kecuali guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas ataupun mengajukan pertanyaan.

Menurut Moestofa dan Sondang (2013:257) model pembelajaran konvensional merupakan suatu model di mana guru menyampaikan materi secara lisan dan siswa mendengarkan, mencatat, mengajukan pertanyaan, dan di evaluasi. Lalu menurut Sudjito. Dkk (2013:32) model pembelajaran konvensional merupakan suatu cara memunyampaikan informasi dengan lisan kepada sejumlah

pendengar. Artinya, dalam proses pembelajaran guru sebagai pusat dari pemberian materi pelajaran kepada siswa yang nantinya dapat berguna untuk merubah perilaku siswa.

Menurut Latief. Dkk (2014:17) model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru atau guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Artinya dalam model pembelajaran ini peran siswa sangat sedikit dalam proses pembelajaran dan siswa sulit untuk berkembang dalam pola pikirnya. Dipertegas menurut Suwarno (2018:20) model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dengan cara melakukan tatap muka di kelas, menyelesaikan soal, dan tugas mandiri. Artinya, pembelajaran konvensional lebih menitikberatkan kepada pertemuan tatap muka antara siswa dengan guru yang terjadi didalam kelas dan dengan model ini materi disampaikan secara langsung oleh guru.

Dari pengertian di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran dimana guru menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga berasumsi bahwa siswa merupakan botol kosong yang nantinya diisi oleh guru dengan materi-materi pembelajaran. Walaupun demikian model pembelajaran ini banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajarannya.

2.1.2.2 Model Pembelajaran Ceramah

2.1.2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Ceramah

Menurut Helmiati (2012:60) model pembelajaran ceramah adalah model pembelajaran dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan

kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dipertegas Menurut Maski (2014:38), model pembelajaran ceramah adalah cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Artinya, model pembelajaran ceramah perhatian siswa hanya tertuju kepada guru dan dilakukan dengan satu arah.

Menurut Mahmudah (2016:120) model pembelajaran ceramah adalah suatu model di dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada anak didik dengan jalan penerangan dan penuturan secara lisan. Dipertegas menurut Nuha (2016:213) menyatakan bahwa model pembelajaran ceramah adalah penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Model ini banyak dipakai para guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Mengingat model ini sangat mudah untuk diaplikasikan dan tidak memerlukan banyak instrumen.

Menurut Muttaqin (2018:282) model pembelajaran ceramah yaitu sebuah bentuk interaksi melalui penuturan secara lisan oleh seorang guru atau pendidik terhadap siswanya. Artinya, bahwa model pembelajaran ceramah guru berfokus untuk menentukan isi pokok penyampaian materi didepan kelas sedangkan siswa berfokus pada mencatat pokok-pokok penting materi yang telah disampaikan guru.

Dari pengertian di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajaran ceramah merupakan model pembelajaran dimana guru yang memberikan pembelajaran dan menjadi fokus dari pembelajaran sedangkan siswa hanya bertugas menjadi pendengar dan mencatat materi-materi penting dalam proses pembelajaran serta siswa bertugas untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2.1.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Ceramah

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Maka dari itu guru harus memperhatikan kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran agar tepat memilih model dan sesuai dengan materi. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran ceramah menurut Helmiati (2012:61) sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran ceramah, yaitu:
 - a. Ceramah merupakan model yang “mudah” dan “mudah” untuk dilakukan.
 - b. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas.
 - c. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan
 - d. Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena itu sepenuhnya kelas merupakan tanggungjawab guru yang memberikan ceramah.
 - e. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana.
2. Kelemahan model pembelajaran ceramah, yaitu:
 - a. Monoton dan membosankan.
 - b. Informasi hanya satu arah, yaitu guru ke siswa.
 - c. Siswa menjadi tidak aktif karena pembelajaran didominasi oleh guru.
 - d. Umpan balik (*feed back*) jadi relatif rendah.
 - e. Kurang melekat pada ingatan siswa.
 - f. Tidak mengembangkan kreatifitas siswa.
 - g. Menjadikan siswa hanya sebagai objek didik.
 - h. Menggurui dan melemahkan.

- i. Tidak merangsang siswa untuk membaca.
- j. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru.
- k. Model pembelajaran ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat menyebabkan verbalisme.
- l. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap model pembelajaran yang membosankan.
- m. Melalui model pembelajaran ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa mudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Menurut Djamarah dan Zain (2013:97), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran ceramah yaitu:

1. Kelebihan metode ceramah sebagai berikut:
 - a. Guru mudah menguasai kelas.
 - b. Mudah mengorganisasi tempat duduk/kelas.
 - c. Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
 - d. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - e. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
2. Kekurangan metode ceramah sebagai berikut:
 - a. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
 - b. Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya.
 - c. Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
 - d. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.

- e. Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Menurut Mustariza dan Turdja (2015:24), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ceramah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran ceramah yaitu:
 - a. Guru mudah menguasai kelas.
 - b. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - c. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
 - d. Lebih ekonomis dalam hal waktu.
 - e. Memberi kesempatan pada guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan dan kearifan.
 - f. Dapat menggunakan bahan pelajaran yang luas.
 - g. Membantu siswa untuk mendengar secara akurat, kritis, dan penuh perhatian.
 - h. Jika digunakan dengan tepat maka akan dapat menstimulasikan dan meningkatkan keinginan belajar siswa dalam bidang akademik.
 - i. Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
 - j. Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
2. Adapun kelemahan metode ceramah antara lain:
 - a. Mudah menjadi verbalisme.
 - b. Yang visual menjadi rugi, dan yang auditif (mendengarkan) yang benar-benar menerimanya.
 - c. Bila selalu digunakan dan terlalu digunakan dapat membuat bosan.

- d. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada siapa yang menggunakannya.
- e. Menyebabkan siswa pasif.

Menurut Sahimin. Dkk (2017:157), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ceramah yaitu:

1. Kelebihan model pembelajaran ceramah sebagai berikut:
 - a. Model pembelajaran yang lebih ekonomis.
 - b. Dengan menggunakan model pembelajaran ceramah semua materi tersampaikan.
 - c. Waktu yang dipakai dalam penerapan model pembelajaran ceramah lebih sedikit.
2. Kelemahan model pembelajaran ceramah sebagai berikut:
 - a. Kelas menjadi membosankan.
 - b. Tidak memunculkan minat belajar siswa.
 - c. Daya ingat siswa terbatas.

Menurut Hasanah (2019:811), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ceramah yaitu:

1. Kelebihan model pembelajaran ceramah sebagai berikut:
 - a. Guru mudah menguasai kelas.
 - b. Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
 - c. Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
 - d. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - e. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
2. Kelemahan model pembelajaran ceramah sebagai berikut:

- a. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- b. Visual menjadi rugi, sementara audif besar menerima manfaatnya.
- c. Bila selalu digunakan dan terlalu lama akan membosankan.
- d. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada pembelajaran.
- e. Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Dari penjelasan kelebihan dan kelemahan di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajaran ceramah dapat dilakukan ke semua materi pembelajaran tetapi, model ini tidak dapat mengajak siswa untuk tertarik ke dalam materi yang dipelajari serta model ini hanya cocok untuk peningkatan kognitif saja tidak untuk peningkatan psikomotorik dan afektif pada diri siswa.

2.1.2.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Ceramah

Menurut Syahrul (2013:77) langkah-langkah pembelajaran ceramah sebagai berikut: (1) guru menyampaikan tujuan; (2) menyampaikan informasi; (3) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; (4) memberikan kesempatan latihan lanjutan. Lalu menurut Darmawani (2018:36), langkah-langkah model pembelajaran ceramah, yaitu:

- a. Merumuskan tujuan instruksional khusus yang luas.
- b. Mengidentifikasi dan memahami karakteristik siswa.
- c. Menyusun bahan ceramah dengan bahan pengait.
- d. Menyampaikan bahan dengan memberi keterangan singkat dengan menggunakan papan tulis, memberikan contoh-contoh yang konkrit dan memberi umpan balik, memberikan rangkuman setiap akhir pembahasan materi.

- e. Merencanakan evaluasi secara terprogram.

Menurut Nani. Dkk (2018:51), langkah-langkah model pembelajaran ceramah sebagai berikut:

1. Persiapan, yaitu menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pelajaran dan pokok-pokok masalah yang akan dibahas dalam pelajaran tersebut.
2. Penyajian, guru menyajikan bahan yang berkenaan dengan pokok-pokok masalah.
3. Generalisasi, menghimpun unsur yang sama dan berlainan untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan mengenai pokok-pokok masalah.
4. Aplikasi Penggunaan, kesimpulan yang diperoleh digunakan dalam berbagai situasi sehingga nyata makna kesimpulan itu.

Menurut Setyaningrum. Dkk (2019:37), ada empat langkah dalam pelaksanaan pembelajaran ceramah yang meliputi: memberi apersepsi, menyimak materi, mengikuti demonstrasi, dan bertanya jawab. Ini dipertegas oleh teori menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:108), langkah-langkah model pembelajaran ceramah yaitu:

1. Langkah Persiapan meliputi merumuskan tujuan yang ingin dicapai, menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan dan mempersiapkan alat bantu yang digunakan.
2. Langkah Pelaksanaan, meliputi pembukuan ceramah yang intinya menjelaskan tujuan pembelajaran, penyajian materi pembelajaran dan

penutup ceramah yang merupakan sarana untuk mengevaluasi keberhasilan penyampaian materi pelajaran.

Dari penjelasan di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajaran ceramah mudah untuk di aplikasikan dalam kelas dan dapat dilakukan pada semua materi pembelajaran. Model pembelajaran ceramah juga tidak memerlukan persiapan yang sukar. Konsep model pembelajaran ini mengajar yang baik dinilai dari sudut pandang guru yaitu berdasarkan apa yang dilakukan bukan apa yang terjadi pada siswa.

2.1.3 Model Pembelajaran *Role Playing*

2.1.3.1 Pengertian Model *Role Playing*

Model pembelajaran bermain peran merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga membantu siswa untuk lebih tanggap dengan fenomena-fenomena dilingkungannya. Menurut Setiawati (2011:231), model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. Artinya, model pembelajaran tersebut mengajarkan siswa untuk memerankan suatu kejadian tertentu lalu mencoba mengambil makna dalam situasi tersebut.

Menurut Kusnierek (2015), *defined RP as a “complete range of communication technique which develops language fluence and promotes student*

interaction during the class, increasing student motivation, encouraging their learning, but also sharing responsibilities between teacher-student". Artinya dalam penggunaan model pembelajaran ini siswa dituntut untuk bisa bekerja sama dengan siswa lainnya dan membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ini didukung oleh Hamalik (2016:214), model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Peran guru dalam model *role playing* yaitu non interpersonal di dalam kelas sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Sedangkan menurut Arsyad dan Sulfemi (2018:42), model *Role Playing* adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi suatu kejadian. Artinya, model pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan melatih siswa untuk berkomunikasi dengan sesama siswa ataupun guru.

Dipertegas menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:116), model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menghadirkan peran dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi semua peserta didik. Model ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam pertunjukan bukan kemampuan pemain dalam melakukan peran.

Dari beberapa pengertian di atas, kesimpulannya bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran *Role Playing* juga membantu siswa untuk lebih

melihat lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Model pembelajaran ini juga dapat bermakna dalam mengembangkan pola pikir siswa.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Dalam setiap pelaksanaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru, ada kelebihan dan kekurangan. Hal ini juga terjadi pada model pembelajaran *Role Playing*. Menurut Shoimin (2014:162), kelebihan dan kekurangan Model *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*, antara lain:
 - a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
 - e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
 - f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
 - g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat menarik butir-butir hikmah yang tergantung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

2. Kelemahan model pembelajaran *Role Playing*, antara lain:
 - a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
 - c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
 - d. Apabila pelaksanaan *Role Playing* dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
 - e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Menurut Yanto (2015:56), kelebihan dan dan kekurangan model pembelajaran *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu:
 - a. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan.
 - b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
 - c. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
 - d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
 - e. Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
2. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*, yaitu:
 - a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
 - b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
 - c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
 - d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya

Menurut Herlina (2015:100), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu:
 - a. Melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
 - b. Anggota bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - c. Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
2. Kekurangan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu:
 1. Adanya anggapan bahwa kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis.

2. Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Ini diperkuat oleh teori menurut Hamalik (2016:214), kelebihan model pembelajaran *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

1. Pada waktu dilaksanakannya model pembelajaran *Role Playing*, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
2. Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
3. Model pembelajaran *Role Playing* memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Menurut Dewi (2017:99), kelebihan dan kekurangan Model *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:
 - a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b. Siswa akan terlembah untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah
 - d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
 - e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
2. Kelemahan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:
- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
 - b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
 - c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
 - d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Dari kedua pendapat di atas, kesimpulannya bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* bahwa dalam setiap pemilihan model pembelajaran ada kelemahan dan kelebihan yang harus diperhatikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Artinya, setiap penggunaan model setidaknya seorang guru mampu

melihat penggunaan model terlebih dahulu sebelum di implementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya didalam kelas. Menurut Helmiati (2014:91), langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

1. Untuk memahami alur cerita, mintalah siswa untuk membaca materi.
2. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa dapat diberi kesempatan untuk menentukan teman sekelompoknya, atau dapat pula ditentukan oleh guru.
3. Minta mereka untuk mempersiapkan adegan, skenario cerita dan dialog.
4. Minta mereka memerankan materi di depan kelas.
5. Ajukan pertanyaan tentang apa yang mereka rasakan terkait materi, serta sikap dan komentar mereka tentang sosok yang diperankan.
6. Buat kesimpulan bersama siswa.

Dipertegas menurut Suhana (2014:51), langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.

6. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai pementasan, masing-masing peserta didik diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Dipertegas menurut Mulyatiningsih (2014:251), langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
3. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
4. Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya.
5. Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
6. Peserta didik merefleksikan kegiatan bersama-sama.

Menurut Tarigan (2016:104), langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan atau pemanasan.

2. Memilih pemain (partisipan).
3. Menata panggung (ruang kelas).
4. Menyiapkan pengamat (observer).
5. Memainkan peran
6. Permainan peran dilaksanakan secara spontan.
7. Diskusi dan evaluasi.
8. Bermain peran ulang.
9. Diskusi dan evaluasi kedua.
10. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Dipertegas oleh teori menurut Hamalik (2016:215), langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

1. Persiapan dan Intruksi.
 - a. Guru memiliki situasi/dilema bermain *Role Playing*.
 - b. Sebelum pelaksanaan model pembelajaran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
 - c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
 - d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*.
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi.

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *Role Playing*, sedangkan *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Pembelajaran menggunakan model *Role Playing* harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi *Role Playing*.

3. Evaluasi Bermain Peran.

- a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain model pembelajaran ini.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan model pembelajaran *Role Playing*.
- c. Guru membuat buku catatan atau jurnal tentang *Role Playing* yang telah dilaksanakan dan telah dinilai. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau perbaikan model pembelajaran *Role Playing* selanjutnya.

Dari penjabaran langkah-langkah dapat disimpulkan bawah model pembelajaran *Role Playing* siswa dapat meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu-individu. Melalui model ini juga siswa

dapat mengidentifikasi cara untuk merubah sikap dan prilaku sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Tujuan utama yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar didapatkan setelah siswa melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang sistematis yang mengarah pada perubahan yang positif. Menurut Widodo dan Widyanti (2013:34), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Artinya, dengan adanya hasil belajar siswa dapat mengepresiasikan sikap, keterampilan dan kemampuan yang ada dari dalam diri peserta didik.

Menurut Sudijono (2012:32), hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri siswa. Artinya, guru sebagai pendidik harus fokus dalam pengelolaan pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut Hamalik (2016:31), hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Artinya, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran mengingat belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk merubah prilaku.

Menurut Hutaeruk dan Simbolon (2018:123), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Artinya, dengan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat merubah tingkah laku dari peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar. Dipertegas menurut Sani (2019:38), hasil belajar adalah prilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Artinya, perubahan prilaku yang terjadi pada diri siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu memiliki budi pekerti luhur serta manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari penjelasan di atas, kesimpulannya bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu dari dalam siswa ataupun dari luar diri siswa. Dari dalam diri siswa yaitu kemauan siswa untuk belajar sedangkan dari luar siswa yaitu bisa berasal dari guru seperti penggunaan model, metode dan strategi pembelajaran yang membosankan.

2.1.4.2 Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan taksonomi Bloom menurut Susanto (2013:6) mengatakan bahwa indikator hasil belajar ada tiga yaitu, pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Menurut Astuti (2015:16) indikator hasil belajar sebagai berikut: a) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok, biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM); b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Menurut Ayuwati (2016:107), Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *compherension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Widiantono dan Harjono (2017:201), hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan intelektual. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif atau interaktif.

Sementara Parwati, dkk (2018:24) mendeskripsikan indikator hasil belajar ada tiga yaitu sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang. Ada enam jenjang ranah kognitif dalam taksonomi Bloom.

a. Pengetahuan.

Jenjang pengetahuan mencakup kemampuan seseorang dalam mengingat semua jenis informasi yang diterimanya. Pada umumnya, informasi yang diterima manusia akan dimasukkan ke dalam ingatan dan disimpan disana dalam periode tertentu. Kemampuan seseorang dalam mengingat pengetahuan ini beraneka ragam, ada yang dalam jangka waktu singkat ada pula yang panjang.

b. Pemahaman.

Pada jenjang ini informasi yang diterima tidak disimpan begitu saja melainkan diolah lebih lanjut menjadi suatu yang lebih tinggi kedudukannya. Kemampuan mengelola informasi akan menunjukkan siswa memahami informasi yang diberikan kepadanya, bukan hanya sekedar mengulang yang diberikan kepadanya.

c. Aplikasi.

Aplikasi adalah kemampuan menggunakan sesuatu dalam situasi tertentu. Kemampuan menggunakan sesuatu itu memerlukan pertimbangan mengenai relevansi perhatian terhadap rincian, ketelitian, dan ketelatenan. Unsur kreativitas juga diperlukan dalam mengembangkan kemampuan aplikasi.

d. Analisis.

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk melihat komponen-komponen dari satu kesatuan yang utuh. Komponen yang dimaksud dapat berupa bagian apa saja yang terdapat pada suatu informasi, misalnya fakta, teori, pendapat, asumsi, hipotesis, generalisasi, kesimpulan, dan sebagainya.

e. Sintesis.

Sintesis adalah kemampuan siswa dalam melihat hubungan antara komponen-komponen yang terpisah dan menyimpulkan apa yang ia peroleh dari hubungan tersebut.

f. Evaluasi.

Evaluasi adalah kemampuan untuk memberikan pertimbangan mengenai nilai informasi tersebut dengan menggunakan berbagai kriteria, baik internal maupun eksternal. Kriteria internal adalah kriteria yang dibangunnya sendiri, sedangkan kriteria eksternal adalah kriteria yang diterapkan di luar dirinya.

2. Ranah Afektif.

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri. Ada lima jenjang dalam ranah afektif yaitu:

a. Penerimaan.

Jenjang ini adalah pembukaan alat indra seseorang terhadap dunia luar. pada jenjang ini ada kesediaan yang bersangkutan untuk menerima komunikasi yang ada disekelilingnya.

b. Penanggapan.

Penanggapan adalah jenjang yang menerima stimulus dan juga memberikan reaksi atau jawaban terhadap stimulus tersebut. Anggukan terhadap apa yang dikatakan seseorang siswa merupakan penanggapan apa yang dikatakannya.

c. Penghargaan.

Pada jenjang ini aktivitas afektif lebih tinggi dari jenjang pemberian penanggapan. Pada jenjang penghargaan sudah sampai pada keterikatan atau memiliki suatu stimulus. Karena itu minat dan semangat ditunjukkan kepada stimulus yang ada.

d. Pengorganisasian.

Pengorganisasian terjadi apabila seseorang berada dalam situasi dimana terdapat lebih dari satu nilai atau sikap. Dalam situasi yang demikian ia harus dapat menentukan cara pengorganisasian nilai atau sikap tersebut dan dengan pengorganisasian itu pula ia berhubungan dengan nilai atau sikap tadi.

e. Penjatidirian.

Dalam jenjang ini nilai sikap sudah menjadi milik seseorang. Jadi nilai dan sikap bukan saja diterima, disenangi, dihargai, digunakan dalam kehidupan, serta diorganisasikan dengan nilai dan sikap tadi sudah mendarah daging pada dirinya. Nilai dan sikap tadi sudah mengatur cara bertindak dan cara berpikir.

3. Ranah Psikomotorik.

Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan gerak atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis, kemampuan gerak atau manipulasi tersebut dikendalikan oleh kematangan psikologis. Tingkatan ranah psikomotorik sebagai berikut:

- a. Persepsi, yaitu penggunaan alat indra untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

- b. Kesiapan, yaitu kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.
- c. Respon terpinpin, yaitu tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks termasuk didalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- d. Mekanisme, yaitu membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- e. Respons kompleks, yaitu gerakan motoris yang tampil dan didalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- f. Penyesuaian, yaitu keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.
- g. Penciptaan, yaitu membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi atau permasalahan tertentu.

2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa. Menurut Aisyah. Dkk (2017:3), faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu:

1. Faktor internal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri pelajar yang bersifat psikologis, yang di antaranya yaitu: faktor kesehatan dan faktor psikologi.

2. Faktor eksternal.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pelajar yang mempengaruhi hasil belajar, yang di antaranya yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Menurut Susanto (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Uraian faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keluarga yang kurang harmonis, keadaan ekonomi yang tidak stabil, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Menurut Khodijah (2014:58) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dalam diri pembelajaran seperti keadaan jasmani, keadaan fisiologi dan faktor berasal dari luar diri pembelajaran seperti faktor sosial yang mencakup orang tua, guru dan teman. Dipertegas Parwati, dkk (2018:37), faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Intern.

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor intern ini ada tiga:

a. Faktor Fisiologi.

Faktor-faktor fisiologi berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu. Ada dua hal yang masuk kategori faktor fisiologi, yaitu keadaan jasmani dan keadaan fungsi jasmani/fisiologi.

b. Faktor Psikologi.

Faktor-faktor psikologi adalah keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologi yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat dan percaya diri.

c. Faktor Kelelahan.

