



**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP *CIRCULAR  
FLOW DIAGRAM* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
*ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI  
PADA SISWA KELAS X LINTAS MINAT-2**

**SMA N 1 BANGSRI**

**(Studi Pada Tahun Ajaran 2014/2015)**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh  
Adhitya Revangga  
NIM 7101411368**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 8 Mei 2015

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Pembimbing



Rugdana, M.Si  
NIP. 1948011021992031002

Dra. Hamanik, M.Si  
NIP. 195108191980032001

**PENGESAHAN KELULUSAN**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

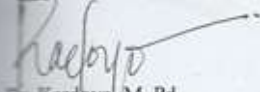
Tanggal : 8 Mei 2015

Penguji Utama




Drs. Syamsu Hadi, M. Si  
NIP. 195212121978031002

Anggota I



Dr. Kardpyo, M. Pd  
NIP. 196205291986011001

Anggota II



Dra. Harmanik, M. Si  
NIP. 195108191980032001



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi




Dr. Wahyono, M.M  
NIP. 195601031983121001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau diruju berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, Mei 2015

  
Adhitya Revangga  
NIM 7101411368

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

❖ *Don't be afraid to fail. Be afraid not to try.*

❖ *Everything is OK in the end. If it's not OK, then it's not the end.*

*(Anonymous)*



### Persembahan

- ❖ Kedua Orang tua dan Kakak
- ❖ Almamaterku.

## PRAKATA

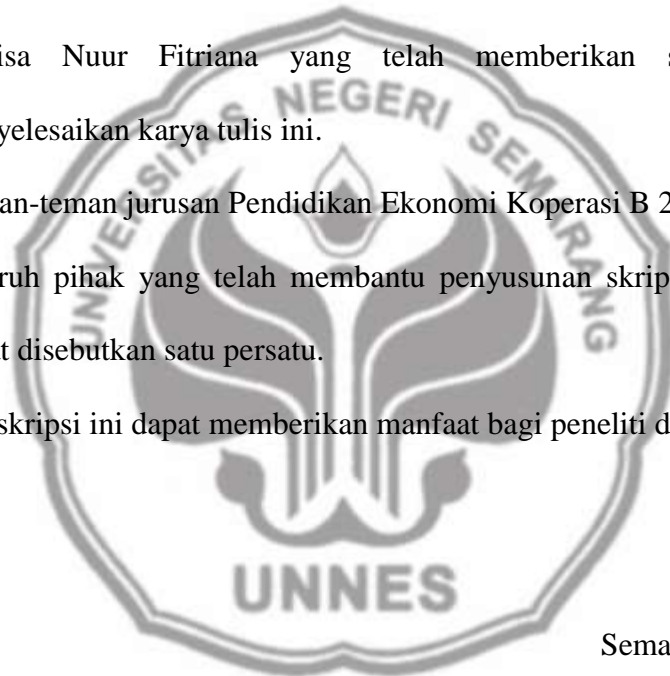
Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT atas ridho, rahmat, karunia-Nya, skripsi dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli Pada Siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri” dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam penyelesaian pendidikan S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Wahyono M.M. Dekan Fakultas Ekonomi.
3. Dr. Ade Rustiana, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan untuk menyusun skripsi ini.
4. Dra. Harnanik, M.Si. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penelitian ini.
5. Drs. Syamsu Hadi, M.Si. Dosen Penguji I yang memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Kardoyo, M.Pd. Dosen penguji II yang telah memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Drs. Nur Kholiq, M.Pd. Kepala SMA N 1 Bangsri yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Drs. Amin Dwi Nugroho, M.Pd. Guru Ekonomi Kelas X SMA N 1 Bangsri yang membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri yang telah membantu dalam penelitian.
10. Annisa Nur Fitriana yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan karya tulis ini.
11. Teman-teman jurusan Pendidikan Ekonomi Koperasi B 2011, dan
12. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak.



Semarang, Mei 2015

Adhitya Revangga  
NIM 7101411368

## SARI

**Revangga, Adhitya.** 2015. “Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli Pada Siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi Koperasi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dra Harnanik, M.Si.

**Kata kunci:** *Circular Flow Diagram, Role playing, Monopoli.*

Pembelajaran konsep *circular flow diagram* pada siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri belum menunjukkan hasil yang maksimal meskipun telah menggunakan pendekatan ilmiah atau *scientific* berbantu media *powerpoint*. Dibuktikan dengan nilai ulangan harian pada materi pokok analisis pelaku kegiatan yang hanya menuntaskan 50% dari total keseluruhan siswa, yaitu 26 anak. Hal ini disebabkan tidak terpenuhinya nilai-nilai *scientific* seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyimpulkan secara keseluruhan melalui media *powerpoint*.

Penggunaan strategi pembelajaran tersebut diduga kurang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran *circular flow diagram*. Peneliti melaksanakan tindakan kelas melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran dengan meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa akan konsep *circular flow diagram*. Model *role playing* berbantuan media monopoli dipilih sebagai sarana bagi siswa dalam memenuhi kelima nilai *scientific* tersebut. Siswa diajak mencoba maupun menalar konsep *circular flow diagram* melalui bermain peran yang dituangkan dalam permainan monopoli supaya lebih efisien dalam pelaksanaannya.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus meliputi proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas dan penilaian pemahaman siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas *scientific* siswa meliputi kelima nilai tadi. Pada siklus I diketahui rata-rata aktivitas *scientific* siswa sebesar 61% dan berhasil ditingkatkan pada siklus II menjadi 82%. Kemudian pemahaman konsep *circular flow diagram* juga meningkat dari siklus I dengan rata-rata skor pemahaman dalam kriteria baik dan berhasil meningkat pada siklus II dalam kriteria sangat baik. Hal ini dibarengi dengan peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 73% menjadi 88% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berbantuan media monopoli mampu meningkatkan aktivitas *scientific* dan pemahaman siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri tahun ajaran 2014/2015. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli pada pembelajaran *circular flow diagram* selanjutnya.



## ABSTRACT

**Revangga, Adhitya.** 2015. Improve Understanding of the Circular Flow Diagram Concepts Through Learning Model Role Playing Assisted by Media Monopoly in Class X-2 Cross Interests of Senior High School 1 Bangsri. Final Project. Cooperative Economics Education. Faculty of Economics. State University of Semarang. Advisor. Dra. Harnanik, M.Si.

**Keyword:** Circular Flow Diagram, Role Playing, Monopoly.

Learning the concept of circular flow diagram in class X Cross-interest-2 Senior High 1 Bangsri yet to show maximum results despite the use of a scientific approach assisted by powerpoint. Evidenced by the value of daily tests in the subject matter analysis offender activities that only completed 50% of the total students, namely 26 children. This is due to non-fulfillment of scientific learning values as a whole through the powerpoint.

The use of learning strategies that have been used is less appropriate to achieve the learning objectives. Researchers using role-playing assisted by monopoly as an effort to improve the quality of learning by increasing the activity and the students' understanding of the concept of circular flow diagram. Role-playing assisted by monopoly selected as a means for students to fulfilling the five scientific values. Students are invited to try and make sense of the circular flow diagram through role-playing that poured in a game of monopoly.

Research subjects are students of class X Cross-interest-2 Senior High 1 Bangsri academic year 2014/2015. This study consisted of two cycles. Instruments used in the form of sheet activity observation and assessment of student comprehension during the learning process using the model-assisted role-playing by monopoly

The results showed an increase in students activity includes the values of scientific approach. The first cycle showed an increase in students activity by 61% and successfully improved in the second cycle to 82%. Then, the understanding of circular flow diagram also increase with an average score on the first cycle of 26.1 in both criteria and successfully increased in the second cycle with an average of 32.0 in the criteria very well. This case coupled with an increase in classical completeness in the first cycle at 73% to 88% in the second cycle.

Based on the above results, it can be concluded that the role-playing assisted by monopoly is able to improve the quality of teaching circular flow diagram includes activities and comprehension class X Cross-interest-2 Senior High 1 Bangsri academic year 2014/2015. Suggestions relating to the results of this research is to use role playing assisted by monopoly on the circular flow diagram further learning.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
SARI .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
LAMPIRAN .....	xvii
<b>1. BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah .....	6
1.2.1 Rumusan Masalah .....	6
1.2.2 Pemecahan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Bagi Guru .....	7

1.4.2 Bagi Siswa .....	7
1.4.3 Bagi Sekolah .....	7
<b>2. BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Pemahaman Konsep .....	8
2.2 Hakikat Ilmu Ekonomi .....	9
2.2.1 Pengertian Ilmu Ekonomi .....	9
2.2.2 Tujuan Ilmu Ekonomi .....	10
2.2.3 Pembelajaran Ekonomi di SMA.....	10
2.2.4 Materi Ekonomi <i>Circular Flow Diagram</i> .....	11
2.3 Pendekatan Saintifik .....	14
2.3.1 Pengertian Pendekatan Saintifik .....	14
2.3.2 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik .....	14
2.3.3 Penerapan Pendekatan Saintifik .....	16
2.4 Model Pembelajaran <i>role playing</i> .....	17
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	17
2.4.2 Model pembelajaran <i>role playing</i> .....	17
2.4.3 Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran <i>Circular Flow</i> <i>Diagram</i> .....	19
2.5 Media Pembelajaran .....	20
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2.5.2 Media Monopoli .....	22

2.5.3 Hubungan Media Monopoli dalam Pembelajaran	
<i>Role Playing</i> .....	23
2.6 Teori Yang Mendasari Penggunaan <i>Role Playing</i> Berbantuan	
Media Monopoli .....	24
2.7 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan	
Media Monopoli .....	24
2.8 Penelitian Terdahulu .....	27
2.9 Kerangka Berfikir .....	30
2.10 Hipotesis Tindakan .....	32
<b>3. BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Setting dan Subjek Penelitian .....	33
3.1.1 Setting Penelitian .....	33
3.1.2 Subjek Penelitian .....	33
3.2 Fokus Penelitian .....	33
3.3 Jenis Data .....	33
3.3.1 Data Kualitatif .....	33
3.3.2 Data Kuantitatif .....	34
3.4 Rancangan Penelitian .....	34
3.4.1 Perencanaan .....	35
3.4.2 Pelaksanaan Tindakan .....	36
3.4.3 Pengamatan .....	36
3.4.4 Refleksi .....	37