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, tetapi dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh atau beristirahat. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya keleluasaan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Ekstern.

Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a. Faktor Keluarga.

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut yaitu, kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Adiyasa. Dkk (2019:111) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor ada diluar individu itu sendiri. Dari faktor eksternal siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, sekolah serta masyarakat.

2.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian yang dilakukan ada beberapa penelitian yang dijadikan sebagai penelitian relevan. Adapun penelitian relevan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tria Rossyta Dewi, I Made Tageh, I Made Surjana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Ajaran 2016/2017. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 16,17 dan rata-rata belajar siswa menggunakan model pembelajaran Konvensional sebesar 14,60. Hasil pengujian uji- (t-test) pada nilai rata-rata menyatakan bahwa t hitung sebesar 2,764. Nilai t hitung $>$ t tabel ($2,764 > 2,021$). Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima antara kelas kontrol dari kelas eksperimen.
2. Masrita, Siang Tandi Ganggo, Sri Mulyani Sabang. 2013. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan Konvensional pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%.
3. Z.I Paudi. 2019. Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan Konvensional pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis dapat

diterima pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton.

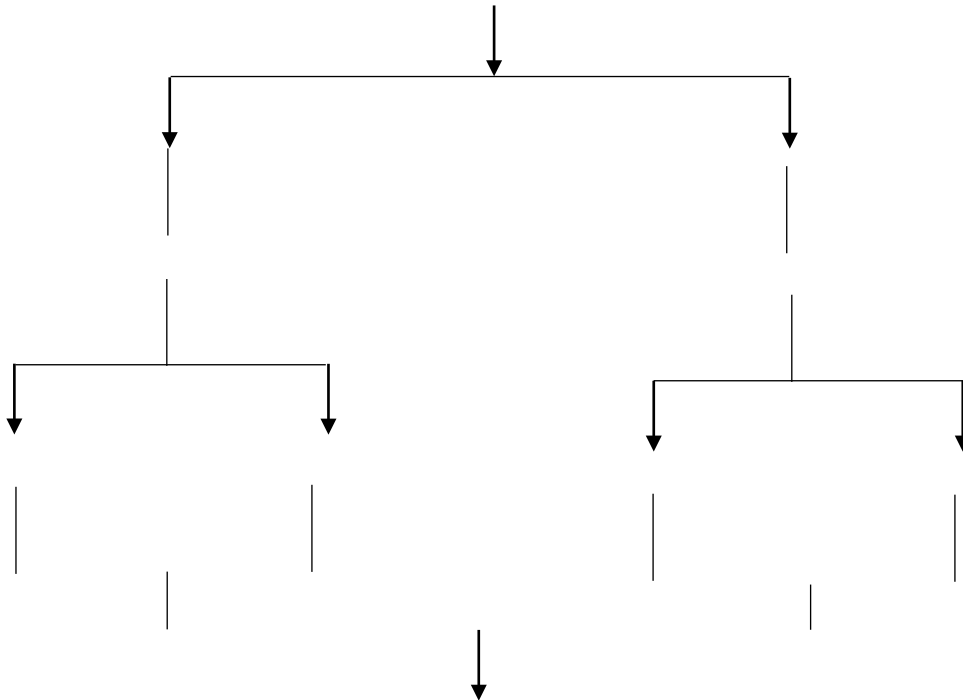
2.3 Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMAN 3 Kota Jambi khususnya mata pelajaran ekonomi, diperoleh informasi bahwa hasil belajar ekonomi kelas X IPS 1 dan X IPS 4 yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga dikarenakan masih jarang guru dalam membuat variasi dalam mengajar.

Kurangnya variasi dalam mengajar dilakukan oleh guru diduga disebabkan masih kurang pemahamannya guru dalam menerapkan model pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan mampu untuk aktif dalam proses pembelajaran dan cepat menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena melalui model ini siswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang ada didalam kehidupan sehari-hari lalu mempertunjukkannya di depan kelas. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* juga siswa dapat meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:





Gambar 1
Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi rendah.

H_1 = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi tinggi.

2. H_0 = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi masih rendah.

H_1 = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi masih tinggi

3. H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi.

H_1 = Ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti maka penelitian ini termasuk dalam penelitian *quasi eksperiment*. Menurut Mulyatininggih (2014:85), *quasi eksperiment* merupakan penelitian yang melihat pengaruh percobaan/perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti. Dalam penelitian kuasi eksperimen memerlukan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas yang diberlakukan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dari penggunaan model yang berbeda pada kelas tersebut, guru akan memberikan sebuah tes lalu dapat dilihat perbedaan hasil belajarnya. Desain penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 2 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test (Tes Awal)	Treatment (Perlakuan)	Post-Test (Tes Akhir)
Kontrol	01	X_1	02
Eksperimen	03	X_2	04

Keterangan:

X_1 : Kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional.

X_2 : Kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*.

01 : Nilai tes kemampuan awal pada kelompok kontrol.

02 : Nilai tes kemampuan akhir pada kelompok yang telah mengikuti model pembelajaran Konvensional.

03 : Nilai tes kemampuan awal pada kelompok eksperimen.

04 : Nilai tes kemampuan akhir pada kelompok yang telah mengikuti model pembelajaran *Role Playing*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMAN 3 Kota Jambi yang beralamat di jalan Guru Mukhtar dimana SMAN 3 Kota Jambi ini merupakan salah satu sekolah yang menerapkan K13.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dari bulan Desember 2019 sampai dengan bulan Maret 2020, observasi awal dilaksanakan pada bulan Oktober 2019. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2019, dan pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2020.

Tabel 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

N0.	Kegiatan Penelitian	Okt 2019	Nov 2019	Des 2019	Jan 2020	Feb 2020	Mar 2020
1.	Observasi lapangan	√					
2.	Penyusunan proposal		√				
3.	Penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen			√			
4.	Seminar proposal penelitian				√		
5.	Pelaksanaan penelitian				√		
6.	Pengumpulan data				√	√	
7.	Analisis hasil penelitian					√	√

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Mulyaningsih (2014:9), populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti. Populasi akan menjadi wilayah generalisasi kesimpulan hasil penelitian. Dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan data yang diperoleh dari SMAN 3 Kota Jambi tahun 2019. Dari data tersebut diketahui jumlah siswa kelas X IPS yang ada di SMAN 3 Kota Jambi yang menjadi populasi dalam penelitian ini.

Tabel 4 Jumlah Siswa kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Kelas
1.	X IPS 1	32	70,25
2.	X IPS 2	37	69,80
3.	X IPS 3	36	72,12
4.	X IPS 4	34	70,33
Jumlah		139	

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

3.3.2 Sampel

Menurut Mulyatiningsih (2014:10), sampel adalah cupilkan atau bagian dari populasi. Sampel yang diambil harus mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi dimana kesimpulan tersebut akan berlaku. Berdasarkan dari rata rata kelas yang diperoleh dari ke empat kelas yang ada maka dapat diketahui ada dua kelas yang memiliki nilai rata-rata kelas hamper mirip. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Jumlah Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Kota Jambi

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
X IPS 1	32	Kelas Eksperimen
X IPS 4	34	Kelas Kontrol

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang diinginkan, adapun langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian eksperimen ini, menurut Emzir (2013:69) sebagai berikut:

1. Memilih dan merumuskan masalah.

Dalam membuat suatu penelitian harus memilih topik permasalahan yang akan diangkat. Masalah yang diambil harus masih baru, masalah benar terjadi dalam masyarakat, penelitian harus memiliki manfaat, penelitian harus dibatasi ruang lingkupnya, masalah harus sesuai dengan kemampuan

penelitian, dan sesuai dengan kebijakan pemerintah serta biaya dalam penelitian. Masalah penelitian terjadi jika ada kesenjangan antara yang seharusnya dengan kenyataan yang ada, antara apa yang diperlukan dengan yang tersedia antara harapan dan kenyataan. Salah satu cara untuk membuat perumusan masalah yang baik ialah dengan melakukan proses penyempitan masalah yang spesifik dan siap untuk diteliti.

2. Memilih subjek dan instrumen pengukuran.

Memilih masalah berarti memilih subjek yang akan diteliti, jika dalam pendidikan berarti yang diteliti guru, siswa atau desain pembelajaran. Setelah mengetahui subjek yang akan diteliti selanjutnya peneliti harus mencari cara untuk mengukur subjek tadi agar bisa menyelesaikan masalah.

3. Memilih desain penelitian.

Desain penelitian harus dipilih sesuai dengan subjek yang diteliti. Desain penelitian merupakan prosedur serta teknik yang digunakan dalam proses penelitian. Desain penelitian penting untuk dilakukan agar dalam proses penelitian berjalan dengan teratur.

4. Melaksanakan prosedur.

Setelah memiliki desain penelitian yang dilakukan selanjutnya oleh peneliti yaitu melaksanakan prosedur penelitian. Dalam langkah ini peneliti harus melakukan penelitian dengan mengambil data yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam prosedur penelitian. Langkah dalam prosedur penelitian harus dilakukan dengan berurut agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

5. Menganalisis data.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang telah didapatkan tadi. Menganalisis data bisa dilakukan dengan manual atau menggunakan aplikasi untuk menghitungnya. Setelah data dianalisis harus disesuaikan dengan hipotesis yang telah dibuat.

6. Merumuskan kesimpulan.

Langkah terakhir yang harus dilakukan yaitu membuat kesimpulan dari penelitian. Kesimpulan ini berisi tentang hasil dari penelitian yang telah diuji.

3.5 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yakni sebagai berikut:

1. Data Primer.

Adapun data primer dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes yang dilakukan ke siswa. tes yang dilakukan ke siswa terdiri dari tes uji coba, *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*.

2. Data Skunder.

Adapun data skunder yang diambil dalam penelitian ini adalah data sekolah berupa banyak siswa, data guru, fasilitas sekolah, data dan informasi sekolah.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan peneliti selama mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Wawancara.

Adapun wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui jumlah siswa, jumlah guru, model pembelajaran yang digunakan serta data sekolah lainnya.

2. Observasi.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat awal penelitian. dengan cara mengobservasi siswa yang akan dijadikan penelitian.

Selain penggunaan dua teknik pengumpulan data di atas, peneliti mempunyai satu teknik yang digunakan yaitu lembar pertanyaan dengan kategori pilihan ganda. Lembar pertanyaan berisi kemungkinan beberapa jawaban yang telah disediakan, lalu dipilih jawaban yang paling benar. Menurut Sudaryono (2012:110), *multiple choice* test terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya harus dipilih jawaban yang benar dari beberapa kemungkinan yang ada.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Mulyatiningsih (2014:2), variabel adalah sebuah karakteristik yang terdapat pada individu atau benda-benda yang menunjukkan adanya perbedaan (variasi) nilai atau kondisi yang dimiliki. Variabel penelitian eksperimen ada tiga yaitu:

1. Variabel Independen.

Variabel Independen merupakan variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel dependen, dapat dimanipulasi, diubah, atau diganti. Variabel independen disini yaitu penggunaan model pembelajaran *role playing*.

2. Variabel Dependen.

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen disini maksudnya karakteristik yang diukur setelah adanya perlakuan (*treatment*). Variabel dependen disini yaitu hasil belajar.

3. Variabel Kontrol.

Variabel kontrol adalah variabel yang tidak diberi perlakuan/eksperimen namun diikutsertakan dalam proses penelitian. Variabel kontrol disini yaitu penggunaan model pembelajaran konvensional.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas Soal

Proses validasi merupakan pengumpulan bukti-bukti untuk memberi dasar saintifik penafsiran skor tes. Jadi, menurut Mardapi (2017:32), validitas merupakan hal penting dalam pengembangan instrumen baik tes maupun non tes.

Adapun rumus validitas yaitu sebagai berikut:

$$r_{XYk} = r_{XY} \sqrt{\frac{K}{[1+(K-1)r_{XX}]}}$$

Keterangan:

r_{XYk} = Koefisien validitas setelah penambahan item.

r_{XY} = Koefisien validitas sebelum penambahan item.

r_{XX} = Koefisien Reliabilitas sebelum penambahan item.

K = Rasio jumlah item setelah dan sebelum penambahan.

Adapun hasil uji coba instrumen penelitian yang di lakukan terhadap 30 orang di kelas X IPS 2 SMAN 3 Kota Jambi dengan menggunakan berbagai uji kelayakan instrumen sebagai berikut:

Tabel 6 Kriteria Validitas Instrumen Soal

Butir Soal	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	R_{Tabel}	Ket.
1	0.391	0.371	0,361	Valid
2	0.420	0.421	0,361	Valid
3	0.433	0.633	0,361	Valid
4	0.535	0.535	0,361	Valid
5	0.413	0.513	0,361	Valid
6	0.451	0.451	0,361	Valid
7	0.470	0.470	0,361	Valid
8	0.372	0.472	0,361	Valid
9	0.369	0.469	0,361	Valid
10	0.367	0.467	0,361	Valid
11	0.359	0.459	0,361	Valid
12	0.523	0.523	0,361	Valid
13	0.489	0.489	0,361	Valid
14	0.375	0.375	0,361	Valid
15	0.403	0.403	0,361	Valid
16	0.570	0.570	0,361	Valid
17	0.491	0.591	0,361	Valid
18	0.438	0.438	0,361	Valid
19	0.430	0.430	0,361	Valid
20	0.576	0.576	0,361	Valid
21	0.526	0.526	0,361	Valid
22	0.380	0.380	0,361	Valid
23	0.450	0.450	0,361	Valid
24	0.406	0.406	0,361	Valid
25	0.446	0.446	0,361	Valid
26	0.430	0.430	0,361	Valid
27	0.439	0.439	0,361	Valid
28	0.495	0.395	0,361	Valid
29	0.497	0.397	0,361	Valid
30	0.455	0.455	0,361	Valid
31	0.432	0.432	0,361	Valid
32	0.555	0.555	0,361	Valid
33	0.488	0.488	0,361	Valid
34	0.395	0.495	0,361	Valid
35	0.400	0.400	0,361	Valid
36	0.441	0.441	0,361	Valid
37	0.373	0.373	0,361	Valid
38	0.460	0.460	0,361	Valid
39	0.413	0.413	0,361	Valid
40	0.443	0.443	0,361	Valid

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka didapat perolehan hasil uji instrumen penelitian dari 40 butir soal yang diuji baik itu soal uji coba *pre-test* dan *post-test* semua pertanyaan valid. Dengan demikian, instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dipergunakan untuk analisis berikutnya. Karena dari 40 butir soal tersebut menjadi tolak ukur bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan materi pembelajaran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

3.7.2 Uji Reliabilitas Soal

Menurut Mardapi (2017:46), reliabilitas atau keandalan merupakan koefisien yang menunjukkan tingkat konsistensi hasil pengukuran suatu tes. Konsisten hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang sama untuk orang yang berbeda atau pada waktu yang berbeda tetapi kondisi yang sama. Konsistensi berkaitan dengan tingkat kesalahan hasil suatu tes yang berupa skor. Tes yang digunakan diberbagai tempat dengan tujuan yang sama, seperti tes hasil belajar, hasilnya yang berupa skor harus dapat dibandingkan antar tempat. Hasil tes ini juga dapat dibandingkan antar waktu untuk mengetahui perkembangan hasil belajar yang dicapai. Adapun rumus untuk mencari reliabilitas adalah

sebagai berikut:

$$r_{YY} = \frac{2rx_1x_2}{1 + rx_1x_2}$$

Keterangan:

rx_1x_2 = Koefisien korelasi antara kedua belahan.

r_{YY} = Estimasi koefisien reliabilitas keseluruhan tes X.

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauhmana tingkat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Hasil uji reliabilitas soal sebagai berikut:

Tabel 7 Kriteria Reabilitas Instrumen Tes

	<i>Cronbach's Alpha</i>	N	R_{Tabel}	Ket.
<i>Pre-test</i>	0,633	30	0,361	Valid
<i>Post-test</i>	0,633	30	0,361	Valid

Sumber: Data Diolah, 2020

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa soal *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing berjumlah 40 butir soal dikatakan reliabel sehingga penelitian dapat dilanjutkan. Karena dari 40 butir soal yang peneliti buat ini dapat mengetahui hasil belajar siswa dalam materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui bahwa soal yang diberikan kepada peserta didik tidak terlalu sulit ataupun terlalu mudah. Adapun langkah yang dilakukan untuk menghitung besarnya tingkat kesukaran soal menurut Arifin (2010:134), dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1. Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ skor\ peserta\ didik\ tiap\ soal}{jumlah\ peserta\ didik}$$

2. Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$Tingkat\ Kesukaran = \frac{Rata - rata}{Skor\ maksimum\ tiap\ soal}$$

3. Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut:

0,00-0,30 = sukar.

0,31-0,70 = sedang.

0,71-1,00 = mudah.

Soal-soal dapat dikatakan bermutu dilihat dari tingkat kesukaran atau kesulitan dari masing-masing butir soal baik untuk soal *pre-test* dan *post-test*. Adapun tingkat kesukaran masing-masing soal dapat digambarkan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 8 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Soal *Pre-test*

No. Butir	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	27	90,00	Sangat Mudah
2	29	96,67	Sangat Mudah
3	29	96,67	Sangat Mudah
4	19	63,33	Sedang
5	8	26,67	Sukar
6	17	56,67	Sedang
7	24	80,00	Mudah
8	7	23,33	Sukar
9	18	60,00	Sedang
10	4	13,33	Sangat Sukar
11	7	23,33	Sukar
12	4	13,33	Sangat Sukar
13	12	40,00	Sedang
14	24	80,00	Mudah
15	3	10,00	Sangat Sukar
16	11	36,67	Sedang
17	27	90,00	Sangat Mudah
18	10	33,33	Sedang
19	24	80,00	Mudah
20	7	23,33	Sukar
21	10	33,33	Sedang
22	10	33,33	Sedang
23	24	80,00	Mudah
24	4	13,33	Sangat Sukar
25	12	40,00	Sedang
26	5	16,67	Sukar
27	27	90,00	Sangat Mudah
28	12	40,00	Sedang
29	11	36,67	Sedang
30	6	20,00	Sukar
31	11	36,67	Sedang
32	7	23,33	Sukar
33	16	53,33	Sedang
34	7	23,33	Sukar
35	10	33,33	Sedang
36	5	16,67	Sukar
37	16	53,33	Sedang

38	3	10,00	Sangat Sukar
39	8	26,67	Sukar
40	6	20,00	Sukar

Sumber: Data Diolah, 2020

Tabel 9 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Soal *Post-test*

No. Butir	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	22	73,33	Mudah
2	4	13,33	Sangat Sukar
3	25	83,33	Mudah
4	12	40,00	Sedang
5	14	46,67	Sedang
6	27	90,00	Sangat Mudah
7	9	30,00	Sukar
8	13	43,33	Sedang
9	9	30,00	Sukar
10	11	36,67	Sedang
11	11	36,67	Sedang
12	4	13,33	Sangat Sukar
13	14	46,67	Sedang
14	7	23,33	Sukar
15	26	86,67	Sangat Mudah
16	10	33,33	Sedang
17	8	26,67	Sukar
18	6	20,00	Sukar
19	26	86,67	Sangat Mudah
20	12	40,00	Sedang
21	13	43,33	Sedang
22	7	23,33	Sukar
23	9	30,00	Sukar
24	11	36,67	Sedang
25	5	16,67	Sukar
26	5	16,67	Sukar
27	27	90,00	Sangat Mudah
28	6	20,00	Sukar
29	27	90,00	Sangat Mudah
30	24	80,00	Mudah
31	4	13,33	Sangat Sukar
32	8	26,67	Sukar
33	28	93,33	Sangat Mudah
34	5	16,67	Sukar
35	9	30,00	Sukar
36	4	13,33	Sangat Sukar
37	12	40,00	Sedang
38	11	36,67	Sedang
39	8	26,67	Sukar
40	24	80,00	Mudah

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas, dapat diuraikan sebaran masing-masing instrumen soal adalah sebagai berikut:

1. Soal *Pre-test*

- a. Sangat Sukar : No 10,12,15,24,38.
- b. Sukar : No 5,8,11,20,26,30,32,34,36,39,40.
- c. Sedang : No 4,6,9,13,16,18,21,22,25,28,29,31,33,35,37.
- d. Mudah : No 7,14,19,23.
- e. Sangat Mudah : No 1,2,3,17,27.

2. Soal *Post-test*

- a. Sangat Sukar : No 2,12,31,36.
- b. Sukar : No 7,9,14,17,18,22,23,25,26,28,32,34,35,39.
- c. Sedang : No 4,5,8,10,11,13,16,20,21,24,37,38.
- d. Mudah : No 1,3,30,40.
- e. Sangat Mudah : No 6,15,19,27,29,33.

3.7.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan agar soal yang diberikan kepada peserta didik dapat membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan dengan yang tidak. Adapun langkah dalam menguji daya pembeda menurut Arifin (2010:133), sebagai berikut

1. Menghitung jumlah skor total tiap peserta didik.
2. Mengurutkan skor total mulai dari skor terbesar sampai dengan skor terkecil.
3. Menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah. Jika jumlah peserta didik banyak (di atas 30) dapat ditetapkan 27%.

4. Menghitung rata-rata skor untuk masing-masing kelompok (kelompok atas maupun kelompok bawah).
5. Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}KA + \bar{X}KB}{Skor Maks}$$

Keterangan:

- DP = Daya Pembeda.
 $\bar{X}KA$ = Rata-rata Kelompok Atas.
 $\bar{X}KB$ = Rata-rata Kelompok Bawah.
 Skor Maks = Skor Maksimum.

6. Membandingkan daya pembeda dengan kriteria seperti berikut:

- 0,40 ke atas = sangat baik.
 0,30-0,39 = baik.
 0,20-0,29 = cukup, soal perlu perbaikan.
 0,19 ke bawah = kurang baik, soal harus dibuang.

Uji daya pembeda soal dimaksudkan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi dan melihat siswa mana yang dapat menjawab soal dan siswa mana yang tidak dapat menjawab soal. Hasil uji daya pembeda untuk soal *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 10 Kriteria Uji Daya Pembeda Instrumen Penelitian Soal *Pre-test*

No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)	No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	6	1	12,50	21	6	0	6	75,00
2	8	7	1	12,50	22	5	1	4	50,00
3	8	7	1	12,50	23	8	6	2	25,00
4	8	1	7	87,50	24	2	2	0	0,00
5	2	1	1	12,50	25	8	2	6	75,00
6	8	2	6	75,00	26	2	0	2	25,00
7	7	4	3	37,50	27	7	7	0	0,00
8	2	2	0	0,00	28	4	4	0	0,00
9	5	1	4	50,00	29	3	1	2	25,00
10	0	3	-3	-37,50	30	2	1	1	12,50
11	3	3	0	0,00	31	4	3	1	12,50
12	0	4	-4	-50,00	32	4	0	4	50,00
13	7	1	6	75,00	33	7	3	4	50,00
14	8	3	5	62,50	34	1	2	-1	-12,50
15	1	1	0	0,00	35	3	2	1	12,50
16	6	0	6	75,00	36	1	3	-2	-25,00
17	8	7	1	12,50	37	7	2	5	62,50
18	5	2	3	37,50	38	1	0	1	12,50
19	7	6	1	12,50	39	2	2	0	0,00
20	5	0	5	62,50	40	2	1	1	12,50

Sumber: Data Diolah, 2020

Tabel 11 Kriteria Uji Daya Pembeda Instrumen Penelitian *Post-test*

No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)	No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	3	4	50,00	21	3	2	1	12,50
2	1	0	1	12,50	22	3	1	2	25,00
3	7	6	1	12,50	23	4	2	2	25,00
4	6	0	6	75,00	24	4	2	2	25,00
5	2	4	-2	-25,00	25	3	0	3	37,50
6	6	8	-2	-25,00	26	1	0	1	12,50
7	5	2	3	37,50	27	8	6	2	25,00
8	7	1	6	75,00	28	4	1	3	37,50
9	5	1	4	50,00	29	8	7	1	12,50
10	2	2	0	0,00	30	8	7	1	12,50
11	2	2	0	0,00	31	3	0	3	37,50
12	2	0	2	25,00	32	6	0	6	75,00
13	4	1	3	37,50	33	7	7	0	0,00
14	2	1	1	12,50	34	1	0	1	12,50
15	7	6	1	12,50	35	3	4	-1	-12,50
16	5	1	4	50,00	36	2	1	1	12,50
17	2	2	0	0,00	37	5	2	3	37,50
18	4	0	4	50,00	38	5	3	2	25,00
19	7	7	0	0,00	39	4	1	3	37,50
20	4	2	2	25,00	40	7	7	0	0,00

Sumber: Data Diolah, 2020

3.8 Uji Klasik

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya pengumpulan suatu data. Uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan 2 teknik yaitu untuk data dengan kategori normal maka dapat menggunakan teknik analisis statistik parametris sedangkan untuk data dengan kategori tidak normal maka dapat menggunakan teknik statistic nonparametris.

Menurut Sugiyono (2013:241), menyatakan bahwa teknik uji normalitas data dapat menggunakan harga Chi Kuadrat.

$$x^2 = \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

Keterangan:

- X^2 = Nilai Chi-Kuadrat
- f_o = Frekuensi yang diobservasi
- f_h = Frekuensi yang diharapkan

Nilai Chi Kuadrat dilihat dari nilai x^2 hitung dan x^2 Tabel dengan taraf signifikan 0,05. Jika nilai x^2 hitung < x^2 Tabel maka distribusi data normal sebaliknya jika x^2 hitung > x^2 Tabel maka distribusi data tidak normal.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui distribusi dua kelompok itu homogen atau tidak, jika kedua kelompok distribusi data mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen begitupun sebaliknya. Untuk menguji kesamaan varians rumus uji homogenitas menurut Sugiyono (2013:257) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Harga f hitung dibandingkan dengan f tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan dk pembilang $n_1 - 1$ dan dk penyebut $n_2 - 1$. Apabila f hitung $<$ f tabel maka kedua kelompok data mempunyai varians homogen.

3.9 Uji Analisis Data

3.9.1 Uji Kesamaan Dua Rata-Rata (Uji Hipotesis)

Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk mengetahui perbandingan dari kelas kontrol ataupun kelas eksperimen yang menggunakan model-model pembelajaran. Adapun untuk menghitung dua rata-rata menurut Subana, dkk (2015:132) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

Md = Rata-rata dari *Gain* antara tes akhir dan tes awal.

d = *Gain* (selisih) skor atas akhir terhadap tes awal setiap subjek.

n = Jumlah subjek.

Berdasarkan rumusan hipotesis yang telah dikemukakan, maka dilakukan pengujian distribusi t, dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho : $\mu_1 < \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 dan X IPS 4 di SMAN 3 Kota Jambi.

Ho : $\mu_1 < \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 dan X IPS 4 di SMAN 3 Kota Jambi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Sejarah Sekolah

SMAN 3 berdiri pada tahun 1978 terletak di Kota Jambi tepatnya di Kecamatan Jelutung, Kelurahan Jelutung, beralamat di jalan Guru Mukhtar No. 1 Jelutung-Kota Jambi. SMAN 3 Kota Jambi memiliki luas tanah 7.000 m², luas bangunan 1.800 m² dan luas halaman 3.856 m², kondisi bangunan sekolah berada di pemukiman padat penduduk yang menjalankan roda perekonomian dengan beragam usaha, sehingga secara geografis posisi bangunan sekolah ini sangat sulit dikembangkan dengan memperluas lahan.

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jambi adalah Sekolah Menengah Atas di Provinsi Jambi, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 3 Jambi ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran. Mulai dari Kelas X sampai Kelas XII, sekolah ini mempunyai akreditasi A. Dibawah ini merupakan daftar nama Kepala SMA Negeri 3 Jambi, mulai dari yang pertama hingga sekarang.

- | | |
|-----------------------------------|----------------------|
| 1. Drs. Tabran Kahar | dari tahun 1978-1985 |
| 2. Yusar Mahmud, BA | dari tahun 1985-1989 |
| 3. Buchari Rain, BA | dari tahun 1989-1992 |
| 4. Nasir Anwar | dari tahun 1992-1996 |
| 5. Drs. Harmain | dari tahun 1996-1998 |
| 6. Drs. Edi Erizon | dari tahun 1998-2002 |
| 7. H. Haryanto Miftah, S.Pd, M.Pd | dari tahun 2002-2010 |

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| 8. H. Dodi Pariadi, S.Pd, M.Pd | dari tahun 2011-2013 |
| 9. Suardiman, S.Pd, M.Pd | dari tahun 2013-2014 |
| 10. Drs. Zul Asri, M.Pd | dari tahun 2014-2016 |
| 11. Casroni, M.Pd | dari tahun 2016-2019 |
| 12. Encu Rusmana, S.Pd, M.Si | dari tahun 2020-sekarang |

Dari observasi yang dilakukan penulis, proses kegiatan pembelajaran di SMAN 3 Kota Jambi dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 15.35 WIB setiap hari kecuali hari jum'at yaitu dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 11.20 WIB. SMAN 3 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem *fullday* yang merupakan kebijakan pemerintah. Sistem *fullday* dimaksudkan siswa sekolah dari hari senin sampai jum'at dan untuk hari sabtu libur, tapi untuk di SMAN 3 Kota Jambi hari sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler.

4.1.2 Keadaan Guru dan Siswa

4.1.2.1 Keadaan Guru SMAN 3 Kota Jambi

Guru SMAN 3 Kota Jambi berjumlah 79 yang terdiri dari kepala sekolah, staf dan para guru mata pelajaran. Dibawah ini merupakan data tentang jumlah guru PNS dan Honorer yang ada di SMAN 3 Kota Jambi pada tahun 2019/2020:

Tabel 12 Jumlah Guru PNS dan Honorer Di SMAN 3 Kota Jambi

No	Status Kepegawaian		Jumlah
	PNS	Honorer	
1.	56	23	79

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan paparan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah guru PNS lebih besar dari guru honorer. Dimana, guru PNS 70,88% dan guru honorer hanya 29,11%.

4.1.2.2 Keadaan Siswa SMAN 3 Kota Jambi

Di SMAN 3 Kota Jambi siswa memiliki 3 jenjang kelas yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13 Jumlah Siswa Di SMAN 3 Kota Jambi

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas X	419 siswa
2.	Kelas XI	384 siswa
3.	Kelas XII	327 siswa
Jumlah		1.130 siswa

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa di SMAN 3 Kota Jambi saat ini mengalami kenaikan. Dari yang kelas 12 hanya 28,93 % lalu di kelas 11 mengalami kenaikan menjadi 33,98% dan mengalami peningkatan di kelas 1 menjadi 37,07%.

4.1.2.3 Visi dan Misi SMAN 3 Kota Jambi

4.1.2.3.1 Visi

SMAN 3 Kota Jambi memiliki Visi yang berbunyi “*Terwujudnya SMAN 3 menjadi sekolah unggul berwawasan lingkungan yang menghasilkan lulusan berprestasi, cerdas, dan berkarakter*”

4.1.2.3.2 Misi

Untuk mencapai visi tersebut, SMAN 3 Kota Jambi mengembangkan misi sebagai berikut:

1. Memberikan layanan yang prima kepada warga dan stakeholders sekolah melalui penyelenggaraan pendidikan secara profesional, partisipatif, modern, transparan, dan akuntabel dengan tetap menjunjung nilai-nilai dan budaya bangsa.
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan dengan mengedepankan multiple intelegence secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan berbobot

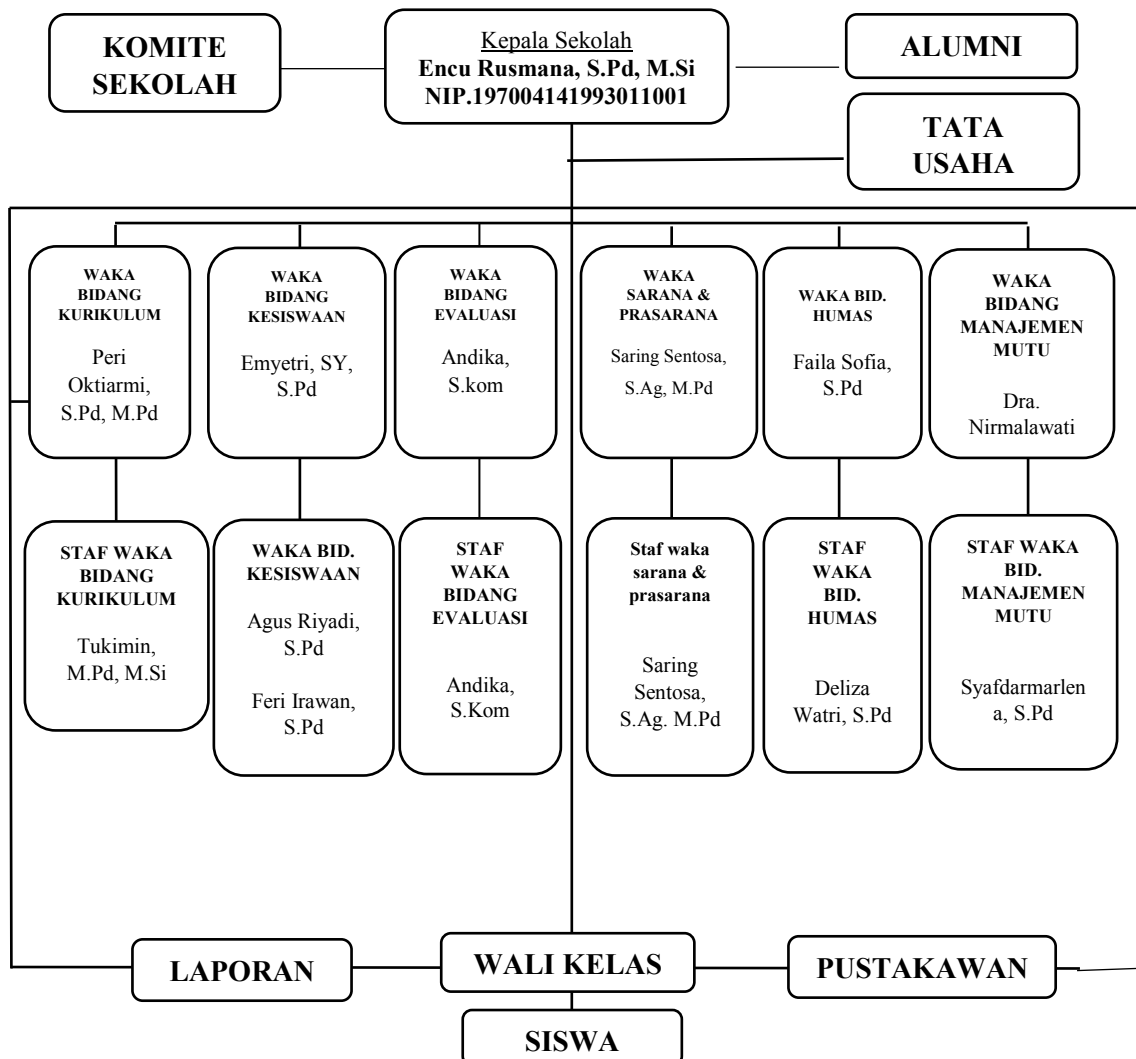
untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal sehingga berprestasi baik di tingkat lokal, nasional, dan internasional

3. Melaksanakan pendidikan karakter secara terpadu melalui kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler sehingga siswa memiliki karakter yang mulia yaitu; (1) religius, (2) ikhlas/tulus, (3) jujur, (4) amanah, (5) disiplin, (6) kerja keras, (7) mandiri, (8) santun, (9) empati, (10) tanggung jawab.
4. Menumbuhkan inovasi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menunjang pengembangan profesionalisme
5. Memberdayakan seluruh komponen sekolah dan mengoptimalkan sumber daya sekolah dalam mengembangkan potensi dan minat peserta didik secara optimal.
6. Menerapkan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001: 2008 dalam pengelolaan pendidikan.

4.1.3 Struktur Organisasi SMAN 3 Kota Jambi

Struktur organisasi merupakan gabungan beberapa orang yang ada dalam suatu organisasi yang memiliki posisi, tugas, wewang, dan bagian kerja serta memiliki tujuan yang sama melalui kegiatan oprasional. Dalam suatu organisasi ada yang namanya pemimpin. Pemimpin memiliki tugas mengkoordinasikan dan mengawasi kinerja rekan-rekan dibawahnya serta mengambil keputusan-keputusan yang ada dalam organisasi tersebut. Adapun struktur organisasi di SMAN 3 Kota Jambi sebagai berikut:

Gambar 2
Struktur organisasi SMAN 3 Kota Jambi Tahun Ajaran 2019/2020



Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

4.1.4 Sarana dan Prasarana SMAN 3 Kota Jambi

Sarana dan prasarana merupakan suatu alat yang langsung atau tidak langsung membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pendidikan. Jika sarana dan prasarana disekolah dalam kondisi baik maka itu akan membantu siswa dalam meraih prestasinya. Adapun sarana dan prasarana yang ada di SMAN 3 Kota Jambi sebagai berikut:

Tabel 14 Sarana dan Prasarana di SMAN 3 Kota Jambi

No	Sarana dan Prasarana	Unit	Kondisi
1.	Kelas	33	Baik
2.	Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Wakil Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Guru	1	Baik
5.	Tata Usaha	1	Baik
6.	Tamu	1	Baik
7.	Ruang Evaluasi	1	Baik
8.	Perpustakaan	1	Baik
9.	Gudang	3	Rusak Ringan
10.	Dapur	1	Baik
11.	KM/WC Guru	3	Baik
12.	KM/WC Siswa	10	Baik
13.	BK	1	Baik
14.	UKS	1	Baik
15.	PMR/Pramuka	1	Rusak Ringan
16.	OSIS	1	Baik
17.	Lapangan Basket	1	Baik
18.	Lapangan Volly	1	Baik
19.	Tenis Lapangan	1	Baik
20.	Tenis Meja	1	Baik
21.	Lapangan Atletik	1	Baik
22.	Lapangan Upacara	1	Baik
23.	Ibadah	1	Baik
24.	Ganti	1	Baik
25.	Koperasi	1	Baik
26.	Hall/lobi	1	Baik
27.	Kantin	1	Baik
28.	Pos Jaga	1	Baik

Sumber: SMAN 3 Kota Jambi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pengelolaan sarana dan prasarana di SMAN 3 Kota Jambi tergolong sudah baik. Ini menandakan bahwa SMAN 3 Kota Jambi telah memenuhi standar sarana dan prasarana yang dibuat oleh pemerintah. Sarana dan prasarana sendiri memiliki peran dalam memperlancar suatu kegiatan pembelajaran.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis untuk melihat perbandingan dari model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen dimulai dengan melakukan *pre-test*, dan *post-test*. Tes dilakukan untuk melihat perbandingan hasil belajar dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

4.2.1 Uji Statistis Deskriptif

Pengujian statistik deskripsi digunakan untuk mengetahui jumlah data yang dapat dilihat dari minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Adapun hasil uji statisti deskripsi untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen pada soal *pre-test* dan *post-test*, sebagai berikut:

Tabel 15 Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	32	27.00	72.00	54.1000	10.3080
Pre-test Kontrol	34	27.00	70.00	50.7353	9.63991
Post-test Eskperimen	32	52.00	80.00	68.6562	6.77095
Post-test Kontrol	34	45.00	77.00	61.7647	7.87038
Valid N (listwise)	32				

Sumber: Data Diolah, 2020

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa untuk nilai minimum pada *pre-test* eksperimen sebesar 27,00 sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol 27,00 ini berarti bahwa nilai minimum untuk kelas eksperimen dan kontrol sama. Untuk nilai minimum pada *post-test* kelas eksperimen sebesar 52,00 sedangkan kelas kontrol lebih kecil yaitu 45,00. Perbandingan nilai maksimum untuk *pre-test* kelas kontrol lebih kecil dari pada kelas eksperimen yaitu dengan perbedaan 2,00,

sedangkan untuk nilai maksimum *post-test* kelas eksperimen 3,00 lebih besar dari pada nilai maksimum kelas kontrol.

4.2.2 Uji Asumsi Klasik

4.2.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk menjadi tolak ukur dalam penelitian. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dalam penelitian baik kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut:

Tabel 16 Hasil Uji Normalitas

Test Statistics				
	Pre-test Eksperimen	Pre-test Kontrol	Post-test Eksperimen	Post-test Kontrol
Chi-Square	54.148 ^a	18.000 ^b	11.125 ^c	14.176 ^b
Df	15	12	9	12
Asymp. Sig.	.126	.116	.267	.290

a. 16 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,8.

b. 13 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,6.

c. 10 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,2.

Sumber: *Data Diolah, 2020*

Untuk mengetahui uji tersebut normal atau tidak dapat dilihat dari Asymp. Sig. harus lebih besar dari 0,05. Dari data diatas dapat diketahui bahwa Asymp. Sig untuk uji normalitas baik untuk pre-test kelas eksperimen, pre-test kontrol, post-test eksperimen dan post-test kontrol semua berada diatas 0,05. Ini berarti bahwa data tersebut berdistribusi normal.

4.2.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah data data berasal dari data yang sama. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.141	1	64	.289
Posttest	Based on Median	1.160	1	64	.285
	Based on Median and with adjusted df	1.160	1	63.999	.285
	Based on trimmed mean	1.120	1	64	.294

Tabel 17 Uji Homogenitas

Sumber: Data Diolah, 2020

Homogenitas dapat dilihat dari nilai levene statistic dan sig. Jika levene statistic > 1 maka data tersebut dikategorikan homogen. Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai *pos-test* memiliki Levene Statistic 1,114 yang mana ini berarti bahwa data tersebut bersifat homogeny (variansi sama) sedangkan untuk sig 0,289 yang mana ini sesuai dengan ketentuan sig. yaitu 0,05.

4.2.3 Deskripsi Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Role-Playing*. Hasil penelitian yang diperoleh dilapangan berupa hasil pre-test dan post-test yang dijadikan sebagai patokan melihat kognitif atau kemampuan siswa. Data yang diperoleh dari penelitian di SMAN 3 Kota Jambi kemudian diolah

untuk mengetahui berapa siswa yang mendapat nilai di atas KKM berapa siswa yang berada dibawah KKM.

4.2.3.1 Hasil Belajar *Pre-Test* Pada Materi Bank Sentral. Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di Kelas Kontrol (X IPS 4 SMAN 3 Kota Jambi)

Pada saat melakukan penelitian di SMAN 3 Kota Jambi peneliti melakukan pre-test sebanyak 1 kali yaitu pre-test awal yang dilakukan pada awal proses pembelajaran atau sebelum masuk materi pembelajaran (*data terlampir*). Untuk melihat besarnya nilai berdasarkan interval dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 18 Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Interval	Kelas Kontrol	
		<i>Pre-Test</i>	
		Fi	%
1.	27,5 - 33,5	2	5,88
2.	33,6- 39,6	1	2,94
3.	39,7 - 45,7	7	20,59
4.	45,8 - 51,8	4	11,76
5.	51,9 - 57,9	16	47,07
6.	58 – 64	-	-
7.	65 – 71	4	11,76
	Jumlah	34	100

Sumber: Data Diolah,2020

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 34 siswa yang ada dikelas kontrol pada saat *pre-test* hanya terdapat 1 orang siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yakni sebesar 70 yang melebihi nilai KKM sedangkan nilai lainnya dibawah KKM. Ini berarti pelaksanaan *pre-test* pada kelas kontrol dikatakan belum baik.

4.2.3.2 Hasil Belajar *Pre-Test* Pada Materi Bank Sentral. Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di Kelas Eksperimen (X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi)

Pada saat melakukan penelitian di SMAN 3 Kota Jambi penelitian melakukan *pre-test* sebanyak 1 kali yaitu *pre-test* awal yang dilakukan pada awal proses pembelajaran atau sebelum masuk materi pembelajaran (*data terlampir*). Untuk melihat besarnya nilai berdasarkan interval dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 19 Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Interval	Kelas Eksperimen	
		<i>Pre-Tes</i>	
		Fi	%
1.	35 – 40	1	3,13
2.	41 – 46	1	3,13
3.	47 – 52	13	40,62
4.	53 – 58	5	15,63
5.	59 – 64	4	12,50
6.	65– 70	3	9,38
7.	71 – 76	5	15,63
	Jumlah	32	100

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 32 siswa yang ada dikelas eksperimen pada saat *pre-test* hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu dengan variasi nilai 72.5, 72.5, 70, 70, 72.5, 72.5, 72.5, 70. Ini berarti *pre-test* yang dilakukan dikelas eksperimen lebih baik dari pada dikelas kontrol.