3.5	Prosedur Penelitian .....	37
3.5.1	Siklus Pertama .....	37
3.5.2	Siklus Kedua .....	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.6.1	Metode Tes .....	44
3.6.2	Metode Non Tes .....	44
3.7	Metode Analisis Data .....	45
3.7.1	Data Kuantitatif .....	45
3.7.2	Data Kualitatif .....	47
3.8	Indikator keberhasilan .....	50
<b>4.</b>	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	51
4.1.1	Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I .....	51
4.1.2	Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II .....	69
4.1.3	Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	82
4.2	Pembahasan .....	83
4.2.1	Pemaknaan Temuan Peneliti .....	83
4.2.2	Uji Hipotesa .....	89
4.2.3	Implikasi Penelitian .....	89
<b>5.</b>	<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
5.1	Simpulan .....	90
5.2	Saran .....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Nilai Ulangan Harian Ekonomi X Lintas Minat-2 .....	3
2.1 Penerapan Model <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Monopoli Pada Pembelajaran Konsep <i>Circular Flow Diagram</i> .....	24
3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar .....	47
3.2 Rentang dan Kategori .....	48
3.3 Kriteria Pemahaman Tiap Indikator .....	49
3.4 Kriteria Pemahaman Klasikal .....	50
4.1 Aktivitas <i>Scientific</i> Siswa Siklus I .....	58
4.2 Pencapaian Pemahaman Siswa Siklus I .....	60
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I .....	65
4.4 Aktivitas <i>Scientific</i> Siswa Siklus II .....	74
4.5 Pencapaian Pemahaman Siswa Siklus II .....	75
4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II .....	79
4.7 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Ekonomi 2 Sektor .....	11
2.2 Bagan Ekonomi 3 Sektor .....	12
2.3 Bagan Ekonomi 4 Sektor .....	13
2.4 Bagan Kerangka Berfikir .....	31
3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	34
4.1 Aktivitas <i>Scientific</i> Siswa Siklus I .....	59
4.2 Pencapaian Pemahaman Siklus I .....	61
4.3 Ketuntasan Klasikal Siklus I .....	66
4.4 Aktivitas <i>Scientific</i> Siswa Siklus II .....	75
4.5 Pencapaian Pemahaman Siklus II .....	76
4.6 Ketuntasan Klasikal Siklus II .....	80
4.7 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	83





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lembar Observasi Aktivitas <i>Scientific</i> Siswa .....	95
2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pemahaman Siswa .....	96
3 Lembar Penilaian Pemahaman Siswa .....	99
4 Transkrip Wawancara Observasi Awal .....	101
5 Data Mentah Penilaian Pemahaman Siklus I .....	103
6 Data Mentah Penilaian Pemahaman Siklus II .....	104
7 Silabus .....	105
8 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	108
9 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	119
10 Data Kelompok Kelas X Lintas Minat-2 .....	130
11 Catatan Lapangan Siklus I .....	131
12 Catatan Lapangan Siklus II .....	132
13 Dokumentasi Siklus I .....	133
14 Dokumentasi Siklus II .....	137
15 Surat Ijin Penelitian .....	140
16 Surat Telah Melakukan Penelitian .....	141

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses muncul atau berubahnya tingkah laku manusia melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan tersebut meliputi peningkatan tingkah laku, kebiasaan, pola pikir, kecakapan, kreatifitas dan lain-lain. Senada dengan pernyataan tersebut, Cronbach (Hamdani 2011: 5) menyebutkan bahwa "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*" yang berarti bahwa belajar ditunjukkan melalui perubahan sikap dari hasil pengalaman. Akan tetapi, tidak semua perubahan dalam diri manusia bisa dikategorikan sebagai belajar, misalnya perubahan bentuk tubuh atau fisik manusia.

Belajar yang baik, diperoleh dari proses pembelajaran yang baik pula. Daryanto (2013: 54) menjelaskan bahwa belajar mengalami adalah sebaik-baiknya belajar. Melalui proses mengalami, pengetahuan yang diterima siswa dikonversikan dalam bentuk pengalaman melalui panca indra, sehingga lebih diingat dan mudah dipahami. Hal ini dapat diwujudkan dengan menerapkan strategi pembelajaran meliputi model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar.

Depdiknas (2007) menegaskan bahwa terdapat kecenderungan yang salah, bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan. Hal ini

dikarenakan pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme bukan aktivitas siswa.

Untuk memperbaiki pembelajaran yang sedemikian rupa, pemerintah mengharuskan penggunaan kurikulum 2013 berbasis pendekatan ilmiah (*scientific*) pada tiap sekolah. Pendekatan *scientific* memiliki karakteristik ilmiah yang mengedepankan keterlibatan siswa daripada guru meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan materi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada SMA N 1 Bangsri kelas X Lintas Minat-2, diketahui bahwa pembelajaran ekonomi khususnya pada materi ajar *circular flow diagram* telah digunakan pembelajaran berbasis *scientific* menggunakan media *powerpoint*. Pembelajaran *circular flow diagram* bertujuan untuk memberikan ketrampilan menalar dan membuat bagan interaksi antar pelaku ekonomi.

Karakteristik materi yang berkaitan dengan peranan individu dalam masyarakatan tidaklah tepat apabila dipelajari menggunakan gambaran-gambaran abstrak pada *powerpoint*. Media *powerpoint* sebagai perantara guru dan siswa hanya mampu menjembatani peserta didik pada aspek mengamati, menanya, dan menyimpulkan materi tanpa memberikan keterampilan untuk menalar maupun membuat bagan *circular flow diagram*.

Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mencoba, mengalami, maupun membuktikan konsep *circular flow diagram* secara langsung dalam proses pembelajaran. Hasilnya, siswa belum mencapai tujuan pembelajaran *circular flow diagram* dengan baik. Hal ini didukung dengan perolehan nilai ulangan harian

kelas X Lintas Minat-2 pada materi pokok pelaku kegiatan ekonomi menggunakan pendekatan *scientific* berbantu media *powerpoint* sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ulangan Harian Ekonomi X Lintas Minat-2**  
**Tahun Ajar 2014/2015**

Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai tertinggi	Nilai terendah
26	75	13	13	90	40

(Sumber: SMA N 1 Bangsri Tahun 2015)

Pada Tabel 1.1 diketahui bahwa hasil ulangan harian kelas Lintas Minat-2 pada materi ajar *circular flow diagram* sebanyak 13 siswa atau 50% dari 26 siswa belum mencapai KKM. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Kelas lintas minat merupakan gabungan dari beberapa siswa kelas X MIA 1-4 dan Bahasa yang mempunyai minat dalam pelajaran ekonomi. Selain dari Tabel 1.1, peneliti juga melakukan wawancara dengan dua orang siswa kelas X LM-2 yaitu Gilar Maynalda Prayogi dan Natya Erlita Sari.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, siswa mengaku mengalami kesulitan belajar dalam memahami konsep *circular flow diagram* melalui *powerpoint*. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam menafsirkan bagan *circular flow diagram* ke dalam kata-kata maupun sebaliknya.

Pembelajaran *circular flow diagram* bertujuan agar siswa memiliki keterampilan untuk menalar maupun memahami konsep *circular flow diagram* pada masyarakat dan juga untuk memberikan keterampilan dalam membuat bagan interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi (*circular flow diagram*).

Aqib (2013: 1) menjelaskan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami apa yang dipelajarinya. Merujuk pada pendapat tersebut, kelima aspek dalam pembelajaran pendekatan ilmiah atau *scientific* sangatlah diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model merupakan pola atau rancangan yang digunakan guru sebagai upaya dalam memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model yang bervariasi akan meningkatkan ketertarikan siswa dan menghilangkan rasa jenuh pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sehingga, keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dapat terwujud melalui perencanaan tersebut.

Ilmu sosial khususnya ekonomi diperlukan penguasaan pada bahan ajar secara mendalam terkait materi yang dipelajari. Siswa yang paham, pasti memberikan hasil yang baik pada setiap evaluasi yang diberikan. Lain halnya dengan siswa yang memiliki nilai baik, belum tentu ia paham dengan apa yang dikerjakannya.

Pemahaman ekonomi khususnya konsep *circular flow diagram* akan lebih efektif apabila guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengalami, mencoba maupun membuktikan langsung konsep tersebut. Merujuk pada pendapat tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep *circular flow diagram* pada siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri tahun ajaran 2014/2015.

Karakteristik materi yang menunjukkan adanya berbagai macam peran dalam kegiatan ekonomi di dunia seperti Rumah Tangga Konsumen (RTK), Rumah Tangga Produsen (RTP), Pemerintah (G), dan Masyarakat Luar Negeri

(LN), dapat disimulasikan dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing*.

Karakteristik *role playing* yang menggunakan permainan peran sebagai sarana pengembangan keterampilan siswa melalui proses mengalami, sangatlah tepat apabila digunakan dan dipadukan dalam pembelajaran *circular flow diagram* berbasis *scientific*. Namun dalam pelaksanaannya, *role playing* memerlukan persiapan yang matang baik dari guru maupun siswa. Siswa cenderung terbebani apabila tampil di depan teman-temannya, ini dapat berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Maka dari itu, dipilihlah media monopoli dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran *role playing*.

Monopoli merupakan sebuah permainan yang *booming* pada kalangan remaja masa kini. Pada era milenium dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, permainan ini telah disediakan bagi pengguna *smartphone* dengan fitur yang memudahkan pemainnya dalam bermain. Pada penelitian ini digunakan papan permainan monopoli tradisional dengan tujuan menarik minat siswa dalam berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam permainan monopoli terdapat berbagai macam peran sesuai dengan konsep *circular flow diagram* (RTK, RTP, G, dan LN). Peran tersebut diwujudkan dalam sebuah bidak yang mewakili para pemain dalam permainan monopoli. Setiap interaksi yang terjadi pada permainan tersebut akan di realisasikan dalam bentuk bagan, untuk digambarkan pada papan tulis. Sehingga, siswa akan memiliki keterampilan menalar untuk memahami maupun membuat bagan *circular flow diagram*.

Hasil penelitian Yağmur Çerkez (2012) tentang pengaruh model *role playing* dijelaskan bahwa *role playing* mampu memberikan kontribusi pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran jangka panjang, lebih diingat, dan mudah dipahami.

Peneliti berusaha memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini masih mengaktifkan guru, melalui permainan peran yang dituangkan pada media permainan monopoli. Sehingga siswa akan lebih terlibat dalam KBM melalui proses mengalami.

Merujuk pada ulasan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul “Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli pada Siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri Tahun Ajaran 20014/2015”.

## **1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1.2.1 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah melalui media pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas *scientific* siswa dalam pembelajaran ekonomi konsep *circular flow diagram*?
2. Apakah melalui media pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi konsep *circular flow diagram*?

### **1.2.2 Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah yang terjadi, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan pemahaman konsep *circular flow diagram* kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi aktivitas *scientific* dan pemahaman siswa pada konsep *circular flow diagram* pada siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, dapat menjadi referensi dan pendukung bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran ekonomi, menambah kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi dunia pendidikan.

#### **1.4.1 Bagi Guru**

Mendorong para guru untuk merencanakan strategi pembelajaran yang mengedepankan mengedepankan peranan siswa dalam pembelajaran.

#### **1.4.2 Bagi Siswa**

1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi ajar pelaku kegiatan ekonomi (*circular flow diagram*).
2. Memberikan pembelajaran jangka panjang khususnya pada konsep *circular flow diagram* berupa pengalaman, lebih diingat, mudah dipahami dan bukan hafalan.

#### **1.4.3 Bagi Sekolah**



Memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu sekolah dan perbaikan dalam bidang pendidikan.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pemahaman Konsep

Hasil belajar tidak selalu bisa diukur melalui nilai ulangan harian. Seiring berjalannya waktu, metode ini dianggap kurang valid dalam menunjukkan hasil belajar siswa. Pasalnya, siswa dengan nilai tes tinggi belum tentu memahami apa yang ia kerjakan. Akan tetapi, siswa yang paham pasti akan mendapatkan hasil yang baik.