4.2.3.3 Hasil Belajar *Post-Test* Pada Materi Bank Sentral. Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen (X IPS 4 dan X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi)

Setelah dilakukan *pre-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, selanjutnya peneliti melakukan *post-test* pada kelas tersebut. *Post-test* pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sedangkan *post-test* pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (*data terlampir*). Nilai tersebut kemudian di intervalkan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 20 Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

No	Interval	Kelas Kontrol	
		<i>Post-test</i>	
		Fi	%
1.	45 – 49	2	5,88
2.	50 – 54	4	11,76
3.	55 – 59	6	17,65
4.	60 – 64	8	23,53
5.	65 – 69	5	14,71
6.	70 – 74	8	23,53
7.	75 – 79	1	2,94
	Jumlah	34	100

Sumber: Data Diolah, 2020

Tabel 21 Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Interval	Kelas Eksperimen	
		<i>Post-test</i>	
		Fi	%
1.	50 – 54	1	3,12
2.	55 – 59	1	3,12
3.	60 – 65	6	18,75
4.	66 – 70	9	28,13
5.	71 – 75	10	31,25
6.	76 – 80	5	15,63
	Jumlah	32	100

Sumber: Data Diolah, 2020

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini dapat diketahui saat *post-test* kelas kontrol hanya 14 siswa (41,17%) yang berada di atas KKM, mengingat KKM di SMAN 3 Kota Jambi untuk mata pelajaran ekonomi adalah 68. Untuk kelas eksperimen nilai yang berada di atas KKM berjumlah 24 siswa (75%).

4.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun yang tidak terkontrol (observasi). Adapun besarnya uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 22 Uji t Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol Dan Eksperimen

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
Nilai <i>Pre-test</i> kelas kontrol	3.145	.004	2.851	64	.005	6.7831	2.3794	2.0296	11.5366
Nilai <i>Pre-test</i> kelas eksperimen			2.963	63.781	.005	6.8824	2.3792	2.0297	11.5365

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai t_{hitung} pada *pre-test* kelas kontrol diperoleh sebesar 2,851 sedangkan nilai t_{hitung} pada kelas

ekperimen sebesar 2,963, hal ini berarti bahwa nilai t_{hitung} pada kelas ekperimen sama dengan kelas kontrol. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan sama.

Tabel 23 Uji t Nilai *Post-test* Kelas Kontrol Dan Eksperimen

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	
Nilai	Equal variances assumed	1.141	.003	3.803	64	.000	6.8915	1.8123	3.2710	10.5121
	Equal variances not assumed			3.800	63.504	.000	6.8915	1.8040	3.2870	10.4961

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai t_{hitung} pada *post-test* kelas kontrol diperoleh sebesar 33.800 sedangkan nilai t_{hitung} pada kelas ekperimen sebesar 3.803, hal ini berarti bahwa lebih besar nilai t_{hitung} pada kelas ekperimen dari pada kelas kontrol. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dari konvensional. Ini berarti pelaksanaan *post-test* dikelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran pada kelas kontrol diperoleh hasil belajar pada kelas X IPS 4 di SMAN 3 Kota Jambi siswa paling banyak menjawab 31 soal dari 40 soal dengan nilai 77,5. Lalu siswa yang paling sedikit menjawab 18 soal dari 40 soal dengan nilai 45.

Pada kelas kontrol siswa yang banyak menjawab salah pada nomor 7 yaitu dari 34 siswa hanya 5 siswa yang menjawab benar. Selain soal nomor 7 soal yang sulit dijawab siswa yaitu nomor 39 dengan presentase yang bisa menjawab 50% dari jumlah siswa kelas X IPS 4. Berdasarkan data yang telah diperoleh masih banyak siswa yang nilainya berada dibawah KKM pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang mengakibatkan siswa cenderung tidak fokus dalam mendengarkan materi dan siswa malah melakukan aktifitas lain.

Menurut hasil penelitian Junika (2014) penerapan model pembelajaran konvensional tidak dapat membangun kepercayaan diri siswa dan pemberian satisfikasi sehingga siswa yang mendapat nilai yang mencapai ketuntasan belajar lebih sedikit. Lalu penggunaan model pembelajaran ini kurang menarik minat

siswa dan kurang memotivasi. Selain itu suasana kelas saat penerapan model pembelajaran konvensional tidak hidup dikarenakan siswa tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Dengan demikian hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dapat mengembangkan pengetahuan, pembaruan inovasi dan *mindset* siswa kearah pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya pada tujuan pembelajaran.

4.4.2 Hasil Belajar Kelas Ekperimen Menggunakan Model Pembelajaran

***Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Kota Jambi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas X IPS 1 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan materi yang diterapkan yaitu bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dari tes yang dilakukan dengan menyebar 40 soal sebanyak 32 soal dapat terjawab oleh siswa dengan nilai 80 dan dengan nilai terendah 52,5 yaitu 21 soal yang dapat terjawab.

Pada kelas eksperimen siswa yang banyak salah dalam menjawab soal nomor 5 dan soal nomor 4. Untuk soal 5 dari 32 siswa hanya 13 siswa yang bisa menjawab soal tersebut dan untuk soal nomor 4 dari jumlah siswa X IPS 1 hanya 43,75% siswa yang dapat menjawab benar soal tersebut. Berdasarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti 75% siswa memiliki nilai diatas KKM. Hal ini dikarenakan siswa dalam proses pembelajaran langsung berperan sebagai subjek tentang materi yang akan dipelajari.

Menurut hasil penelitian Silvia (2016) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan dampak yang positif bagi

siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi IPS di kelas, sebagai contoh siswa yang awal mulanya pasif dalam belajar menjadi lebih aktif dan siswa saat menyelesaikan tes tidak lagi bekerja sama dengan teman karena siswa sudah yakin dengan kemampuannya sendiri untuk mengerjakan tes tersebut. Perubahan kearah positif yang ada pada siswa dapat berdampak juga kepada hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar.

Dari penjelasan diatas, kesimpulannya bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat mengelolah lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan berbeda bagi siswa yang nantinya akan membangun hubungan sosial atau komunikasi antar siswa yang baik.

4.4.3 Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMAN 3 Kota Jambi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada kelas kontrol sebanyak 14 siswa (41,17%) dari 34 siswa sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 24 siswa (75%) dari 32 siswa Ini berarti bahwa pemberian perlakuan kelas yang berbeda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ini diperkuat dengan hasil penelitian menurut Masrita (2013) menjelaskan bahwa penggunaan metode role playing oleh para guru dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar cukup tinggi, terutama dalam bentuk kerja sama dan partisipasi dalam kelompok yang tergambar dalam sebuah interaksi sosial di antara siswa maupun antar kelompok. Oleh

karena itu, metode *role playing* berorientasi kepada siswa dengan mengembangkan sikap demokratis, artinya siswa mampu saling menghargai dan peka terhadap teman sesama, Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang kelasnya diterapkan model pembelajaran konvensional secara fisik lebih pasif. Hal tersebut dikarenakan suasana pembelajaran yang kaku dan tidak bervariasi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan sedikit siswa yang mencatat.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman melalui aktivitas fisik dan melatih penampilan dalam berkomunikasi. Selain itu penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan yang aman di mana menghasilkan peserta didik yang santai, kreatif dan inovatif

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X IPS 4 dalam penerapan model pembelajaran konvensional pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran masih rendah yaitu 41,17%, hal ini disebabkan karena saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang mengakibatkan siswa cenderung tidak fokus dalam mendengarkan materi dan siswa malah melakukan aktifitas lain.
2. Hasil belajar siswa kelas X IPS 1 dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran tinggi yaitu 75%, hal ini disebabkan siswa dalam proses pembelajaran langsung berperan sebagai subjek tentang materi yang akan dipelajari dan penerapan model ini membuat siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri yang berakibat pada kenaikan hasil belajar siswa.
3. Adanya perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 33,83%. Artinya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat menumbuhkan kemauan siswa belajar dari pada penggunaan model pembelajaran konvensional yang berakibat pada peningkatan hasil belajar.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi guru.
 - a. Hendaknya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru dapat merencanakan pembelajaran yang dapat membangun kemauan siswa untuk belajar dan guru harus bisa membuat pengelolaan kelas yang baik.
 - b. Hendaknya dalam penerapan model ini harus disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Bagi siswa.
 - a. Hendaknya dalam proses pembelajaran siswa diharuskan untuk fokus dalam mendengarkan materi apapun model pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru.
 - b. Hendaknya dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan lebih percaya diri saat tampil didepan kelas ataupun dalam menyampaikan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyasa, Kadek Surya; I Made Putra; dan I Wayan Sujana. 2019. Korelasi Antara Bakat Numerik Dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol.2, No.1*. p-ISSN: 2621-5713. e-ISSN: 2621-5705.
Hlm: 110-118.
- Aisyah; Riswan Jaenudin; dan Dewi Koryati. 2017. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit, Vol.4, No.1*. Hlm: 1-11.
- Alkurnia, Rika; Susilaningsih; dan Sudyanto. 2018. Penerapan Kombinasi Model **Inquiry** Dengan Bantuan **Mind Mapping** Pada Pembelajaran Akuntansi di SMK. *Jurnal SNPAP FKIP*. ISBN: 978-602-73280-1-3. Hlm: 32-41.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakawan.
- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad; dan Wahyu Bagja Sulfemi. 2018. Metode **Role Playing** Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol.3, No.2*. p-ISSN: 2477-6254. e-ISSN: 2477-8427. Hlm: 41-46.
- Astuti, Meiria Sylvi. 2015. Peningkatan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Slungkep 03 Menggunakan Model **Discovery Learning**. *Jurnal Schloria, Vol.5, No.1*. Hlm: 10-23.
- Ayuwati, Irma. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe **Group Investigation** di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *Jurnal SAP, Vol.1, No.2*. ISSN: 2527-9670. Hlm:105-114.
- Darawani, Evia. 2018. Metode Ekspositori dalam Pelaksanaan Bimbingan Konsling Klasikal. *Jurnal Wahana Konsling, Vol.1, No.2*. Hlm: 30-44.
- Dewantara, Ki Hajar. 1992. *Semboyan Tut Wuri Handayani*: Jakarta. Sumber: berpendidikan.com.

- Dewi, Tiara Anggia. 2017. Efektifitas Model **Role Playing** Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.5, No.1*. e-ISSN: 2442-9449. P-ISSN: 2337-4721. Hlm: 95-104.
- Dewi, Tria Rosyita; I Made Tegeh; dan I Made Surjana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe **Role Playing** Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Tahun Pelajaran 2016-2017. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD, Vol.5, No.2*. Hlm: 1-10.
- Djamarah, Syaiful Bahar. Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasanah, Siti Uswatun. 2019. Studi Komparasi Penerapan Metode **Active Learning** Model **Reading Aloud** dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma'Arif 01 Pahonjeang Majenang. *Jurnal Tawadhu, Vol.3, No.1*. E-ISSN: 2580-8826. Hlm: 804-822.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Herlina, Uray. 2015. *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Sosial Vol.1 No.1. ISSN: 2407-5299. hlm 94-107.
- Hutauruk, Pindo; dan Rinci Sombolon. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal, Vol.8, No.2*. Hlm: 121-129.
- Ibrahim. 2017. Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (ceramah) dengan Kooperatif (**Make a Match**) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, Vol.3, No.2*. Hlm: 199-211.

- Ikhlas, Al. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 7 Kerinci. *Jurnal Curricula, Vol.3, No.1*. Hlm: 1-9.
- Khalaf, Bilal Khalid; dan Zuhana Bt Mohammed Zin. **Traditional and Inquiry-Based Learning Pedagogy: A Systematic Critical Review**. *International Journal of Intruccion, Vol.11, No.4*. e-ISSN: 1308-1470. p-ISSN: 1694-6090. Hlm: 545-564.
- Khodijah, Nyanyu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusnierek, A. 2015. **Developing students Speaking Skills Through Role Playing**. *Word Scientific News* 71, 73-111.
- Latief, Hilman; Dede Rohmat; dan Epon Ningrum. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Ekserimen) Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII Di SMPN 4 Padalarngan. *Jurnal Gea, Vol.14, No.2*. Hlm: 14-28.
- Mahmudah, Masrurroh. 2016. Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Jurnal Cakrawala, Vol.XI, No.1*. Hlm: 116-129.
- Mardapi, Djemari. 2017. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Prama Publishing.
- Maski. 2014. Kolaborasi Metode Ceramah, Diskusi dan Latihan Pada Materi Perkembangan Teknologi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogia, Vol.3, No.1*. Hlm: 37-44.
- Masrita; Siang Tandi Ganggo; dan Sri Mulyani Sabang. 2013. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran **Role Playing** dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akad.Kim, Vol.2, No.1*. ISSN 2302-6030. Hlm: 47-53.
- Moestofa, Mochamad; dan Melni Sondang. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Standar kompetensi Memperbaiki Radio Penerimaan Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol.2, No.1*. Hlm: 255-261.

- Mudlofir, Ali; dan Fatimatir Rusydiyah. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabet,cv.
- Mustariza, Faiza; dan Turdja. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI (Pendidikan Agama Islam). *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.4, No.1*. Hlm: 20-33.
- Muttaqin, Zainal. 2018. Peranan Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Bidang Sudi Pendidikan Agama Islam Di SD AL-Muzzammil Bekasi. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.3, No.1*. Hlm: 280-286.
- Nani, Karman La; Ikram Hamid; dan Susana R Bahara. 2018. Pengembangan Model Cettar Membahana Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol.7, No.1*. E-ISSN: 2541-2906. Hlm: 47-64.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Parwati, Ni Nyoman; I Patu Pasek Suryawan; dan Ratih Ayu Apsari. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Paudi. 2019. Penerapan Metode **Role Playing** pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.7, No.2*. p-ISSN: 2338-4379. E-ISSN: 2615-840X. Hlm: 111-120.
- Rohmansyah, Nur Azis. 2011. Model Pembelajaran Bermain Integrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Penjas, Vol.4, No.1*. ISSN: 2442-3874. Hlm: 57-67.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sahimin; Wahyudi Nur Nasution; dan Edi Sahputra. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. *Jurnal Edu Riligia, Vol.1, No.2*. Hlm: 152-164.

- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, Linda. 2011. Implementasi **Role Playing** dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pedagogia*. Hlm: 20-33.
- Setyaningrum, Silvia Isna; Naniek Sulistya Wardani; dan Tego Prasetyo. 2019. Pengaruh Pembelajaran **Scientific Snowball Throwing** Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Cahaya Pendidikan, Vol.5, No.1*. P-ISSN:1460-4747. E-ISSN: 2655-9412. Hlm: 33-46.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subana; dan Moersetyo Rahadi Sudrajat. 2015. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjito, Ernasari; Muchtar Ibrahim; dan Suhar. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional Pada Materi Pokok Lingkaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kendar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, Vol.1, No.2*. Hlm: 28-38.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sundari, Hanna. 2015. Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga, Vol.1, No.2*. Hlm: 106-117.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Suwarno. 2018. Perbedaan Metode Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Journal of Islamic Accounting and Tax*. E-ISSN: 2620-9144. Hlm: 21-25.
- Syahrul. 2013. *Model dan Sintak Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Tarigan, Arleni. 2016. Penerapan Model Pembelajaran **Role Playing** Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.5, No.3*. ISSN: 2303-1514. Hlm: 102-112.
- Tim Penyusun. 2014. *Undang-Undang Dasar 1945*. Surabaya: Karya Imu Surabaya.
- Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- Widiantono, Nugroho; dan Nyoto Harjono. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Kebudayaan, Vol.7, No.3*. Hlm: 199-213.
- Widodo; dan Lusi Widayanti. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode **Problem Based Learning** pada Siswa Kelas VII A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia, Vol.XVII, No.49*. ISSN: 1410-2994. Hlm: 32-35.
- Yanto, Ari. 2015. Metode Bermain Peran (**Role Playing**) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, Vol.1, No.1*. ISSN: 2442-7470. Hlm: 53-57.

Lampiran 9

**RENCANA PENGAJARAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas : X IPS 1
Semester : Genap
Materi Pokok : Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran
Alokasi Waktu : 1 X 3 JP

A. Kompetensi Inti

- KI1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI2: Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI4: Mengolah, menalar dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

a. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.
- 1.2 Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.

b. Indikator

1. Menganalisis bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari ini Peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami tentang bank sentral.
2. Memahami tentang sistem pembayaran.
3. Memahami tentang alat pembayaran.

D. Materi Pembelajaran

1. Bank sentral.
2. Sistem pembayaran.
3. Alat pembayaran.

E. Metode Pembelajaran

1. *Role Playing*.

Metode Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menghadirkan peran dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan didepan kelas, yang kemudian dijadikan bahan reflesi bagi semua peserta didik.

F. Langkah-Langkah

a. Pertemuan

Indikator: Menganalisis bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

- 2.2.1 Memahami tentang bank sentral.
- 2.2.2 Memahami tentang sistem pembayaran.
- 2.2.3 Memahami tentang alat pembayaran.

Kegiatan	Deskriptif	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran, kemudian memeriksa kehadiran siswa sebagai cerminan sikap disiplin 2. Guru mengulangi Materi Pelajaran yang telah diberikan kepada siswa yang telah dipelajari. 3. Guru memeberikan Pertanyaan kepada siswa tentang materi pelajaran yang telah lalu. 4. Guru menjelaskan Tujuan Pembelajaran dan Model Pembelajaran yang akan diterapkam untuk Pertemuan 1 menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>. 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran. 3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang beranggota 5 orang. 4. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan. 5. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang dipergakan. 6. Setelah selesai pementasan, masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guuru memberikan kesimpulan secara umum. 	

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dengan pemberian tugas. 3. Guru menyampaikan informasi tentang topik pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang. 4. Siswa dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 5. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam. 	20 menit
--	---	----------

G. Media Pembelajaran

1. Media dan Alat : Papan Tulis dan Spidol
2. Sumber : Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Alam.S, Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Rusdarti dan Kusmuriyanto. Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Kinanti Germinastiti dan Nella Nurlita.

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)

Dimana penilaian dilaksanakan selama sebelum kegiatan pembelajaran dan setelah pembelajaran berlangsung, termasuk pada saat peserta didik mampu menjawab dan menyelesaikan soal dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Bentuk penilaian

- a. Tes tertulis : Pilihan Ganda
- b. Portofolio : Pengumpulan tugas mandiri

Jambi
Mengetahui,
Peneliti

Imelda Devita
NIM. 1600887203015

Lampiran 10

**RENCANA PENGAJARAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama Sekolah : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas : X IPS 4
Semester : Genap
Materi Pokok : Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Alokasi Waktu : 1 X 3 JP

A. Kompetensi Inti

- KI1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI2: Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI4: Mengolah, menalar dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

a. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.
- 1.4 Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.

b. Indikator

2. Menganalisis bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari ini Peserta didik diharapkan mampu:

4. Memahami tentang bank sentral.
5. Memahami tentang sistem pembayaran.
6. Memahami tentang alat pembayaran.

D. Materi Pembelajaran

4. Bank sentral.
5. Sistem pembayaran.
6. Alat pembayaran.

E. Metode Pembelajaran

2. Ceramah

Metode Pembelajaran Ceramah adalah penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa.

F. Langkah-Langkah

b. Pertemuan

Indikator: Menganalisis bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

- 2.2.4 Memahami tentang bank sentral.
- 2.2.5 Memahami tentang sistem pembayaran.
- 2.2.6 Memahami tentang alat pembayaran.

Kegiatan	Deskriptif	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran, kemudian memeriksa kehadiran siswa sebagai cerminan sikap disiplin 6. Guru mengulangi Materi Pelajaran yang telah diberikan kepada siswa yang telah dipelajari. 7. Guru memeberikan Pertanyaan kepada siswa tentang materi pelajaran yang telah lalu. 8. Guru menjelaskan Tujuan Pembelajaran dan Model Pembelajaran yang akan diterapkam untuk Pertemuan 1 menggunakan metode pembelajaran Ceramah. 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyampaikan materi dengan memberikan keterangan singkat dengan menggunakan papan tulis. 8. Guru memberikan contoh yang konkrit pada setiap penjelasan. 9. Guru memberikan waktu untuk siswa bertanya dan guru memberikan umpan balik kepada siswa. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. 7. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dengan pemberian tugas. 8. Guru menyampaikan informasi tentang topik pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang. 9. Siswa dan guru merencanakan 	21 menit

	<p>tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>10. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.</p>
--	---

G. Media pembelajaran

3. Media dan Alat : Papan Tulis dan Spidol
4. Sumber : Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Alam.S, Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Rusdarti dan Kusmuriyanto. Buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas X Penulis Kinanti Germinastiti dan Nella Nurlita.

I. Penilaian Hasil Belajar

3. Teknik Penilaian
 - b. Penilaian pengetahuan (Tes Tertulis)

Dimana penilaian dilaksanakan selama proses dan setelah pembelajaran berlangsung, termasuk pada saat peserta didik mampu menjawab dan menyelesaikan soal dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Bentuk penilaian
 - c. Tes tertulis : Pilihan Ganda
 - d. Portofolio : Pengumpulan tugas mandiri

Jambi
Mengetahui,
Peneliti

Imelda Devita
NIM. 1600887203015

Lampiran 11

Materi Pembelajaran

A. BANK SENTRAL

Pengertian dan Status Bank Indonesia (Bank Sentral)

Bank sentral di Indonesia dipegang oleh Bank Indonesia. Menurut UU Nomor 23 Tahun 1999 sebagaimana diubah menjadi UU Nomor 3 tahun 2004 tentang Bank Indonesia, Bank Indonesia merupakan lembaga negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya bebas dari campur tangan pemerintah dan atau pihak-pihak lainnya, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang tersebut.

Untuk memperjelas pemahamanmu tentang hubungan antara Bank Indonesia (BI) dan pemerintah, kamu perlu memperhatikan UU Nomor 3 Tahun 2004, antara lain, memuat sebagai berikut:

1. Bertindak sebagai pemegang kas pemerintah.
2. Untuk dan atas nama pemerintah, Bank Indonesia dapat menerima pinjaman luar negeri, menatausahakan serta menyelesaikan tagihan dan kewajiban keuangan pemerintah terhadap pihak luar negeri.
3. Pemerintah wajib meminta pendapat BI dan atau mengundang BI dalam sidang kabinet yang membahas masalah ekonomi, perbankan dan keuangan yang berkaitan dengan tugas BI atau kewenangan BI.
4. Memberikan pendapat dan pertimbangan kepada pemerintah mengenai Rancangan APBN.
5. Dalam hal pemerintah menerbitkan surat-surat utang negara, pemerintah wajib terlebih dahulu berkonsultasi dengan BI dan pemerintah juga wajib terlebih dahulu berkonsultasi dengan DPR.

6. Bank Indonesia dapat membantu penerbitan surat-surat utang negara yang diterbitkan oleh pemerintah.
7. Bank Indonesia dilarang memberikan kredit kepada pemerintah.

Selanjutnya hubungan antara Bank Indonesia dan dunia internasional, antara lain, sebagai berikut:

- 1) Dapat melakukan kerja sama dengan bank sentral negara lain dan organisasi atau lembaga internasional.
- 2) Dalam hal dipersyaratkan bahwa anggota internasional dan atau lembaga multilateral adalah negara, maka BI dapat bertindak untuk dan atas nama negara RI sebagai anggota.

Status Bank Indonesia baik sebagai badan hukum publik maupun badan hukum perdata ditetapkan dengan undang-undang. Sebagai badan hukum publik Bank Indonesia berwenang menetapkan peraturan-peraturan hukum yang merupakan pelaksanaan dari undang-undang yang mengikat seluruh masyarakat luas sesuai dengan tugas dan wewenangnya. Sebagai badan hukum perdata, Bank Indonesia dapat bertindak untuk dan atas nama sendiri di dalam maupun di luar pengadilan.

Fungsi Bank Sentral (Bank Indonesia)

Bank Indonesia dapat berfungsi sebagai lender of the last resort dengan memberikan kredit atau pembiayaan kepada bank yang mengalami kesulitan likuiditas jangka pendek (maksimal 90 hari). Bank penerima pinjaman wajib menyediakan agunan yang berkualitas tinggi dengan nilai minimal sama dengan jumlah pinjaman.

Adapun fungsi Bank Indonesia sebagai Bank Sentral adalah sebagai bank dari pemerintah dan sebagai bank dari bank umum (banker's bank), dan bertujuan untuk mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah dengan melaksanakan kebijakan moneter secara berkelanjutan, konsisten, transparan, dan harus mempertimbangkan kebijakan umum pemerintah di bidang perekonomian.

Kestabilan nilai rupiah yang dimaksud adalah kestabilan nilai rupiah terhadap barang dan jasa, serta terhadap mata uang negara lain. Kestabilan nilai rupiah terhadap barang dan jasa diukur dengan atau tercermin dari perkembangan laju inflasi. Kestabilan nilai rupiah terhadap mata uang negara lain diukur dengan atau tercermin dari perkembangan nilai tukar rupiah terhadap mata uang negara lain. Kestabilan nilai rupiah sangat penting untuk mendukung pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Wewenang, Tugas, dan Tujuan Bank Indonesia

Bank Indonesia mempunyai otonomi penuh dalam merumuskan dan melaksanakan setiap tugas dan wewenangnya sebagaimana ditentukan dalam undang-undang tersebut. Pihak luar tidak dibenarkan mencampuri pelaksanaan tugas Bank Indonesia, dan Bank Indonesia juga berkewajiban untuk menolak atau mengabaikan intervensi dalam bentuk apapun dari pihak manapun juga.

Kewenangan yang dimiliki Bank Indonesia selaku bank sentral tidak dapat dipisahkan dengan pelaksanaan tugas Bank Indonesia.

Dalam rangka melaksanakan tugas menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter, BI memiliki kewenangan:

- 1) menetapkan sasaran-sasaran moneter dengan memperhatikan sasaran laju inflasi;
- 2) melakukan pengendalian moneter dengan menggunakan cara- cara yang termasuk tetapi tidak terbatas pada:
 - a) operasi pasar terbuka di pasar uang baik rupiah maupun valuta asing;
 - b) penetapan tingkat diskonto;
 - c) penetapan cadangan wajib minimum;
 - d) pengaturan kredit atau pembiayaan.

Dalam rangka melaksanakan tugas mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, BI diberi kewenangan:

1. Menetapkan penggunaan alat pembayaran, meliputi: mengeluarkan, mengedarkan, menarik, dan memusnahkan uang rupiah, termasuk menetapkan macam, harga, ciri uang, bahan yang digunakan, serta tanggal mulai berlakunya.
2. Mengatur dan menyelenggarakan sistem pembayaran meliputi kewenangan memberikan izin kepada pihak lain untuk menyelenggarakan jasa sistem pembayaran, mengatur sistem kliring dan menyelenggarakan kliring antar bank serta menyelenggarakan penyelesaian akhir (setelmen) transaksi pembayaran antar bank.

Dalam rangka melaksanakan tugas mengatur dan mengawasi bank, BI memiliki kewenangan:

- 1) memberikan dan mencabut izin atas kelembagaan dan kegiatan usaha tertentu dari bank
- 2) menetapkan peraturan di bidang perbankan
- 3) melaksanakan pengawasan bank baik secara langsung maupun tidak langsung
- 4) mengenakan sanksi terhadap bank sesuai ketentuan perundangan.

Adapun tugas pokok bank sentral tercantum dalam tiga pilar utama BI yang berfungsi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Tiga pilar utama BI, yaitu, sebagai berikut:

1. menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter;
2. mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran;
3. mengatur dan mengawasi bank.

Ketiga bidang tugas tersebut mempunyai keterkaitan yang erat. Oleh karena itu, tugas-tugas tersebut harus dilakukan secara saling mendukung guna tercapainya tujuan Bank Indonesia secara efektif dan efisien. Apalagi tugas BI tersebut dilaksanakan melalui empat sektor, yaitu sektor moneter, sektor perbankan, sektor sistem pembayaran dan sektor manajemen intern.

B. Sistem Pembayaran

Pembayaran adalah perpindahan nilai antara dua belah pihak (secara sederhana kita memakai istilah pembeli dan penjual), dimana secara bersamaan terjadi perpindahan barang dan jasa.

1. Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai sudah dilakukan sejak ditemukannya uang sebagai alat pembayaran tunai. Sistem pembayaran tunai biasanya terjadi di antara kedua belah pihak, baik individu, kelompok, lembaga, maupun negara. Sistem pembayaran tunai sudah sering terjadi setiap hari dalam kehidupan kita sehari-hari, seperti kamu membeli buku tulis di toko buku, ayahmu membeli keperluan kantor, dan ibumu membeli kebutuhan harian di pasar.

2. Sistem Pembayaran Non Tunai

Sistem pembayaran nontunai melibatkan lembaga perantara agar dana tersebut dapat benar-benar efektif berpindah dari pihak yang menyerahkan ke pihak penerima. Jika kedua pihak yang terlibat merupakan nasabah pada bank yang sama, proses perpindahan dana lebih sederhana. Bank tersebut cukup melakukan proses pemindahbukuan dari rekening yang satu ke rekening lainnya. Namun, tidak demikian halnya jika kedua pihak merupakan nasabah bank pada bank yang berbeda. Untuk hal tersebut diperlukan suatu lembaga lain yang dikenal sebagai lembaga kliring yang mengakomodir transaksi antarbank tersebut.

Komponen-komponen yang membangun sebuah sistem pembayaran terdiri atas sebagai berikut:

1. Regulator berwenang mengatur aturan main, ketentuan, dan kebijakan yang mengikat seluruh komponen sistem pembayaran.
2. Penyelenggara adalah lembaga yang memastikan penyelesaian akhir dari seluruh transaksi yang terjadi di penggunanya.
3. Infrastruktur adalah sarana fisik yang mendukung operasional sistem pembayaran.
4. Instrumen adalah alat pembayaran baik tunai maupun non-tunai yang disepakati oleh para pengguna dalam melakukan transaksi.
5. Pengguna adalah konsumen yang memanfaatkan sistem pembayaran.

Sebagai suatu sistem, sistem pembayaran terdiri atas beberapa subsistem, yang secara garis besar disebutkan dalam materi *Pengantar Sistem Pembayaran*, yaitu sebagai berikut:

1. Kebijakan
2. Kelembagaan
3. Alat Pembayaran
4. Mekanisme Operasional
5. Infrastruktur Teknis
6. Perangkat Hukum

Sistem pembayaran yang berlaku di Indonesia tersebut, biasanya diklasifikasikan atas dua jenis, yaitu sistem pembayaran nilai besar (*high value payment system*) dan sistem pembayaran nilai kecil/retail (*retail payment system*).

1. Sistem Pembayaran Nilai Besar (*High Value Payment System*)
 - 1) Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS)
 - 2) Bank Indonesia Scripless Securities Settlement (BI-SSSS)

C. Alat Pembayaran

Untuk memperlancar berkembangnya kegiatan ekonomi, pembayaran atas transaksi keuangan digunakan suatu alat pembayaran, yang terdiri atas sebagai berikut:

1. Alat Pembayaran Tunai

Alat pembayaran tunai adalah alat pembayaran dengan memakai uang kartal (uang kertas dan logam), yang terdiri atas uang dengan nilai nominal Rp100, Rp200, Rp500, Rp1000, Rp2000, Rp5000, Rp10000, Rp20000, Rp50000, dan Rp100000. Alat pembayaran tunai berupa uang kartal tersebut masih berperan penting dalam lalu lintas pembayaran dalam transaksi sehari-hari yang tentu saja bernilai kecil. Dalam masyarakat moderen seperti sekarang ini, pemakaian alat pembayaran tunai seperti uang kartal memang cenderung lebih kecil dibanding uang giral.

2. Alat Pembayaran Nontunai

Alat pembayaran nontunai adalah alat pembayaran dengan tidak memakai uang kartal (uang kertas dan logam), yang terdiri atas *paper based* (cek/BG), APMK (Alat Pembayaran Menggunakan Kartu), dan uang elektronik. Alat pembayaran nontunai sudah berkembang dan semakin lazim dipakai masyarakat. Kenyataan ini memperlihatkan kepada kita bahwa jasa pembayaran nontunai yang dilakukan bank maupun lembaga selain bank (LSB), baik dalam proses pengiriman dana, penyelenggara kliring maupun sistem penyelesaian akhir (*settlement*) sudah tersedia dan dapat berlangsung di Indonesia. Transaksi pembayaran nontunai dengan nilai besar diselenggarakan Bank Indonesia melalui sistem BI-RTGS (*Real Time Gross Settlement*), dan sistem kliring.

3. Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran di Indonesia bertujuan untuk mewujudkan sistem pembayaran yang efisien, cepat, aman, dan andal. Dalam Pasal 8 UU Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia disebutkan bahwa Bank Indonesia mempunyai tugas mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Tugas Bank Indonesia tersebut, ditentukan dalam Pasal 15 Nomor 23 Tahun 1999, bahwa dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, Bank Indonesia berwenang untuk melakukan hal-hal berikut.

1. Melaksanakan dan memberikan persetujuan dan izin atas penyelenggaraan jasa sistem pembayaran;
2. Mewajibkan penyelenggara jasa sistem pembayaran untuk menyampaikan laporan tentang kegiatannya;
3. Menetapkan penggunaan alat pembayaran.

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa kewenangan mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran di Indonesia dilaksanakan oleh Bank Indonesia yang dituangkan dalam Undang Undang Bank Indonesia.

Oleh karena itu, dalam menjalankan mandat tersebut, Bank Indonesia mengacu pada empat prinsip kebijakan sistem pembayaran, yakni keamanan, efisiensi, kesetaraan akses, dan perlindungan konsumen.

1. Prinsip Aman
2. Prinsip Efisiensi
3. Prinsip Kesetaraan Akses

4. Prinsip Perlindungan Konsumen

Tujuan utama Bank Indonesia dalam sistem pembayaran adalah untuk meningkatkan keamanan dan efisiensi sistem pembayaran. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran terdiri atas sebagai berikut:

1. Peran Bank Indonesia sebagai Operator
2. Peran Bank Indonesia sebagai Regulator
3. Peran Bank Indonesia sebagai Fasilitator
4. Peran Bank Indonesia sebagai Development Coordinator
5. Peran Bank Indonesia sebagai Pengguna

4. Penyelenggaraan Sistem Pembayaran Nontunai oleh Bank Indonesia

1. BI sebagai Penyelenggara BI-RTGS
2. BI sebagai Penyelenggara SKN – BI
3. BI Sebagai Penyelenggara BI-SSSS

Uang

1. Sejarah Uang

Sebelum ada uang, untuk memenuhi kebutuhan manusia saling bertukar barang atau disebut juga dengan barter. Dari sistem ini pertukaran (barter) ternyata terdapat sesuatu kesulitan, yaitu kesulitan untuk mempertemukan kedua belah pihak yang saling membutuhkan dan menentukan ukuran perbandingan antar barang yang ditukarkan.

Oleh karenanya, manusia berusaha untuk menentukan suatu barang sebagai alat tukar. Menurut sejarah, kita mengenal berbagai macam alat tukar di antaranya ternak, kulit, bulu, besi, tembaga, emas, perak, intan berlian, mutiara, dan kerang. Seiring perkembangan masyarakat atau negara, penggunaan uang sebagai alat tukar dirasakan makin penting. Oleh karena itu, suatu negara menentukan penggunaan uang logam dan uang kertas sebagai alat tukar. Bahkan dikembangkan lagi penggunaan alat tukar berupa giro atau cek yang disebut juga uang giral.

2. Pengertian Uang

Uang yaitu alat untuk mempermudah pertukaran (*money wasmad to facility business transaction*), yang secara umum dapat diterima didalam bentuk pembelian barang-barang atau jasa- jasa serta untuk pembayaran utang.

3. Fungsi Uang

Fungsi uang dibagi menjadi dua macam, yaitu fungsi asli dan fungsi turunan.

a. Fungsi Asli atau Fungsi Primer

1) Sebagai alat tukar umum (*medium of exchange*), yaitu uang berfungsi sebagai alat untuk pertukaran dan mengatasi kesulitan dalam pertukaran secara natura (barter).

2) Sebagai satuan hitung (*unit of account*), yaitu uang berfungsi untuk menentukan nilai dari suatu barang atau jasa, serta untuk menentukan besarnya harga.

b . Fungsi Turunan atau Fungsi Sekunder

1) Sebagai alat pembayaran (*means of payment*)

2) Sebagai pembayaran utang (*standard of deferred payment*)

3) Penimbun kekayaan

4) Sebagai alat pembentukan modal dan pemindahan modal (*transfer of value*),

5) Sebagai ukuran harga atau pengukur nilai (*standard of value*), yaitu uang berfungsi sebagai alat untuk menentukan harga barang atau jasa yang dihasilkan oleh suatu perusahaan.

4. Jenis- jenis Uang

a. Berdasarkan Bahan (Material)

1) Uang logam

2) Uang kertas

b . Berdasarkan Lembaga atau Badan Pembuatnya

1) Uang kartal

2) Uang giral

c. Berdasarkan Nilainya

1) Uang bernilai penuh (*full bodied money*)

2) Uang yang tidak bernilai penuh (*representative full bodied money*) atau uang bertanda (*token money*).

d. Berdasarkan Kawasan/Daerah Berlakunya

1) Uang domestik artinya uang yang berlaku hanya di suatu negara tertentu, di luar negara tersebut mungkin berlaku dan mungkin tidak berlaku.

2) Uang internasional yaitu uang yang berlaku tidak hanya dalam suatu negara, tetapi juga berlaku dan diakui diberbagai negara didunia.

Terdapat tujuh mata uang dunia yang biasanya di perdagangkan di pasar valuta asing. Ketujuh mata uang dunia tersebut adalah: Dolar Amerika / USD, Poundsterling Inggris / GBP, Euro Dolar / EUR, Swiss Franc / CHF, Japanese Yen / JPY, Australian Dolar / AUD dan Canadian Dolar / CAD

5. Syarat Uang

Alat pertukaran yang dapat disebut sebagai uang, harus memiliki syarat-syarat (kriteria) sebagai berikut:

1. Digemari atau diterima oleh umum (*acceptability*)
2. Mudah disimpan dan dipindahtangankan (*Portability*)
3. Tahan lama dan tidak lekas rusak (*durability*)
4. Dapat dibagi-bagi dan tidak mengurangi nilainya (*devisibility*)
5. Mempunyai nilai yang stabil atau tetap (*stability of value*)
6. Jumlahnya memenuhi kebutuhan (*uniformity*)

Uang rupiah memiliki ciri-ciri khusus dan umum agar uang tersebut tidak dipalsukan dan bisa dikenali sebagai uang asli.

Adapun ciri-ciri uang rupiah dibedakan menjadi ciri umum dan ciri khusus, yaitu sebagai berikut.

1. Ciri-Ciri Umum Uang

Ciri umum Rupiah kertas sebagaimana dimaksud dalam paling sedikit memuat:

1. Gambar lambang negara “garuda pancasila”;
2. Frasa “negara kesatuan republik indonesia”;
3. Sebutan pecahan dalam angka dan huruf sebagai nilai nominalnya;
4. Tanda tangan pihak pemerintah dan bank indonesia;
5. Nomor seri pecahan;

6. Teks “dengan rahmat tuhan yang maha esa, negara kesatuan republik indonesia mengeluarkan rupiah sebagai alat pembayaran yang sah dengan nilai ...”; dan
7. Tahun emisi dan tahun cetak.

Ciri umum Rupiah logam sebagaimana dimaksud dalam paling sedikit memuat:

- a. Gambar lambang negara “Garuda Pancasila”;
- b. Frasa “Republik Indonesia”;
- c. Sebutan pecahan dalam angka sebagai nilai nominalnya; dan
- d. Tahun emisi.

Lampiran 12

SOAL PRE-TES

1. Sebagai penerbit dan penguasa tunggal uang yang diakui sebagai alat pembayaran yang sah serta berwenang mengendalikan sistem perbankan merupakan fungsi
 - a. Bank sentral
 - b. Bank umum
 - c. Bank syariah
 - d. Bank perkreditan rakyat
 - e. Bank devisa
2. Bank sentral memiliki wewenang tunggal dalam mencetak
 - a. Uang kartal
 - b. Uang giral
 - c. Cek
 - d. Uang kertas
 - e. Uang logam
3. Untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik dan memusnakan dari peradaban merupakan tugas wewenang dari
 - a. Bank Indonesia
 - b. Bank umum milik swasta asing
 - c. Bank koperasi
 - d. Bank perkreditan
 - e. Bank daerah
4. Di bawah ini yang *bukan* merupakan fungsi Bank Indonesia adalah
 - a. Mencetak, mengedarkan dan menarik uang
 - b. Sebagai perantara transaksi perdagangan luar negeri
 - c. Mengawasi bank umum
 - d. Regulator pasar uang atau valuta asing
 - e. Sebagai bank atas bank umum

5. Mencabut, menarik, menetapkan, serta mengatur peredaran uang rupiah merupakan salah satu peran Bank Indonesia dalam rangka
 - a. Menetapkan kebijakan moneter
 - b. Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
 - c. Menetapkan kebijakan fiskal
 - d. Mengatur dan mengawasi bank
 - e. Menyehatkan perbankan Indonesia
6. Berikut ini merupakan tugas dari perbankan antara lain sebagai berikut:
 1. Memberikan kredit jangka pendek
 2. Mengatur, menjaga dan memelihara kestabilan nilai tukar rupiah
 3. Mengusahakan tercapainya sistem perbankan yang sehat
 4. Mendiskontokan wasel, surat utang dan surat berharga lainnya
 5. Meningkatkan likuiditas uang beredar
 6. Menerima dan membayar kembali uang dalam rekening koranYang merupakan tugas Bank Sentral adalah
 - a. 2, 3 dan 4
 - b. 1, 2 dan 3
 - c. 3, 4 dan 5
 - d. 4, 5 dan 6
 - e. 2, 3 dan 5
7. Fungsi utama Bank Sentral secara umum adalah
 - a. Meningkatkan penawaran uang
 - b. Mengendalikan permintaan dan suku bunga
 - c. Memberikan pinjaman kepada masyarakat
 - d. Membantu pemerintah di bidang keuangan
 - e. Mengawasi penambahan dan pengurangan jumlah uang yang beredar
8. Dalam perannya mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, Bank Indonesia berwenang untuk....
 - a. Mengatur kliring antarbank, baik dalam mata uang rupiah maupun asing
 - b. Mengatur kliring antarbank hanya dalam mata uang rupiah
 - c. Mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik, dan memusnahkan uang rupiah dari peredaran
 - d. Mengatur kliring antarbank hanya dalam mata uang asing
 - e. Menghimpun dana dari masyarakat dan disalurkan untuk perekonomian
9. Perhatikan peran bank indonesia dalam BI-RTGS berikut!
 - 1) Menetapkan landasan hukum
 - 2) Menerapkan prinsip efisien, cepat, aman dan andal
 - 3) Menerima laporan internal oleh peserta
 - 4) Memastikan penyelenggara memenuhi prinsip yang telah ditetapkanPeran bank indonesia sebagai operator ditunjukkan pada nomor...
 - a. 2 dan 4
 - b. 1 dan 4
 - c. 2 dan 3
 - d. 1 dan 2
 - e. 3 dan 4
10. Kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah melalui bank sentral untuk menetapkan cadangan uang kas pada bank umum adalah
 - a. Cek