Menurut Suharsimi (2009: 118), pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Anas Sudijono (2006: 50) juga menjelaskan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Daryanto (2008: 106) menyatakan bahwa pemahaman diperoleh dengan melakukan penekanan terhadap suatu konsep, yang berarti mengetahui secara detail tentang konsep tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan individu untuk membedakan, menjelaskan, dan memberi contoh sebagai upaya dalam mempertahankan suatu konsep melalui serangkaian penekanan dalam proses belajar.

Adapun indikator pemahaman yang disebutkan Daryanto (2008: 106) adalah sebagai berikut:

1. Menerjemahkan (*translation*) yang dimaksud menerjemahkan di sini bukan hanya pengalihan arti dari bahasa satu ke dalam bahasa lain, akan tetapi mengkonversi konsep ke dalam bahasanya sendiri untuk mempermudah pembelajarannya.
2. Menginterpretasi (*interpretation*) adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Siswa diharapkan mampu menafsirkan suatu konsep baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.
3. Mengeksplorasi (*extrapolation*) berbeda dengan menerjemahkan dan interpretasi, eksplorasi lebih menekankan kepada kemampuan siswa yang lebih tinggi seperti mengukur, meramalkan, membedakan, menarik kesimpulan.

Siswa dikatakan paham apabila ia mampu menerjemahkan ke dalam bahasanya sendiri, interpretasi dan eksplorasi suatu konsep pada kehidupan sehari-hari.

## **2.2 Hakikat Ilmu Ekonomi**

### **2.2.1 Pengertian Ilmu Ekonomi**

Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya dengan cara memanfaatkan sumber daya yang ada secara efektif dan efisien. Menurut Karl E. Case (2007: 2) menjelaskan bahwa ilmu ekonomi merupakan studi tentang bagaimana individu dan masyarakat menentukan pilihan penggunaan sumber daya yang langka yang telah disediakan oleh alam dan generasi sebelumnya.

Kardoyo (2009: 142) berpendapat bahwa ilmu sosial memiliki karakteristik pembelajaran pada pengetahuan, berfikir kritis dan ketrampilan sosial yang diarahkan pada terbentuknya sikap bersosialisasi. Ilmu ekonomi juga memiliki karakteristik yang serupa, karena ekonomi merupakan bagian dari disiplin ilmu sosial.

### **2.2.2 Tujuan Ilmu Ekonomi**

Ilmu ekonomi pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir individu dalam melakukan kegiatan ekonomi sebagai upaya pemanfaatan sumber daya yang efektif dan efisien, dengan cara memahami sejumlah konsep yang nantinya akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan belajar ilmu ekonomi, siswa nantinya diharapkan mampu berpikir kritis dalam menanggapi bahkan memecahkan masalah ekonomi yang ada di masyarakat.

### **2.2.3 Pembelajaran Ekonomi di SMA**

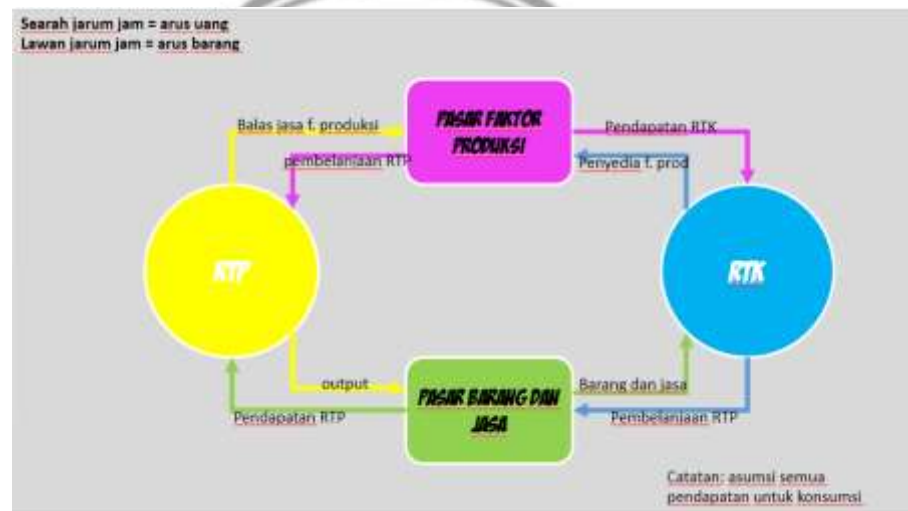
Sesuai temuan Depdiknas (2007), menegaskan bahwa ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada metode yang lebih mengutamakan aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Dari hasil kajian kebijakan kurikulum IPS yang dikeluarkan Depdiknas tersebut, disebutkan bahwa guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif.

Pembelajaran ekonomi tidak akan berjalan optimal apabila dalam pelaksanaannya tidak berdasar pada aktivitas siswa. Sesuai dengan karakteristiknya yang bersifat kritis, ilmu ekonomi haruslah dipelajari secara bermakna melalui pembelajaran berbasis aktivitas siswa.

### 2.2.4 Materi Ekonomi *Circular Flow Diagram*

Pada materi ini dijelaskan mengenai interaksi antar pelaku ekonomi, diantaranya ada Rumah Tangga Konsumen (RTK), Rumah Tangga Produsen (RTP), Pemerintah (G), Masyarakat Luar Negeri. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak terjadi interaksi pada keempat elemen tersebut, yang pada umumnya di golongkan menjadi 3 siklus. Antara lain:

#### 1. Ekonomi Dua Sektor

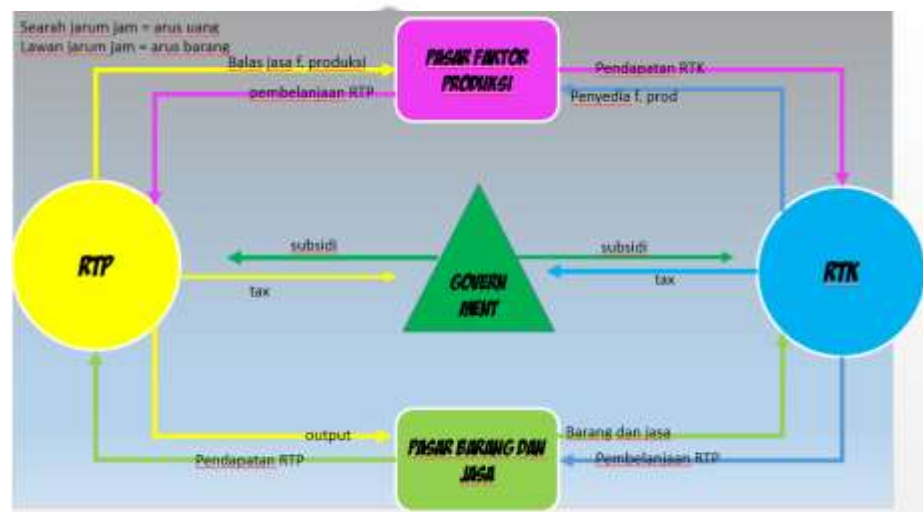


**Gambar 2.1** Bagan Ekonomi 2 Sektor

Pada Gambar 2.1 ditunjukkan bahwa terjadi interaksi antara RTK dan RTP. Keduanya memiliki peranan masing-masing dalam kehidupan bermasyarakat. *Pertama*, RTK sebagai produsen yaitu dengan menyediakan faktor-faktor produksi seperti tenaga kerja, tanah, bangunan, bahan baku, dan lain-lain untuk diberikan kepada RTP melalui pasar faktor produksi. Selain itu, RTK juga berperan mengkonsumsi barang atau jasa yang dihasilkan oleh RTP dari proses pengolahan faktor produksi tadi, hal ini biasa disebut sebagai

konsumen. *Kedua*, peran RTP sebagai konsumen, yaitu dengan menggunakan faktor-faktor produksi yang telah disediakan oleh RTK. Di sisi lain, RTP juga berperan sebagai produsen, yang mana menggunakan faktor-faktor produksi tadi untuk menghasilkan barang dan jasa untuk di distribusikan kepada masyarakat melalui pasar barang dan jasa.

## 2. Ekonomi 3 Sektor



**Gambar 2.2** Bagan Ekonomi 3 Sektor

Pada ekonomi 3 sektor terdapat penambahan dalam pelaku kegiatan ekonomi, yaitu pemerintah. Pemerintah berperan sebagai pengatur jalannya kegiatan ekonomi seperti penetapan kebijakan ekonomi, memberikan bantuan berupa subsidi, memberikan pinjaman modal pada masyarakat, membangun infrastruktur dan lain sebagainya. Dalam melaksanakan perannya, pemerintah mendapatkan suntikan dana dari berupa pajak yang nantinya akan disalurkan kembali pada masyarakat.



Kegiatan perdagangan barang dan jasa ini disebut dengan ekspor dan impor.

## **2.3 Pendekatan Saintifik**

### **2.3.1 Pengertian Pendekatan Saintifik**

Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif dapat merekonstruksi suatu konsep, hukum atau prinsip melalui proses mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pembelajaran saintifik mencakup tiga ranah pembelajaran, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan, dengan tujuan menghasilkan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan untuk hidup layak (*hard skills*). Pembelajaran saintifik memiliki karakteristik yang berpusat pada kemandirian siswa, melibatkan keterampilan sains dalam pembelajaran, dan merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi siswa.

### **2.3.2 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik**

Menurut Permendikbud No.81A, proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik terdiri dari lima pengalaman belajar pokok yaitu:

#### **1. Mengamati**

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Model mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.dengan



mengamati, siswa dapat menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.

## 2. Menanya

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah pertanyaan tidak selalu dalam bentuk kalimat tanya, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal. Pertanyaan guru yang baik dan benar menginspirasi siswa untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Dalam kegiatan bertanya, kegiatan yang dapat dilakukan siswa adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)

## 3. Mengumpulkan informasi/eksperimen/mencoba

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, wawancara dengan nara sumber. Kegiatan ini dapat mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

#### 4. Mengasosiasi/mengolah informasi/menalar

Pada tahapan ini, siswa sedapat mungkin dikondisikan belajar secara kolaboratif. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar. Siswa secara bersama-sama, saling bekerja sama, saling membantu mengerjakan tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi, Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

#### 5. Mengkomunikasikan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Hasil tugas yang telah dikerjakan bersama-sama dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu, yang sebelumnya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan guru. Pada tahapan ini kendati tugas dikerjakan secara berkelompok, tetapi sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh masing-masing individu.

Kegiatan mengkomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar atau ada yang harus diperbaiki. Hal ini dapat

diarahkan pada kegiatan konfirmasi sebagaimana pada Standar Proses. Guru dapat melakukan konfirmasi mengenai aktivitas belajar yang telah dilaksanakan.

### **2.3.3 Penerapan Pendekatan Saintifik**

Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran harus didasari pada kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Seperti yang telah dijelaskan Daryanto (2014: 56) antara lain: (1) materi berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; (2) proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non ilmiah.