- b. Giro
 - c. Kebijakan diskonto
 - d. Kebijakan penetapan cadangan kas
 - e. Kebijakan pasar terbuka
11. Kebijakan yang dilakukan pemerintah untuk mengendalikan jumlah uang yang beredar dengan cara menjual atau membeli surat berharga adalah
- a. Cek
 - b. Kebijakan pasar terbuka
 - c. Kebijakan diskonto
 - d. Kebijakan penetapan cadangan kas
 - e. Giro
12. Salah satu kebijakan moneter untuk menekan deflasi adalah
- a. Mengurangi jumlah pengeluaran
 - b. Menurunkan suku bunga
 - c. Meningkatkan pajak
 - d. Meningkatkan suku bunga
 - e. Membeli surat berharga
13. Kestabilan nilai uang dapat ditetapkan dengan cara menetapkan tingkat bunga pinjaman melalui kebijakan
- a. Diskonto
 - b. ATM
 - c. Transfer
 - d. Inkaso wasel
 - e. Cast Ratio
14. Dalam rangka mengatasi inflasi pemerintah dan Bank Indonesia bekerja sama melakukan Kebijakan Diskonto yaitu....
- a. Meningkatkan tingkat suku bunga sehingga masyarakat lebih suka berinvestasi
 - b. Menjual surat berharga sehingga uang yang beredar di masyarakat berkurang
 - c. Mengedarkan surat atau pengumuman agar lembaga dan individu melakukan efisiensi
 - d. Membeli surat berharga sehingga uang yang beredar di masyarakat bertambah
 - e. Meningkatkan tingkat suku bunga sehingga masyarakat rajin menabung
15. Kebijakan yang dilakukan bank sentral untuk mengendalikan jumlah uang yang beredar dengan cara menaikkan atau menurunkan suku bunga yang berlaku
- a. Cek
 - b. Giro
 - c. Kebijakan pasar terbuka
 - d. Kebijakan penetapan cadangan kas
 - e. Kebijakan diskonto
16. Salah satu faktor yang mempengaruhi jumlah uang yang beredar di masyarakat adalah
- a. Struktur ekonomi masyarakat dan besar pendapatan
 - b. Struktur ekonomi masyarakat dan hubungan luar negeri
 - c. Tingkat pendapatan dan motivasi investor asing

- d. Hubungan luar negeri dan motivasi penanaman modal luar negeri
 - e. Jumlah penduduk dan motivasi investor asing
17. Jumlah uang yang beredar dimasyarakat meningkat maka akan terjadi
- a. Inflasi
 - b. Depresi
 - c. Devaluasi
 - d. Depresi
 - e. Deflasi
18. Bank Indonesia mengacu pada prinsip kebijakan sistem pembayaran, kecuali....
- a. Pembayaran harus dilakukan secara tunai
 - b. Keamanan
 - c. Efisiensi
 - d. Kesejahteraan akses
 - e. Perlindungan konsumen
19. Pernyataan berikut yang benar mengenai sistem pembayaran tunai adalah
- a. Instrument yang digunakan untuk pembayaran adalah uang giral
 - b. Instrument yang digunakan untuk pembayaran adalah uang kartal
 - c. Cek dan bilyet giro digunakan dalam sistem pembayaran tunai
 - d. Sistem pembayaran tunai harus dilakukan dengan saksi
 - e. Sistem pembayaran tunai harus melalui sistem kliring
20. Kebijakan yang dilakukan bank sentral untuk mengendalikan jumlah uang yang beredar dengan cara menaikkan atau menurunkan suku bunga yang berlaku
- a. Cek
 - b. Giro
 - c. Kebijakan pasar terbuka
 - d. Kebijakan penetapan cadangan kas
 - e. Kebijakan diskonto
21. Bank Indonesia mengacu pada prinsip kebijakan sistem pembayaran, kecuali....
- a. Keamanan
 - b. Efisiensi
 - c. Kesejahteraan akses
 - d. Pembayaran harus dilakukan secara tunai
 - e. Perlindungan konsumen
22. Pihak yang mengatur aturan main ketentuan dan kebijakan system pembayaran adalah
- a. Pengguna
 - b. Instrument
 - c. Penyelenggara
 - d. Regulator
 - e. Infrastruktur
23. Komponen system pembayaran yang merupakan alat pembayaran baik tunai maupun nontunai yang disepakati oleh para pengguna dalam melakukan transaksi disebut

- a. Instrument
 - b. Regulator
 - c. Penyelenggara
 - d. Infrastruktur
 - e. Pengguna
24. Berikut ini merupakan alat pembayaran non tunai, *kecuali*
- a. Kartu kredit
 - b. Cek
 - c. Bilyet giro
 - d. Uang tunai
 - e. Nota debit
25. Yang dimaksud dengan uang adalah
- a. Alat pengganti benda-benda lain dalam pertukaran
 - b. Setiap benda yang berlaku sah dalam pertukaran
 - c. Benda yang dapat menyimpan nilai kekayaan
 - d. Benda yang dapat mempermudah pertukaran barang
 - e. Alat pembayaran untuk tiap pembelian
26. Negara yang pertama kali menciptakan uang kertas adalah negara
- a. China
 - b. Inggris
 - c. Indonesia
 - d. Amerika
 - e. Mesir
27. Salah satu fungsi asli uang adalah sebagai alat
- a. Pembayaran
 - b. Penunjuk harga
 - c. Penimbun kekayaan
 - d. Satuan hitung
 - e. Pendorong kegiatan ekonomi
28. Suatu negara menggunakan emas sebagai dasar keuangan, tetapi uang emas dan perak berlaku sebagai alat pembayaran yang sah. Negara tersebut menggunakan sistem standar
- a. Inti Emas
 - b. Kembar
 - c. Tunggal
 - d. Pincang
 - e. Wesel emas
29. Instrumen pembayaran berikut termasuk kategori e-wallet adalah
- a. Paypal
 - b. Uang kartal
 - c. Uang kertas
 - d. Cek
 - e. Uang giral
30. Berikut ini yang *bukan* syarat suatu barang sehingga dapat disebut uang adalah
- a. Mempunyai daya tarik
 - b. Mudah dibawa
 - c. Dapat diterima umum

- d. Nilainya relatif stabil
 - e. Jumlahnya mencukupi kebutuhan
31. Mata uang pertama yang diterbitkan pemerintah Indonesia adalah
- a. Rupiah
 - b. ORI
 - c. Yen
 - d. Sen
 - e. Dolar
32. Nilai yang tidak kadaluarsa seperti layaknya barang yang diperdagangkan, uang bermanfaat jika disimpan di bank dalam bentuk tabungan atau deposito. Dalam hal ini, uang berfungsi sebagai
- a. Satuan hitung
 - b. Alat tukar
 - c. Alat pembayaran
 - d. Standar angsuran
 - e. Penyimpan nilai/kekayaan
33. Pada masyarakat sederhana, pemenuhan kebutuhan dilakukan dengan sistem
- a. Uang
 - b. Barang
 - c. Logam
 - d. Barter
 - e. Kertas
34. Jenis uang yang beredar dalam masyarakat dan berfungsi sebagai sebagai alat pembayaran yang sah menurut UU dinamakan
- a. Uang logam
 - b. Uang giral
 - c. Uang emas
 - d. Uang kepercayaan
 - e. Uang kertas
35. Nilai yang tertulis pada setiap mata uang disebut nilai
- a. Nominal
 - b. Instrinsik
 - c. Rill
 - d. Tukar
 - e. Uang
36. Penawaran uang dalam arti sempit terdiri dari
- a. Tabungan dan deposito
 - b. Uang giral
 - c. Uang kartal
 - d. Uang kertas dan uang logam
 - e. Uang kartal dan uang giral
37. Berdasarkan lembaga yang mengeluarkannya, uang dapat dibagi menjadi
- a. Uang kartal dan uang giral
 - b. Uang bernilai penuh dan tidak bernilai
 - c. Uang rupiah dan uang dollar
 - d. Uang intern dan uang ekstern

- e. Uang domsetik dan uang luar negeri
38. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Nilainya mudah berubah
 - 2) Tidak mudah dibagi-bagi
 - 3) Mudah disimpan dan dibawa ke mana-mana
 - 4) Tidak mudah dipalsukan
 - 5) Dapat diterima secara umum
- Syarat syarat uang ditunjukkan pada nomor...
- a. 2,4, dan 5
 - b. 1,2, dan 4
 - c. 1,4, dan 5
 - d. 3,4, dan 5
 - e. 2,3, dan 4
39. Tingkat pendapatan masyarakat dengan jumlah uang yang beredar memiliki hubungan yang searah. Artinya, makin tinggi pendapatan masyarakat
- a. Makin sedikit jumlah uang yang beredar
 - b. Tidak ada jumlah yang beredar
 - c. Makin tinggi jumlah uang yang beredar
 - d. Makin banyak jumlah simpanan di bank
 - e. Makin banyak pemerintah mendirikan lembaga bank
40. Perhatikan ciri-ciri uang berikut!
- 1) Uang tampak halus
 - 2) Cetakan yang teras dan kasar jika diraba
 - 3) Tinta tidak tampak
 - 4) Warna lebih cerah
 - 5) Jika uang terlipat maka sulit untuk kembali ke posisi awal
- Ciri-ciri uang palsu ditunjukkan oleh nomor...
- | | | |
|---------------|-----|---|
| a. 1,3, dan 5 | | |
| b. 1,3, dan 4 | | |
| c. 1,4, | dan | 5 |
| d. 2,3, dan 4 | | |
| e. 1,2, | dan | 3 |

Lampiran 13

SOAL POST-TEST

1. Bank Indonesia adalah lembaga Negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan pemerintah dan mempunyai tujuan
 - a. Mengawasi dan mengatur Bank di Indonesia
 - b. Mengatur sistem pembayaran
 - c. Mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah
 - d. Menyelenggarakan kliring antar bank
 - e. Mengatur kebijakan system perbankan
2. Bank merupakan badan usaha yang melakukan kegiatan:
 1. Pengawasan kegiatan perbankan
 2. Mencetak uang
 3. Memberi dan menerima pinjaman
 4. Transaksi valuta asing
 5. Melayani transfer keuangan
 Tugas yang dilakukan oleh Bank Sentral adalah
 - a. 1 dan 5
 - b. 1 dan 2
 - c. 2 dan 4
 - d. 3 dan 4
 - e. 4 dan 5
3. Tugas-tugas Bank antara lain:
 1. Sebagai perantara kredit
 2. Mengatur sirkulasi uang
 3. Untuk menciptakan kredit
 4. Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
 5. Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter
 Yang merupakan tugas Bank Sentral adalah
 - a. 2, 4 dan 5
 - b. 1, 2 dan 3
 - c. 2, 3 dan 5
 - d. 1, 3 dan 4
 - e. 3, 4 dan 5
4. Berikut yang bukan peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran adalah
 - a. Menjaga stabilitas moneter melalui instrument suku bunga
 - b. Berperan menciptakan kinerja lembaga keuangan yang sehat
 - c. Memiliki kewenangan untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
 - d. Mengucurkan kredit kepada koperasi yang menyumbang pada penerimaan pajak
 - e. Dapat mengakses informasi-informasi yang dinilai mengancam stabilitas sistem keuangan

5. Salah satu kewenangan Bank Sentral dalam mengatur dan menyelenggarakan sistem pembayaran adalah
 - a. Menetapkan peraturan di bidang perbankan
 - b. Melakukan pengawasan bank langsung maupun tidak langsung
 - c. Mengeluarkan, mengedarkan, menarik dan memusnahkan uang rupiah
 - d. Menetapkan peraturan di bidang perbankan
 - e. Operasi pasar terbuka
6. Pernyataan berikut merupakan tugas-tugas bank:
 1. Mendiskonto wesel, surat utang dan surat berharga
 2. Mengatur, menjaga dan memelihara kestabilan rupiah
 3. Menerima dan membayarkan kembali uang dalam rekening koran
 4. Mendorong kelancaran produksi dan pembangunan
 5. Mengusahakan tercapainya system perbankan yang sehat
 6. Memberikan kredit jangka pendek dengan penyertaan jaminanYang merupakan tugas Bank Sentral adalah
 - a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 3 dan 5
 - c. 2, 4 dan 5
 - d. 2, 5 dan 6
 - e. 3, 4 dan 6
7. Lembaga yang memproses sistem pembayaran di Indonesia adalah
 - a. Bank Negara Indonesia
 - b. Bank Indonesia
 - c. Bank Rakyat Indonesia
 - d. Bank Mandiri
 - e. Bank Tabungan Negara
8. Untuk menjalankan tugas dan fungsinya, Bank di Indonesia berpedoman pada prinsip....
 - a. Mencari untung
 - b. Kehati-hatian
 - c. Monopoli
 - d. Kerja sama
 - e. Bagi hasil
9. Bank Indonesia dapat menjaga kestabilan nilai uang dengan menetapkan tingkat bunga pinjaman melalui kebijakan....
 - a. Diskonto
 - b. Cash ratio
 - c. Pasar terbuka
 - d. Obligasi
 - e. Cadangan wajib minimum
10. Peran sistem pembayaran dalam perekonomian adalah
 - a. Menjamin kelancaran pasar sebagai tempat di mana transaksi terjadi
 - b. Menyediakan sejumlah uang untuk digunakan oleh BUMN yang banyak berjasa dalam pembayaran pajak
 - c. Memberi pinjaman bagi pemerintah untuk penyediaan infrastruktur yang berhubungan dengan pertumbuhan ekonomi
 - d. Mengatur tersedianya alat pembayaran berupa devisa untuk digunakan dalam hal terjadi krisis

- e. Memberi jalan keluar jika *rush* pada pemanfaatan pasar modal
11. Salah satu risiko yang paling ditakuti dalam sistem pembayaran adalah
- a. Tidak tersedianya dana yang dibutuhkan untuk mendukung pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan
 - b. Tidak tersedianya dana yang dibutuhkan oleh korporasi yang sudah pasti menyumbang pada penambahan pendapat nasional
 - c. Hilangnya kepercayaan publik pada sistem pembayaran yang ada
 - d. Terjadinya suatu kegagalan dalam sistem pembayaran yang berakibat sistemik
 - e. Kemacetan alat-alat sistem pembayaran sehingga terjadi masalah dalam pembiayaan yang bersifat vital
12. Pernyataan berikut yang benar mengenai sistem pembayaran tunai adalah
- a. Instrument yang digunakan untuk pembayaran adalah uang giral
 - b. Instrument yang digunakan untuk pembayaran adalah uang kartal
 - c. Cek dan bilyet giro digunakan dalam sistem pembayaran tunai
 - d. Sistem pembayaran tunai harus dilakukan dengan saksi
 - e. Sistem pembayaran tunai harus melalui sistem kliring
13. Surat perintah kepada bank supaya bank memindah bukukan sejumlah uang dari rekening nasabah bank kepada rekening nasabah lain disebut
- a. Cek
 - b. Bilyet giro
 - c. Uang giral
 - d. Uang kuasi
 - e. Deposito
14. Segala sesuatu yang umum diterima sebagai alat pembayaran yang sah adalah
- a. Uang giral
 - b. Uang kartal
 - c. Cek
 - d. Bilyet giro
 - e. Deposito
15. Fungsi asli uang adalah
- a. Alat satuan hitung dan alat tukar
 - b. Alat tukar dan alat pembayaran
 - c. Alat tukar dan penunjuk harga
 - d. Alat pembayaran dan satuan hitung
 - e. Alat pembayaran dan penunjuk harga
16. Contoh uang yang nilai nominalnya lebih besar daripada nilai intrinsiknya adalah
- a. Uang emas
 - b. Uang barang
 - c. Uang logam
 - d. Uang kertas
 - e. Uang kuasi

17. Uang yang diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran yang sah dinamakan....
 - a. Common money
 - b. Deposit money
 - c. Call money
 - d. Near money
 - e. E-money
18. Syarat utama seseorang memiliki uang giral adalah
 - a. Mempunyai simpanan/rekening di bank
 - b. Mempunyai penghasilan yang relatif besar
 - c. Mempunyai usaha/bisnis yang besar
 - d. Mempunyai pendapatan yang kecil
 - e. Mempunyai uang kartal yang cukup besar
19. Pada masyarakat tradisional, kegiatan ekonomi dilakukan dengan cara menukarkan barang dengan barang. Kegiatan ini disebut pertukaran
 - a. Barter
 - b. Tidak langsung
 - c. Uang
 - d. Langsung
 - e. Tunai
20. Berikut bukan syarat diterimanya uang, yaitu
 - a. Tidak mudah dipalsukan
 - b. Tidak dapat saling menggantikan
 - c. Diterima umum
 - d. Tidak mudah rusak
 - e. Mudah didapatkan
21. Uang memiliki fungsi asli dan fungsi turunan. Berikut yang termasuk fungsi asli uang, yaitu sebagai
 - a. Alat tukar
 - b. Penimbun kekayaan
 - c. Alat pembayaran
 - d. Pemindah kekayaan
 - e. Ukuran pembayaran yang ditunda
22. Uang kartal yang termasuk alat pembayaran yang sah, yaitu
 - a. Cek dan uang kertas
 - b. Kartu kredit dan uang logam
 - c. Giro bilyet dan telegraphic transfer
 - d. Uang kertas dan uang logam
 - e. Bilyet giro dan cek
23. Nilai yang tertera pada setiap mata uang disebut nilai
 - a. Intrinsik
 - b. Tukar
 - c. Nominal
 - d. Riil
 - e. Bahannya

24. Jika uang memiliki nilai intrinsik lebih rendah dari nilai nominal uangnya disebut
 - a. Representative full bodied money
 - b. Full bodied money
 - c. Aduaciary money
 - d. Aat money
 - e. Common money
25. Pembayaran yang dilakukan dengan cara pemindahan rekening antarbank disebut
 - a. Credit card
 - b. Giro
 - c. Telegraphic transfer
 - d. Wesel
 - e. Deposito
26. Kemampuan suatu mata uang untuk ditukarkarkan dengan barang atau daya beli uang terhadap barang-barang disebut nilai
 - a. Eksternal
 - b. Internal
 - c. Nominal
 - d. Intrinsik
 - e. Ekstrinsik
27. Nilai eksternal uang adalah
 - a. Kemampuan suatu mata uang untuk ditukarkan dengan barang
 - b. Nilai yang tertera pada uang
 - c. Kemampuan mata uang dalam negeri bila dibandingkan dengan mata uang asing
 - d. Nilai bahan yang digunakan untuk membuat uang
 - e. Nilai asli uang
28. Penyebab munculnya sistem uang, di antaranya kesulitan yang dihadapi dalam sistem barter. Kesulitan tersebut, yaitu
 - a. Barang yang ditukar harus sama
 - b. Perdagangan dengan jaminan
 - c. Sulit mencari orang yang memiliki kebutuhan yang sama
 - d. Perdagangan harus dengan bantuan perantara
 - e. Nilai barang harus sama
29. Berikut merupakan ciri uang yang baik, yaitu
 - a. Mudah dibuat
 - b. Memiliki kesan yang menarik
 - c. Digunakan di seluruh dunia
 - d. Mudah rusak
 - e. Tahan lama
30. Sistem moneter yang didasarkan pada satu jenis logam saja disebut
 - a. Bimetalism
 - b. Standar pincang
 - c. Monometalism
 - d. Standar inti emas
 - e. Standar Kertas

31. Berikut merupakan jenis uang berdasarkan nilainya, yaitu
 - a. Uang kertas
 - b. Uang logam
 - c. Fiat money
 - d. Uang giral
 - e. Uang kartal
32. Pada sistem standar kembar, logam yang biasa dipakai adalah
 - a. Emas dan perak
 - b. Emas dan perunggu
 - c. Perak dan perunggu
 - d. Perak dan tembaga
 - e. Tembaga dan emas
33. Segala sesuatu yang diterima oleh masyarakat umum sebagai alat pembayaran yang sah dan alat pertukaran dalam perdagangan disebut
 - a. Rupiah
 - b. Uang
 - c. Uang kertas
 - d. Uang logam
 - e. Dollar
34. Surat perintah nasabah untuk memindahkan sejumlah uang dari rekeningnya kepada rekening nasabah yang ditunjuk disebut
 - a. Wesel
 - b. Cek
 - c. Bilyet Giro
 - d. Tabungan
 - e. Deposito
35. Jenis uang yang sekarang banyak beredar di masyarakat, yaitu
 - a. Uang giral
 - b. Uang kertas
 - c. Uang logam
 - d. Uang giral
 - e. Uang emas
36. Masyarakat yang masih primitif dapat memenuhi kebutuhannya dengan cara
 - a. meminta pada orang lain
 - b. bertukar barang dengan orang lain
 - c. mengambil kekayaan alam sekitar
 - d. mendirikan pasar lokal
 - e. membeli dipasar
37. Kamu pernah menggunakan uang untuk membeli makanan di kantin. Pada peristiwa tersebut, uang berfungsi sebagai alat
 - a. Satuan hitung
 - b. Tukar
 - c. Pembayaran
 - d. Jajan
 - e. Penyimpan kekayaan

38. Untuk membuat uang diperlukan bahan. Nilai bahan pembuat uang tersebut dalam ilmu ekonomi disebut nilai
- Nominal
 - Intrinsik
 - Tukar
 - Kurs
 - Ekstrinsik
39. Harga barang di pasar selalu berubah, kadang naik dan kadang turun. Jika pada suatu waktu harga-harga barang naik, maka keadaan ini disebut
- Inflasi
 - Devaluasi
 - Deflasi
 - Reflasi
 - Relasi
40. Uang pertama kali muncul di masyarakat berfungsi sebagai alat ...
- Tukar
 - Satuan hitung
 - Pembayaran utang
 - Penimbun kekayaan
 - Ukur suatu barang

Lampiran 14

TABEL INSTRUMEN SOAL PRE-TEST

No	Item Soal																																Skor	Nilai									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	27	67,5		
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	26	65
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	25	62,5
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	22	55
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	22	55
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	22	55
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	20	50	
8	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	20	50	
9	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	19	47,5
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	19	47,5	
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	18	45	
12	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	17	42,5	
13	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	17	42,5
14	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	17	42,5	
15	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	17	42,5	
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	16	40
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	16	40

Lampiran 15

TABEL INSTRUMEN SOAL *POST-TEST*

No	Item soal																																Skor	Nilai											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			33	34	35	36	37	38	39	40			
1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	18	45		
2	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	19	47,5	
3	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	45
4	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	57,5	
5	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	22	55	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	22	55	
7	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	16	40	
8	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	16	40		
9	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	20	50		
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	18	45		
11	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	13	32,5	
12	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	16	40			
13	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	15	37,5		
14	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19	47,5		
15	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	18	45		
16	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	16	40		
17	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	12	30		
18	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	15	37,5		

19	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	13	32,5
20	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	14	35		
21	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	9	22,5		
22	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	16	40	
23	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12	30		
24	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	9	22,5	
25	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	17	42,5		
26	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	20	50		
27	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	14	35		
28	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	16	40		
29	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	13	32,5			
30	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	24	60			

Lampiran 16

Uji Coba Reliabilitas dan Validitas Soal Pre-test**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.633	40

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal1	.9000	.30513	30
soal2	.9667	.18257	30
soal3	.9667	.18257	30
soal4	.6333	.49013	30
soal5	.2667	.44978	30
soal6	.5667	.50401	30
soal7	.8000	.40684	30
soal8	.2333	.43018	30
soal9	.6333	.49013	30
soal10	.3667	.49013	30
soal11	.2333	.43018	30
soal12	.2000	.40684	30
soal13	.4000	.49827	30
soal14	.8000	.40684	30
soal15	.1000	.30513	30
soal16	.3667	.49013	30
soal17	.9000	.30513	30
soal18	.3333	.47946	30
soal19	.8000	.40684	30
soal20	.2333	.43018	30
soal21	.3333	.47946	30
soal22	.3333	.47946	30
soal23	.8000	.40684	30
soal24	.1333	.34575	30
soal25	.4333	.50401	30
soal26	.1667	.37905	30
soal27	.9000	.30513	30
soal28	.4000	.49827	30
soal29	.3667	.49013	30
soal30	.2000	.40684	30
soal31	.3667	.49013	30
soal32	.2333	.43018	30
soal33	.5333	.50742	30
soal34	.2333	.43018	30
soal35	.3333	.47946	30
soal36	.1667	.37905	30
soal37	.5333	.50742	30
soal38	.1000	.30513	30
soal39	.2667	.44978	30
soal40	.2000	.40684	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	16.8333	18.764	.391	.632
soal2	16.7667	18.875	.420	.631
soal3	16.7667	19.013	.433	.634
soal4	17.1000	16.714	.535	.592
soal5	17.4667	18.947	.413	.641
soal6	17.1667	16.971	.451	.600

soal7	16.9333	18.340	.470	.627
soal8	17.5000	19.569	.372	.653
soal9	17.1000	17.748	.369	.618
soal10	17.3667	17.757	.367	.618
soal11	17.5000	18.328	.359	.627
soal12	17.5333	20.878	.523	.675
soal13	17.3333	16.851	.489	.596
soal14	16.9333	17.651	.375	.611
soal15	17.6333	18.999	.403	.637
soal16	17.3667	16.585	.570	.589
soal17	16.8333	18.764	.491	.632
soal18	17.4000	17.903	.438	.621
soal19	16.9333	18.478	.430	.630
soal20	17.5000	16.879	.576	.593
soal21	17.4000	16.800	.526	.594
soal22	17.4000	17.352	.380	.608
soal23	16.9333	18.409	.450	.628
soal24	17.6000	18.662	.406	.631
soal25	17.3000	17.390	.446	.610
soal26	17.5667	18.530	.430	.630
soal27	16.8333	19.109	.439	.639
soal28	17.3333	19.264	.495	.650
soal29	17.3667	19.275	.497	.650
soal30	17.5333	18.740	.455	.635
soal31	17.3667	18.723	.432	.639
soal32	17.5000	16.948	.555	.595
soal33	17.2000	17.614	.488	.615
soal34	17.5000	20.052	.395	.662
soal35	17.4000	18.869	.400	.641
soal36	17.5667	19.426	.441	.648
soal37	17.2000	17.269	.373	.607
soal38	17.6333	18.585	.460	.628
soal39	17.4667	18.947	.413	.641
soal40	17.5333	19.085	.443	.642

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
17.7333	19.099	4.37022	40

Lampiran 17

Uji Coba Reliabilitas dan Validitas Soal Post-test

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	30	100.0
-------	----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.633	40

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal1	.9000	.30513	30
soal2	.9667	.18257	30
soal3	.9667	.18257	30
soal4	.6333	.49013	30
soal5	.2667	.44978	30
soal6	.5667	.50401	30
soal7	.8000	.40684	30
soal8	.2333	.43018	30
soal9	.6333	.49013	30
soal10	.3667	.49013	30
soal11	.2333	.43018	30
soal12	.2000	.40684	30
soal13	.4000	.49827	30
soal14	.8000	.40684	30
soal15	.1000	.30513	30
soal16	.3667	.49013	30
soal17	.9000	.30513	30
soal18	.3333	.47946	30
soal19	.8000	.40684	30
soal20	.2333	.43018	30
soal21	.3333	.47946	30
soal22	.3333	.47946	30
soal23	.8000	.40684	30
soal24	.1333	.34575	30
soal25	.4333	.50401	30
soal26	.1667	.37905	30
soal27	.9000	.30513	30
soal28	.4000	.49827	30
soal29	.3667	.49013	30
soal30	.2000	.40684	30
soal31	.3667	.49013	30
soal32	.2333	.43018	30
soal33	.5333	.50742	30
soal34	.2333	.43018	30
soal35	.3333	.47946	30

soal36	.1667	.37905	30
soal37	.5333	.50742	30
soal38	.1000	.30513	30
soal39	.2667	.44978	30
soal40	.2000	.40684	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	16.8333	18.764	.371	.532
soal2	16.7667	18.875	.421	.641
soal3	16.7667	19.013	.633	.634
soal4	17.1000	16.714	.535	.592
soal5	17.4667	18.947	.513	.641
soal6	17.1667	16.971	.451	.600
soal7	16.9333	18.340	.470	.627
soal8	17.5000	19.569	.472	.653
soal9	17.1000	17.748	.469	.618
soal10	17.3667	17.757	.467	.618
soal11	17.5000	18.328	.459	.627
soal12	17.5333	20.878	.523	.675
soal13	17.3333	16.851	.489	.596
soal14	16.9333	17.651	.375	.611
soal15	17.6333	18.999	.403	.637
soal16	17.3667	16.585	.570	.589
soal17	16.8333	18.764	.591	.632
soal18	17.4000	17.903	.438	.621
soal19	16.9333	18.478	.430	.630
soal20	17.5000	16.879	.576	.593
soal21	17.4000	16.800	.526	.594
soal22	17.4000	17.352	.380	.608
soal23	16.9333	18.409	.450	.628
soal24	17.6000	18.662	.406	.631
soal25	17.3000	17.390	.446	.610
soal26	17.5667	18.530	.430	.630
soal27	16.8333	19.109	.439	.639
soal28	17.3333	19.264	.395	.650
soal29	17.3667	19.275	.397	.650
soal30	17.5333	18.740	.455	.635
soal31	17.3667	18.723	.432	.639
soal32	17.5000	16.948	.555	.595
soal33	17.2000	17.614	.488	.615
soal34	17.5000	20.052	.495	.662
soal35	17.4000	18.869	.400	.641
soal36	17.5667	19.426	.441	.648
soal37	17.2000	17.269	.373	.607
soal38	17.6333	18.585	.460	.628

soal39	17.4667	18.947	.413	.641
soal40	17.5333	19.085	.443	.642

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
17.7333	19.099	4.37022	40

Lampiran 18

Tingkat Kesukaran Soal Pre-test

No. Butir	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	27	90,00	Sangat Mudah
2	29	96,67	Sangat Mudah
3	29	96,67	Sangat Mudah
4	19	63,33	Sedang
5	8	26,67	Sukar
6	17	56,67	Sedang
7	24	80,00	Mudah
8	7	23,33	Sukar
9	18	60,00	Sedang
10	4	13,33	Sangat Sukar
11	7	23,33	Sukar
12	4	13,33	Sangat Sukar
13	12	40,00	Sedang
14	24	80,00	Mudah
15	3	10,00	Sangat Sukar
16	11	36,67	Sedang
17	27	90,00	Sangat Mudah
18	10	33,33	Sedang
19	24	80,00	Mudah
20	7	23,33	Sukar
21	10	33,33	Sedang
22	10	33,33	Sedang
23	24	80,00	Mudah
24	4	13,33	Sangat Sukar
25	12	40,00	Sedang
26	5	16,67	Sukar
27	27	90,00	Sangat Mudah
28	12	40,00	Sedang
29	11	36,67	Sedang
30	6	20,00	Sukar
31	11	36,67	Sedang
32	7	23,33	Sukar
33	16	53,33	Sedang
34	7	23,33	Sukar

35	10	33,33	Sedang
36	5	16,67	Sukar
37	16	53,33	Sedang
38	3	10,00	Sangat Sukar
39	8	26,67	Sukar
40	6	20,00	Sukar

Lampiran 19

Tingkat Kesukaran Soal Post-test

No. Butir	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	22	73,33	Mudah
2	4	13,33	Sangat Sukar
3	25	83,33	Mudah
4	12	40,00	Sedang
5	14	46,67	Sedang
6	27	90,00	Sangat Mudah
7	9	30,00	Sukar
8	13	43,33	Sedang
9	9	30,00	Sukar
10	11	36,67	Sedang
11	11	36,67	Sedang
12	4	13,33	Sangat Sukar
13	14	46,67	Sedang
14	7	23,33	Sukar
15	26	86,67	Sangat Mudah
16	10	33,33	Sedang
17	8	26,67	Sukar
18	6	20,00	Sukar
19	26	86,67	Sangat Mudah
20	12	40,00	Sedang
21	13	43,33	Sedang
22	7	23,33	Sukar
23	9	30,00	Sukar
24	11	36,67	Sedang
25	5	16,67	Sukar
26	5	16,67	Sukar
27	27	90,00	Sangat Mudah
28	6	20,00	Sukar
29	27	90,00	Sangat Mudah
30	24	80,00	Mudah
31	4	13,33	Sangat Sukar
32	8	26,67	Sukar
33	28	93,33	Sangat Mudah
34	5	16,67	Sukar

35	9	30,00	Sukar
36	4	13,33	Sangat Sukar
37	12	40,00	Sedang
38	11	36,67	Sedang
39	8	26,67	Sukar
40	24	80,00	Mudah

Lampiran 20

Daya Pembeda Soal Pre-test

Jumlah Subyek= 30

Kelompok Atas/Kelompok Bawah (n)= 8

Butir Soal= 40

No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	6	1	12,50
2	8	7	1	12,50
3	8	7	1	12,50
4	8	1	7	87,50
5	2	1	1	12,50
6	8	2	6	75,00
7	7	4	3	37,50
8	2	2	0	0,00
9	5	1	4	50,00
10	0	3	-3	-37,50
11	3	3	0	0,00
12	0	4	-4	-50,00
13	7	1	6	75,00
14	8	3	5	62,50
15	1	1	0	0,00
16	6	0	6	75,00
17	8	7	1	12,50
18	5	2	3	37,50
19	7	6	1	12,50
20	5	0	5	62,50
21	6	0	6	75,00
22	5	1	4	50,00
23	8	6	2	25,00
24	2	2	0	0,00
25	8	2	6	75,00
26	2	0	2	25,00
27	7	7	0	0,00
28	4	4	0	0,00
29	3	1	2	25,00
30	2	1	1	12,50
31	4	3	1	12,50
32	4	0	4	50,00
33	7	3	4	50,00
34	1	2	-1	-12,50
35	3	2	1	12,50

36	1	3	-2	-25,00
37	7	2	5	62,50
38	1	0	1	12,50
39	2	2	0	0,00
40	2	1	1	12,50

Lampiran 21

Daya Pembeda Soal Post-test

Jumlah Subyek= 30

Kelompok Atas/Kelompok Bawah (n)= 8

Butir Soal= 40

No. Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	3	4	50,00
2	1	0	1	12,50
3	7	6	1	12,50
4	6	0	6	75,00
5	2	4	-2	-25,00
6	6	8	-2	-25,00
7	5	2	3	37,50
8	7	1	6	75,00
9	5	1	4	50,00
10	2	2	0	0,00
11	2	2	0	0,00
12	2	0	2	25,00
13	4	1	3	37,50
14	2	1	1	12,50
15	7	6	1	12,50
16	5	1	4	50,00
17	2	2	0	0,00
18	4	0	4	50,00
19	7	7	0	0,00
20	4	2	2	25,00
21	3	2	1	12,50
22	3	1	2	25,00
23	4	2	2	25,00
24	4	2	2	25,00
25	3	0	3	37,50
26	1	0	1	12,50
27	8	6	2	25,00
28	4	1	3	37,50
29	8	7	1	12,50
30	8	7	1	12,50
31	3	0	3	37,50
32	6	0	6	75,00
33	7	7	0	0,00
34	1	0	1	12,50

35	3	4	-1	-12,50
36	2	1	1	12,50
37	5	2	3	37,50
38	5	3	2	25,00
39	4	1	3	37,50
40	7	7	0	0,00

Lampiran 22

TABEL HASIL SOAL PRE-TEST KELAS KONTROL

No	Item Soal																																Skor	Nilai										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			33	34	35	36	37	38	39	40		
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	19	47,5	
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	27	67,5
3	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	18	45	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	21	52,5	
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	27	67,5	
6	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	22	55
7	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	16	40
8	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	14	35	
9	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	21	52,5	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	21	52,5	
11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	17	42,5
12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	21	52,5	
13	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	18	45	
14	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	13	32,5	
15	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	23	57,5	
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	21	52,5	
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	21	52,5
18	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	20	50	
19	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	27	67,5	

Lampiran 23

Rekapitulasi Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pre-test	
		Skor	Nilai
1.	Adinda C.H	19	47,5
2.	Afrida H.	27	67,5
3.	Ahmad Ramadhan	18	45
4.	Cindy A.	21	52,5
5.	Cresna One P.	27	67,5
6.	Dea Pita Loka	22	55
7.	Donita L.	16	40
8.	Fahri V.	14	35
9.	Fiqri Sanu	21	52,5
10.	Fransisco S.	21	52,5
11.	Ismi Rista	17	42,5
12.	Kayla Ashifa	21	52,5
13.	Khalisa A.	18	45
14.	Kramayudha	13	32,5
15.	Luvian	23	57,5
16.	M. Adriyan S.	21	52,5
17.	M. Gilang R.	21	52,5
18.	M. Haris F.	20	50
19.	M. Hasbi	27	67,5
20.	Marcelino Z.	11	27,5
21.	Nofa Fitriani	16	40
22.	Nova Audrey	22	55
23.	Nova Lestari	20	50
24.	Novia Syita	23	57,5
25.	Nur Adimatuz	23	57,5
26.	Nur Hasni	21	52,5
27.	Qatrunnada	17	42,5
28.	Ramadita	22	55
29.	Rayhan R.	21	52,5
30.	Rezki Anabila	18	45
31.	Surya Saputra	20	50
32.	Tiara Salman	22	55
33.	Viona Putri	23	57,5
34.	Yolanda K.	28	70

Sumber: Data Diolah, 2020

Lampiran 24

TABEL HASIL SOAL POST-TEST KELAS KONTROL

No	Item Soal																																Skor	Nilai										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3			3	3	3	3	3	3	3	4		
1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	28	70	
2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	25	62,5
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	28	70
4	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	65
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	29	72,5	
6	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	19	47,5	
7	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	21	52,5
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	26	60	
9	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	27	67,5
10	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	67,5
11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	52,5	
12	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	25	62,5	
13	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	25	62,5	
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	31	77,5	
15	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	60	
16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	25	62,5	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	28	70	
18	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	28	70		
19	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	23	57,5		
20	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	23	57,5		

Lampiran 25

Rekapitulasi Data Post-test Kelas Kontrol

No.	Nama	<i>Post-test</i>	
		Skor	Nilai
1.	Adinda C.H	28	70
2.	Afrida H.	25	62,5
3.	Ahmad Ramadhan	28	70
4.	Cindy Aulia	26	65
5.	Cresna One P.	29	72,5
6.	Dea Pita Loka	19	47,5
7.	Donita L.	21	52,5
8.	Fahri V.	26	60
9.	Fiqri Sanu	27	67,5
10.	Fransisco S.	27	67,5
11.	Ismi Riska	21	52,5
12.	Kayla Ashifa	25	62,5
13.	Khalisa A.	25	62,5
14.	Kramayudha	31	77,5
15.	Luvian	24	60
16.	M. Adriyan S.	25	62,5
17.	M. Gilang R.	28	70
18.	M. Haris F.	28	70
19.	M. Hasbi	23	57,5
20.	Marcelio Z.	23	57,5
21.	Nofa Fitiriani	26	65
22.	Nova Audrey	23	57,5
23.	Nova Lestari	28	70
24.	Novia Syita R.	20	50
25.	Nur Adimatuz	25	62,5
26.	Nur Hasni	21	52,5
27.	Qatrunnada	18	45
28.	Ramadhita	23	57,5
29.	Rayhan R.	23	57,5
30.	Rezki Ananda	29	72,5
31.	Surya Saputra	27	67,5
32.	Tiara Salman	28	70
33.	Viona Putri	24	60
34.	Yolanda K.	22	55

Sumber: Data Diolah, 2020

Lampiran 27

Rekapitulasi Data Pre-test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pre-test	
		Skor	Nilai
1.	Ananda Adelia	23	57,5
2.	Arasy Bilhaq	18	45
3.	Aura Nur H.	19	47,5
4.	Ayu Permata	21	52,5
5.	Ayu Restiana	29	72,5
6.	Daniel Sitanggang	29	72,5
7.	Dewi Handayani	28	70
8.	Dinda Indah Sari	23	57,5
9.	Dindha Dewi	21	52,5
10.	Haris Umama	22	55
11.	Hifhi Arrafi	23	57,5
12.	Ikhwan Syahputra	28	70
13.	Ilham Ramadhan	21	52,5
14.	Lazuardi Akbar	21	52,5
15.	Lexsy Andreas	24	60
16.	Lili Mardianti	29	72,5
17.	M. Fadli Mahendri	23	57,5
18.	M. Ferdiansyah	21	52,5
19.	Nadia Atika D.	21	52,5
20.	Nasa Adelia	29	72,5
21.	Nurul Hikmah	20	50
22.	Rajwa Amira	14	35
23.	Resky Dwita	19	47,5
24.	Ridho Pratama	21	52,5
25.	Ririn Permatasari	21	52,5
26.	Shelsya Sativa	25	62,5
27.	Suci Lestari	29	72,5
28.	Tri Oktaviani	19	47,5
29.	Veren Oktavia	22	55
30.	Vonny Vardila	24	60
31.	Vran Sastiawan	28	70
32.	Zikrillah R.	25	62,5

Sumber: Data Diolah, 2020

Lampiran 28

TABEL HASIL SOAL POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

No	Item Soal																																Skor	Nilai													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			33	34	35	36	37	38	39	40					
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	29	72,5			
2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	31	77,5		
3	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	29	72,5	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	24	60		
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	28	70
6	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	28	70	
7	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	31	77,5	
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	29	72,5		
9	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	27	67,5			
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	21	52,5	
11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	26	65
12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	28	70		
13	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	27	67,5
14	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	80
15	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	27	67,5	
16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	60	
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	29	72,5	

18	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	27	67,5
19	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	67,5
20	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	27	67,5								
21	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	24	60				
22	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	72,5		
23	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	22	55						
24	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	31	77,5					
25	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	32	80				
26	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	75				
27	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	75			
28	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	67,5					
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	26	65						
30	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	24	60						
31	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	28	70						
32	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	28	70				

Lampiran 29

Rekapitulasi Data Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama	<i>Post-test</i>	
		Skor	Nilai
1.	Ananda Adelia	29	72,5
2.	Arasy Bilhaq	31	77,5
3.	Aura Nur H.	29	72,5
4.	Ayu Permata	24	60
5.	Ayu Restiana	28	70
6.	Daniel Sitanggang	28	70
7.	Dewi Handayani	31	77,5
8.	Dinda Indah	29	72,5
9.	Dindha Dewi	27	67,5
10.	Haris Umama	21	52,5
11.	Hifzhi Arrafi	26	65
12.	Ikhwan Syahputra	28	70
13.	Ilham Ramadhan	27	67,5
14.	Lazuardi Akbar	32	80
15.	Lexsy Andreas	27	67,5
16.	Lili Mardianti	24	60
17.	M. Fadhli	29	72,5
18.	M. Ferdiansyah	27	67,5
19.	Nadia Atika	27	67,5
20.	Nasa Adelia	27	67,5
21.	Nurul Hikmah	24	60
22.	Rajwa Amira	29	72,5
23.	Rezky Dwita	22	55
24.	Ridho Pratama	31	77,5
25.	Ririn Permatasari	32	80
26.	Shelsya Sativa	30	75
27.	Suci Lestari	30	75
28.	Tri Oktaviani	27	67,5
29.	Veren Oktavia	26	65
30.	Vonny Fardila	24	60
31.	Vran Sestiawan	28	70
32.	Zikrillah R.	28	70

Sumber: Data Diolah, 2020

Lampiran 30

Tabel Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	32	27.00	72.00	54.1000	10.3080
Pre-test Kontrol	34	27.00	70.00	50.7353	9.63991
Post-test Eksperimen	32	52.00	80.00	68.6562	6.77095
Post-test Kontrol	34	45.00	77.00	61.7647	7.87038
Valid N (listwise)	32				

Tabel Uji Normalitas

	Pre-tets Eksperimen	Pre-test Kontrol	Post-test Eksperimen	Post-test Kontrol
Chi-Square	54.148 ^a	18.000 ^b	11.125 ^c	14.176 ^b
Df	15	12	9	12
Asymp. Sig.	.126	.116	.267	.290

a. 16 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,8.

b. 13 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,6.

c. 10 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,2.