## **2.4 Model Pembelajaran *Role Playing***

### **2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Seorang guru harus bisa membimbing, mengarahkan, dan menciptakan kondisi belajar yang baik bagi siswa. Untuk mencapai hal tersebut, seorang guru harus bisa membuat perencanaan pembelajaran sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar. Perencanaan tersebut meliputi model dan media pembelajaran yang menunjang bahan ajar siswa.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2007: 1). Hendaknya setiap perencanaan guru dilakukan secara sistematis dan mampu mengaktifkan siswa secara fisik maupun mental. Selain mengatasi rasa bosan, penggunaan model pembelajaran yang juga dapat membantu siswa untuk memaknai suatu konsep dengan mudah sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.

### **2.4.2 Model Pembelajaran *Role Playing***

Belajar yang baik merupakan belajar yang berasal dari proses mengalami (Daryanto, 2013: 54). *Role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memahami suatu konsep melalui melalui permainan peran, dengan begitu siswa secara tidak langsung mengalami apa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Seperti yang dijelaskan Sharan dan Yael (1976) dalam (Kardoyo, 2009: 147) bahwa:

*Role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeskloitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Pelaksanaannya diarahkan pada pengembangan imajinasi siswa terhadap suatu konsep, sehingga nantinya siswa akan mampu menerjemahkan kembali apa yang mereka pelajari melalui proses mengalami. Proses mengalami akan lebih efisien apabila diterapkan model pembelajaran *role playing*.

Huda (2013: 209-210) menuliskan langkah-langkah pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5-6 orang.
4. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sudah dipersiapkan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

10. Evaluasi.
11. Penutup.

Adapun keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan model *role playing* seperti yang dikutip dalam Huda (2013: 210-211) diantaranya adalah:

- 1) memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama; 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; 4) membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dalam penelitiannya, Kardoyo (2009: 143) juga menyebutkan bahwa dengan menggunakan *role playing* menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat, dan memudahkan mengingat materi pelajaran.

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan aktivitas dramatik terstruktur yang dilakukan beberapa kelompok kecil siswa di kelas, dengan mengkondisikan dirinya pada permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Dengan begitu, siswa akan memiliki kesadaran akan hubungan suatu konsep dengan kehidupan sehari-hari mereka.

#### **2.4.3 Model Role Playing dalam Pembelajaran Circular Flow Diagram**

Dijelaskan melalui konsep *circular flow diagram* bahwa dalam kegiatan ekonomi sehari-hari, terjadi ketergantungan masing-masing peran pada manusia. Peneliti memilih model *role playing* dalam pembelajaran dengan maksud untuk

mengajak siswa mengalami langsung skema terjadinya interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi. Selain itu juga mempertimbangkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep *circular flow diagram* melalui proses pengalaman.

## **2.5 Media Pembelajaran Monopoli**

### **2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang susah dimengerti siswa jika guru hanya menjelaskan melalui tulisan/ kata-kata. Arsyad (2013: 4) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas biasa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 8). Hal tersebut selaras dengan pendapat Djamarah dan Aswan (2010: 121) bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Kemudian, Daryanto (2012: 4) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013: 1) mengemukakan kedudukan media sebagai alat bantu belajar ada dalam komponen metodologi, yaitu sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pembelajaran dapat dipilih guru dengan cara menyesuaikan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013: 2) mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain:

1. Pengajaran lebih menarik sehingga perhatian siswa terpusat dan dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Materi pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa, sehingga siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan;
3. Metode mengajar guru lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan; dan
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa mengalami aktivitas lain sesuai dengan media yang digunakan guru.

Anitah (2011: 6.16) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 3 jenis, yaitu:

1. Media Visual  
Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan.
2. Media Audio  
Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar.
3. Media Audiovisual  
Media audiovisual adalah media kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran, baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi. Lebih lanjut, media pembelajaran dua dimensi merujuk pada alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu garis datar. Daryanto (2012: 19) membagi karakteristik media dua dimensi menjadi 2 kategori, antara lain:

1. Media grafis, merupakan penyajian media secara visual menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau symbol-simbol visual yang lain dengan maksud untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian.
2. Media bentuk papan, terdiri atas papan tulis, papan tempel, papan permainan (ular tangga), dan lain sebagainya. Fungsi dari bentuk ini adalah untuk menuliskan, mengilustrasikan suatu kejadian ke dalam media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan dari materi yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dan kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) media visual; (2) media audio, dan (3) media audiovisual.

### **2.5.2 Media Pembelajaran Monopoli**

Permainan monopoli merupakan permainan yang sangat populer dikalangan anak-anak. Permainan ini menuntut kesabaran, ketelitian dan kecermatan dari para pemainnya, karena didalamnya terdapat aktivitas sehubungan dengan transaksi jual beli meskipun dalam skala permainan. Namun seiring berkembangnya teknologi, permainan monopoli dibuat lebih ringkas dengan menggunakan *software* dan dapat dimainkan kapan saja di mana saja. Sebagai contoh ialah monopoli *online* yang saat ini sangat digandrungi remaja, bahkan orang dewasa. Permainan ini dijalankan oleh 2-4 pemain utama dengan 1 orang sebagai pemegang bank, dengan tujuan untuk mendominasi (monopoli) kota dengan segala sumber dayanya untuk mencari kekayaan sebanyak-banyaknya. Permainan dimulai dengan mengocok dadu dari pemain pertama, kemudian berjalan dari garis *START* sesuai dengan jumlah angka yang tertera



pada dadu. Permainan dianggap selesai apabila lawan dinyatakan bangkrut, ataupun mengundurkan diri.