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.141	1	64	.289
Posttest	Based on Median	1.160	1	64	.285
	Based on Median and with adjusted df	1.160	1	63.999	.285
	Based on trimmed mean	1.120	1	64	.294

Tabel Uji T

Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	32	57.812	9.6460	1.7052
	Kontrol	34	51.029	9.6750	1.6592

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
Nilai	3.145	.004	2.851	64	.005	6.7831	2.3794	2.0296	11.5366
			2.963	63.781	.005	6.8824	2.3792	2.0297	11.5365

Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	32	68.656	6.7710	1.1969
	Kontrol	34	61.765	7.8704	1.3498

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	
Nilai i	1.141	.003	3.803	64	.000	6.8915	1.8123	3.2710	10.5121	
Equal variances assumed			3.800	63.504	.000	6.8915	1.8040	3.2870	10.4961	
Equal variances not assumed										

Lampiran 31

Tabel Product Moment (r)

N	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 32

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI CHI-SQUARE

df	0,1	0,05	0,025	0,001	0,005
1	2,705543	3,841459	5,023886	6,634897	7,879439
2	4,605170	5,991465	7,377759	9,210340	10,596635
3	6,251389	7,814728	9,348404	11,344867	12,838156
4	7,779440	9,487729	11,143287	13,276704	14,860259
5	9,236357	11,070498	12,832502	15,086272	16,749602
6	10,644641	12,591587	14,449375	16,811894	18,547584
7	12,017037	14,067140	16,012764	18,475307	20,277740
8	13,361566	15,507313	17,534546	20,090235	21,954955
9	14,683657	16,918978	19,022768	21,665994	23,589351
10	15,987179	18,307038	20,483177	23,209251	25,188180
11	17,275009	19,675138	21,920049	24,724970	26,756849
12	18,549348	21,026070	23,336664	26,216967	28,299519
13	19,811929	22,362032	24,735605	27,688250	29,819471
14	21,064144	23,684791	26,118948	29,141238	31,319350
15	22,307130	24,995790	27,488393	30,577914	32,801321
16	23,541829	26,296228	28,845351	31,999927	34,267187
17	24,769035	27,587112	30,191009	33,408664	35,718466
18	25,989423	28,869299	31,526378	34,805306	37,156451
19	27,203571	30,143527	32,852327	36,190869	38,582257
20	28,411981	31,410433	34,169607	37,566235	39,996846
21	29,615089	32,670573	35,478876	38,932173	41,401065
22	30,813282	33,924438	36,780712	40,289360	42,795655
23	32,006900	35,172462	38,075627	41,638398	44,181275
24	33,196244	36,415029	39,364077	42,979820	45,558512
25	34,381587	37,652484	40,646469	44,314105	46,927890
26	35,563171	38,885139	41,923170	45,641683	48,289882
27	36,741217	40,113272	43,194511	46,962942	49,644915
28	37,915923	41,337138	44,460792	48,278236	50,993376
29	39,087470	42,556968	45,722286	49,587884	52,335618
30	40,256024	43,772972	46,979242	50,892181	53,671962
31	41,421736	44,985343	48,231890	52,191395	55,002704
32	42,584745	46,194260	49,480438	53,485772	56,328115
33	43,745180	47,399884	50,725080	54,775540	57,648445
34	44,903158	48,602367	51,965995	56,060909	58,963926
35	46,058788	49,801850	53,203349	57,342073	60,274771
36	47,212174	50,998460	54,437294	58,619215	61,581179
37	48,363408	52,192320	55,667973	59,892500	62,883335
38	49,512580	53,383541	56,895521	61,162087	64,181412
39	50,659770	54,572228	58,120060	62,428121	65,475571
40	51,805057	55,758479	59,341707	63,690740	66,765962

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI CHI-SQUARE

df	0,1	0,05	0,025	0,001	0,005
41	52,948512	56,942387	60,560572	64,950071	68,052726
42	54,090202	58,124038	61,776756	66,206236	69,335997
43	55,230192	59,303512	62,990356	67,459348	70,615900
44	56,368541	60,480887	64,201461	68,709513	71,892550
45	57,505305	61,656233	65,410159	69,956832	73,166061
46	58,640537	62,829620	66,616529	71,201400	74,436535
47	59,774289	64,001112	67,820647	72,443307	75,704073
48	60,906607	65,170769	69,022586	73,682639	76,968768
49	62,037537	66,338649	70,222414	74,919474	78,230708
50	63,167121	67,504807	71,420195	76,153891	79,489978
51	64,295400	68,669294	72,615992	77,385962	80,746659
52	65,422413	69,832160	73,809863	78,615756	82,000826
53	66,548197	70,993453	75,001864	79,843338	83,252551
54	67,672786	72,153216	76,192048	81,068772	84,501905
55	68,796214	73,311493	77,380466	82,292117	85,748952
56	69,918513	74,468324	78,567165	83,513430	86,993755
57	71,039713	75,623748	79,752192	84,732766	88,236375
58	72,159844	76,777803	80,935592	85,950176	89,476870
59	73,278932	77,930524	82,117406	87,165711	90,715293
60	74,397006	79,081944	83,297675	88,379419	91,951698
61	75,514089	80,232098	84,476437	89,591344	93,186135
62	76,630208	81,381015	85,653731	90,801532	94,418653
63	77,745385	82,528727	86,829591	92,010024	95,649297
64	78,859642	83,675261	88,004051	93,216860	96,878113
65	79,973003	84,820645	89,177145	94,422079	98,105144
66	81,085486	85,964907	90,348904	95,625719	99,330430
67	82,197113	87,108072	91,519359	96,827816	100,554011
68	83,307902	88,250164	92,688539	98,028403	101,775925
69	84,417873	89,391208	93,856471	99,227515	102,996209
70	85,527043	90,531225	95,023184	100,425184	104,214899
71	86,635429	91,670239	96,188704	101,621441	105,432028
72	87,743048	92,808270	97,353055	102,816314	106,647630
73	88,849916	93,945340	98,516262	104,009834	107,861736
74	89,956048	95,081467	99,678349	105,202028	109,074377
75	91,061460	96,216671	100,839338	106,392923	110,285583
76	92,166166	97,350970	101,999252	107,582545	111,495383
77	93,270180	98,484383	103,158112	108,770919	112,703803
78	94,373516	99,616927	104,315938	109,958069	113,910872
79	95,476186	100,748619	105,472750	111,144019	115,116615
80	96,578204	101,879474	106,628568	112,328793	116,321057

Lampiran 33

Tabel Distribusi t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 34

DOKUMENTASI



Pre-test Kelas Eksperimen



Post-test Kelas Eksperimen




Pre-test Kelas Kontrol



Post-test Kelas Kontrol

Lampiran 1



YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR 233 TAHUN 2020
Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Tanggal 6 Maret 2020 tentang usulan pergantian judul skripsi.

Menimbang : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi.
 b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
 2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi
 4. Akta Pendirian Yayasan Pendidikan Jambi Nomor 9 Tanggal 12 Mei 1977 yang telah diubah dan disempurnakan dengan Akta Nomor 17 Tahun 2010 dan Keputusan Menkumham RI No. AHU-4482.AH.01.04 tahun 2010 tentang Pengesahan Yayasan
 5. Surat Keputusan Pimpinan Yayasan Pendidikan Jambi Nomor Tahun 2017 tentang Pengangkatan Pejabat Rektor Universitas Batanghari Periode 2017-2021
 6. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 45 Tahun 2018 tanggal 7 Juli 2018 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Pejabat Wakil Rektor, Dekan, Kepala Biro, Perpustakaan, Lembaga dan Badan di Lingkungan Universitas Batanghari

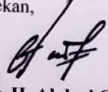
MEMUTUSKAN

Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 8 November 2019 s/d 8 Mei 2020 menunjuk saudara:
 1. Dr. Maya Sari, M.Pd.
 2. Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE.
 Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa di bawah ini.

NAMA MAHASISWA	NPM / PRODI	JUDUL SKRIPSI
IMELDA DEVITA	1600887203015 Pendidikan Ekonomi	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 3 KOTA JAMBI

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI : J A M B I
 PADA TANGGAL : 9 Maret 2020
 Dekan,


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 1021036502


Tembusan
 1. Rektor Unbari
 2. Wakil Rektor I Unbari
 3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan
 4. Arsip

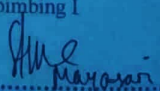
Lampiran 2

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
PEMBIMBING I**

NAMA MAHASISWA : IMELDA DEVITA
 NIM : 160087203015
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing terhadap hasil belajar siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 3 Kota Sambu

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	Senin, 09-12-2019	- Menentukan permasalahan yang akan diangkat - Perbaikan Judul menjadi 20 kata	st
2.	Rabu, 11-12-2019	- Perbaikan Bab 1	st
3.	Kamis, 19-12-2019	- Perbaikan Bab 1 (Paragraf Umum)	st
4.	Senin, 30-12-2019	- Perbaikan paragraf khusus	st
5.	Senin, 20-1-2020	- Perbaikan makna dibawah tabel keseluruhan observasi hasil belajar	st
6.	Jum'at 24-1-2020	- Bab 2 (Landasan Teori)	st
7.	Sabtu 25-1-2020	- Penambahan teori (1 pembahasan 5 teori) - Bab 3	st
8.	Senin 27-1-2020	- ACC senitiga	st
9.	Rabu, 12-2-2020	- Bab 4 - Mengelida hasil penelitian	st
10.	Jum'at 14-2-2020	- Perbaikan desain penelitian	st

Mengetahui Ka. PS-PE

 Lili Andriani, S.Pd., MM
 NIDN. 1026067404

Pembimbing I

 NIDN. 1021090602

CS Scanned with CamScanner

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

PEMBIMBING I

NAMA MAHASISWA : IMELDA PEVITA
 NIM : 1600887203015
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 JUDUL SKRIPSI : Penerapan model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing terhadap hasil belajar siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMA/MA 3 Kota Jambi

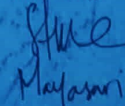
No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	Rabu 12-2-2020	- Memasukkan data hasil uji coba ke Bab 3	st
2.	Senin 17-2-2020	- Pengelompokan uji deskriptif statistik - Uji Normalitas	st
3.	Senin 29-2-2020	- Pengelompokan uji homogenitas - Deskriptif data pre-test dan post-test	st
4.	Jumat 28-2-2020	- Pengelompokan uji hipotesis - Menyajikan pembahasan dengan rumusan masalah	st
5.	Senin 2-3-2020	- Penyusunan Lampiran	st
6.	Jumat 4-03-2020	ACC Sidang	st
7.			
8.			
9.			
10.			

Mengetahui Ka. PS-PE



Lili Andriani, S.Pd., MM
 NIDN. 1026067404

Pembimbing I



Mafasmi
 NIDN. 1625098602



**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
PEMBIMBING II**

NAMA MAHASISWA : IMELDA DEVITA
 NIM : 1600887203015
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing terhadap hasil belajar siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	Minggu, 17-11-2019	1. Tentukan permasalahan yang akan dituang dalam latar belakang masalah 2. Perhatikan penulisan / pengutipan teori 3. Perhatikan tata cara penulisan dan pengunaan tanda baca 4. Tentukan paragraf umum dan khusus sesuai dengan masalah yang akan diangkat dalam penelitian	
2.	Selasa, 19-11-2019	1. Perhatikan tata cara penulisan dan pengunaan tanda baca 2. Perhatikan Paragraf umum dan khusus sesuai dengan masalah yang akan diangkat dalam penelitian 3. Tentukan benang merah keterkaitan antar paragraf 4. Cari grand theory sebagai acuan penulisan permasalahan dalam latar belakang	
3.	Rabu 20-11-2019	1. Perhatikan kelengkapan dan kesesuaian format yang digunakan 2. Penggunaan bahasa yang sudah dimiringkan 3. Perbaiki dan pertajam permasalahan yang akan diteliti 4. Perhatikan cara pengutipan teori yang digunakan 5. Sesuaikan identifikasi masalah dengan isi latar belakang	
4.	Selasa 26-11-2019	1. Sesuaikan identifikasi masalah dengan isi latar belakang 2. Cari teori yang relevan dengan penggunaan variabel penelitian 3. Perbaiki kerangka konseptual penelitian 4. Perhatikan tata cara penulisan hipotesis 5. Sertakan daftar pustaka	
5.	Rabu 04-12-2019	1. Perhatikan tanda baca penggunaan kalimat dan tata tulis 2. Perhatikan penulisan tabel 3. Perbaiki penulisan teori dalam teori 4. Konsistensi dalam sistematika penulisan antar sub judul bab 5. Perhatikan penulisan kalimat pasif dan diakhir dengan penulisan 6. Perhatikan penulisan kalimat dalam penulisan skripsi 7. Perbaiki penulisan daftar pustaka	
6.	Kamis 05-12-2019	1. Sesuaikan tujuan penelitian dengan identifikasi masalah 2. Perhatikan garis miring jika konsisten dalam menulis kalimat yang digunakan dalam penulisan skripsi 3. Perhatikan penulisan / pengutipan bahasa asing dan tanda baca pada bab-bab sebelumnya 4. Cek kembali isi daftar pustaka dengan teori yang digunakan	
7.	Jumat 17-1-2020	1. Mengecek daftar pustaka 2. Menyusutkan teori dengan judul	
8.	Senin 27-1-2020	Ace Seminar	
9.	Kamis 27-02-2020	1. Pengelompokan data hasil uji coba 2. Uraikan validitas, reliabilitas, tingkat keakuratan dan daya pembeda soal Post-test dan tvt-test	
10.	Sabtu 7-03-2020	1. Bab 4 2. Pembuatan tabel yang sesuai	

Mengarahi Ka. PS-PE

Lili Andriani, S.Pd., MM
 NIDN. 1026067404

Pembimbing II

NIDN. 1028058601



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

PEMBIMBING II

NAMA MAHASISWA : MELDA DEVITA
 NIM : 1600807203015
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role
 Playing terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas
 Belajar Ekonomi di SMPN 3 Kota Jambi

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	Selasa 11-2-2020	-Pengelolaan data hasil penelitian -Pembahasan	
2.	Jumat 19-2-2020	-Pengelolaan data hasil penelitian	
3.	Senin 17-2-2020	-Daftar Pustaka	
4.	Kamis 20-2-2020	-Teori di pembahasan	
5.	Rabu 26-02-2020	-Lampiran	
6.	Jumat 4-03-2020	Acc Sidang	
7.			
8.			
9.			
10.			

Mengetahui Ka. PS-PE


Lili Andriani, S.Pd., MM
NIDN. 1026067404

Pembimbing II

NIDN. 1023058601



Lampiran 3

**YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI**
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

Nomor : 12 /UBR-01/B/2020
Lampiran : -
Perihal : **Izin Uji Coba Instrumen Penelitian**

Kepada Yth : **Bapak/Ibu**
Kepala SMA N 3 Kota Jambi

di
Tempat

Dengan hormat,



Kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi :

Nama : **IMELDA DEVITA**
NIM : 1600887203015
Program Studi : Pendidikan Ekonomi


Untuk mengadakan penelitian awal di sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin, guna penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di atas dengan judul :

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 3 KOTA JAMBI”

Demikian, atas bantuan dan kerja sama yang baik ini, kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 23 Januari 2020
Dekan,


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd. M.Pd.
NIDN. 1021036502

Lampiran 4

**YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI**
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

Nomor : 27/UBR-01/B/2020
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth : **Bapak/Ibu**
Kepala SMA N 3 Kota Jambi
di
Tempat

Dengan hormat,



Kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi :

Nama : **IMELDA DEVITA**
NIM : 1600887203015
Program Studi : Pendidikan Ekonomi



Untuk mengadakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin, guna penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di atas dengan judul :

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA N 3 KOTA JAMBI”

Demikian, atas bantuan dan kerja sama yang baik ini, kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 6 Februari 2020
Dekan,


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021036502

Lampiran 5


PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI


Jalan Guru Mukhtar No. 1 Jelutung 36136 – Telp/Fax : 0741 - 5911331 – Jambi
 Website : www.sman3jambi.sch.id – email : smanetco@gmail.com / sman3netco@yahoo.com
 NSS : 301106009003 NPSN : 10504553

SURAT KETERANGAN
 Nomor 421.3 / 260 /SMA.3/ MN-2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ENCU RUSMANA, S.Pd, M.Si**
 NIP : 19700414 199301 1 001
 Pangkat/golongan : Pembina / IVa
 Unit kerja : SMA Negeri 3 Kota Jambi


Menerangkan :

Nama : **IMELDA DEVITA**
 NPM : 1600887203015
 Program studi : Pendidikan Ekonomi
 Universitas : Universitas Batanghari

Telah memperoleh data sebagai bahan Penelitian di SMA Negeri 3 Kota Jambi dengan judul skripsi : *"Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Jambi "*.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jambi, 11 Februari 2020


ENCU RUSMANA, S.Pd, M.Si
 NIP 19700414 199301 1 001

Scanned with CamScanner

Lampiran 6

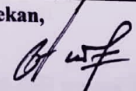
LAMPIRAN : S K DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR : 4 TAHUN 2020
TENTANG : PENETAPAN TIM PEMBAHAS SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI SEMESTER GANJIL TAHUN
AKADEMIK 2019/2020 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Tempat Ujian : Ruang Microteaching


No.	Hari/Tanggal/Pukul	Nama/No. Mahasiswa	Pembahas
1.	Selasa, 21 Januari 2020 08.00 – 09.00 WIB	Nama : Nanda Pratiwi NIM : 1600887203005	Ketua Penguji : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Diliza Afrila, M.Pd. Pembahas : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.
2.	09.00 – 10.00 WIB	Nama : Maryanis Sahputri NIM : 1600887203011	Ketua Penguji : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Diliza Afrila, M.Pd. Pembahas : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.
3.	10.00 – 11.00 WIB	Nama : Mutia Samrotul F. NIM : 1600887203002	Ketua Penguji : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Pembahas : Drs. Kasiono, M.Pd.
4.	11.00 – 12.00 WIB	Nama : Sri Laraswati NIM : 1600887203010	Ketua Penguji : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Pembahas : Diliza Afrila, M.Pd.
5.	13.00 – 14.00 WIB	Nama : Imelda Devita NIM : 1600887203015	Ketua Penguji : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Pembahas : Lili Andriani, S.Pd. M.M..
6.	14.00 – 15.00 WIB	Nama : Agustia Ningsih NIM : 1600887203013	Ketua Penguji : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E. Pembahas : Drs. Kasiono, M.Pd.
7.	15.00 – 16.00 WIB	Nama : Nende Rahmawati NIM : 1600887203005	Ketua Penguji : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Pembahas : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.

Ditetapkan di : Jambi
Pada Tanggal : 20 Januari 2020

Dekan,


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN: 1021036502

Lampiran 7



YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
Universitas Batanghari
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
BIDANG PEMERIKSAAN PLAGIAT
 Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT HASIL CEK SIMILARITY
 Nomor : / UBR-01/ H /2020

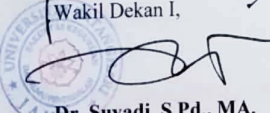
Yang bertanda tangan di bawah ini Operator Prodi Pendidikan Ekonomi dalam Bidang Pemeriksaan **Plagiarisme di FKIP** Universitas Batanghari Jambi, dengan ini menerangkan bahwa hasil cek **SIMILARITY** Skripsi Mahasiswa :

Nama : IMELDA DEVITA
 NIM : 1600887203015
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Pembimbing I : Dr. Maya Sari, M.Pd.
 Pembimbing II : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE.
 JudulSkripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS 1 DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI**

Setelah dilakukan pengecekan **SMILARITY dengan menggunakan TURNITIN** maka diperoleh hasil akhir 12% dilakukan sebanyak 1 kali, sebagaimana hasil cek terlampir. Demikian surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

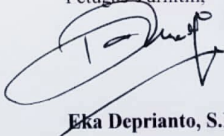
Jambi, 4 Maret 2020

Mengetahui
Wakil Dekan I,



Dr. Suyadi, S.Pd., MA.
NIDN 1024037101

Petugas Turnitin,



Eka Deprianto, S.Kom.

Tembusan :

1. WakilRektor I
2. Dekan FKIP
3. Ketua Prodi
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

Scanned with

Lampiran 8

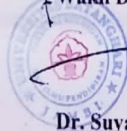
LAMPIRAN : S K DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR : 57 TAHUN 2020
TENTANG : PENETAPAN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN EKONOMI SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2019/2020
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
BATANGHARI

Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Tempat Ujian : Ruang Lab. Microteaching

No	Hari, Tanggal / Pukul	Nama/No. Mahasiswa	Pembahas
1.	Sabtu, 7 Maret 2020 08.00 – 10.00 WIB	Nama : Mutia Samrotul F. NIM : 1600887203002	Ketua Sidang : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.
2.	10.00 – 12.00 WIB	Nama : Sri Laraswati NIM : 1600887203010	Ketua Sidang : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Diliza Afrila, M.Pd.
3.	13.00 – 15.00 WIB	Nama : Nanda Rahmawati NIM : 1600887203005	Ketua Sidang : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Diliza Afrila, M.Pd. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.
4.	15.00 – 17.00 WIB	Nama : Imelda Devita NIM : 1600887203015	Ketua Sidang : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Penguji Utama : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Penguji : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.
5.	17.00 – 19.00 WIB	Nama : Agustia Ningsih NIM : 1600887203013	Ketua Sidang : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.PdE. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE.
6.	19.00 – 21.00 WIB	Nama : Nende Rahmawati NIM : 1600887203016	Ketua Sidang : Dr. Maya Sari, M.Pd. Sekretaris : Pratiwi Indah Sari, S.Pd. M.PdE. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Redi Indra Yudha, S.Pd. M.Pd.E.

Ditetapkan di : Jambi
Pada Tanggal : 6 Februari 2020

An Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Suvadi, S.Pd, MA.
 NIDN.1024037101

RIWAYAT HIDUP



IMELDA DEVITA, Dilahirkan di Kota Jambi pada hari Rabu tanggal 1 April 1998. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Hendri dan Ibu Siti Rohani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jl. Lingkar Selatan II Lrg. Mustika Kec. Paal Merah Kel. Lingkar Selatan RT.23 No.126 Kota Jambi. Adapun riwayat pendidikan penulis, yaitu penulis menyelesaikan pendidikan usia dini di Playgroup Golden Star Jambi pada tahun 2003. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Rumpun Tani Kota Jambi dan lulus pada tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis kembali melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 207 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2010. Masih di tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama yaitu di SMPN 25 Kota Jambi dan lulus pada tanggal 2013. Masih di tahun 2013 penulis kembali melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas dan mengambil Jurusan IPS di SMA Unggul Sakti Kota Jambi dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis kembali melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi jambi yaitu Universitas Batanghari (UNBARI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi. Selama menempuh pendidikan di kampus UNBARI, penulis telah mengikuti beberapa kegiatan diantaranya Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), Penulis menyelesaikan skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi*". Penulis menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2020.