Adapun langkah-langkah dalam permainan monopoli seperti yang telah dikutip dari Wikipedia (<http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli>) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan perlengkapan (bidak-bidak, dadu, kartu hak (tanah), papan permainan, uang-uangan monopoli, rumah, hotel, kartu dana umum dan kesempatan).
2. Menentukan peran siswa (bank dan pemain)
3. Memulai permainan dengan aturan:
  - a. Para pemain pada permulaan diberi uang sebanyak \$1500 (\$500 = 2 lembar, \$100 = 4 lembar, \$50 = 1 lembar, \$20 = 2 lembar, \$10 = 2 lembar, \$1 = 5 lembar).
  - b. Tiap pemain diberikan sertifikat tanah.
  - c. Pemain ngocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu. Permainan dimulai dari petak *START*.
  - d. Tiap pemain yang berhenti di salah satu petak, dipersilahkan membeli tanah yang ditempatinya, untuk membangun bangunan (rumah hotel).
  - e. Apabila mendirikan bangunan, biaya yang dibayarkan terdiri dari biaya tenaga kerja, bahan baku.
  - f. Setiap pemain yang berhenti di tanah bangunan milik orang lain, diwajibkan membayar sewa kepada pemilik tanah tersebut.
  - g. Keuntungan bagi pemain yang memiliki satu kompleks tanah bangunan, berhak menaikkan harga sewa sebesar 2x lipat.
  - h. Berhenti di Kesempatan atau Dana umum. Pemain harus menaati petunjuk yang tertulis pada kartu.
  - i. Pemain membayar pajak (10% dari kekayaan) apabila berhenti di atas petak "PAJAK"
  - j. Setiap pemain yang melewati garis start, diberikan uang sebesar \$200
  - k. Pemain yang berhenti di atas petak "PENJARA" harus membayar sejumlah denda untuk menghilangkan penalti (3 giliran)

### 2.5.3 Hubungan Media Monopoli pada Pembelajaran *Role Playing*

Permainan monopoli dimainkan dengan mensimulasikan setiap pelaku kegiatan ekonomi di dunia nyata. Setiap pemain memiliki peran masing-masing sesuai dengan kondisi tertentu. Menjadi RTK apabila ia menjual kota miliknya

kepada pemain lain (penyedia faktor produksi), menjadi RTP apabila menghasilkan pendapatan dari kekayaan yang ia miliki (penghasil barang dan jasa). Adapun peran pemerintah (G) yang memberikan pinjaman kepada pemain yang membutuhkan dana, dan juga menarik pajak dari kekayaan setiap pemain. Maka sangatlah tepat apabila media monopoli digunakan sebagai penunjang model *role playing* dalam pembelajaran konsep *circular flow diagram*.

## **2.6 Teori yang Mendasari Penggunaan *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli**

Siswa akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak. Edgar Dale (Hamdani, 2011: 256) membuat jenjang dari konkret-abstrak dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan. *Role playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam pengalaman nyata melalui permainan peran. Sedangkan monopoli dipilih agar mampu mendukung pelaksanaan bermain peran dalam pembelajaran *circular flow diagram* berdasar pada peran yang terdapat dalam permainan tersebut.

## **2.7 Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Monopoli**

Penerapan model *role playing* berbantuan media monopoli pada pembelajaran ekonomi materi ajar *circular flow diagram* ditunjukkan pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli  
Pada Pembelajaran Konsep *Circular Flow Diagram***

Langkah Pendekatan <i>Scientific*</i>	Langkah-langkah model <i>role playing**</i>	Langkah-langkah menggunakan monopoli***	Langkah-langkah model <i>role playing</i> bermediakan monopoli
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati</li> <li>2. Menanya</li> <li>3. Mencoba</li> <li>4. Menalar</li> <li>5. Menyimpulkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.</li> <li>2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.</li> <li>3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5-6 orang.</li> <li>4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</li> <li>6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.</li> <li>7. selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.</li> <li>8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</li> <li>9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.</li> <li>10. Evaluasi.</li> <li>11. Penutup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan perlengkapan (bidak-bidak, dadu, kartu hak (tanah), papan permainan, uang-uangan monopoli, rumah, hotel, kartu dana umum dan kesempatan.</li> <li>2. Menentukan peran siswa (bank dan pemain)</li> <li>3. Memulai permainan dengan aturan: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Para pemain pada permulaan diberi uang sebanyak \$1500 (\$500 = 2 lembar, \$100 = 4 lembar, \$50 = 1 lembar, \$20 = 2 lembar, \$10 = 2 lembar, \$1 = 5 lembar.</li> <li>b. Tiap pemain diberikan sertifikat tanah.</li> <li>c. Pemain ngocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu. Permainan dimulai dari petak <i>START</i>.</li> <li>d. Tiap pemain yang berhenti di salah satu petak, dipersilahkan membeli tanah yang ditempati, untuk</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Kegiatan Awal</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta salah satu perwakilan untuk memimpin do'a.</li> <li>b. Guru mempersiapkan bahan ajar.</li> <li>c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan model <i>role playing</i> berbantuan media monopoli. Adapun tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep <i>circular flow diagram</i>.</li> <li>d. Guru meminta siswa untuk membentuk 5 kelompok beranggotakan 5-6 orang.</li> <li>e. Guru bersama siswa mengkondisikan kelas untuk pembelajaran menggunakan <i>role playing</i> berbantuan media monopoli.</li> </ol> </li> <li>2) <i>Inti</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan sedikit tentang konsep <i>circular flow diagram</i>.</li> <li>b. Siswa ditugasi</li> </ol> </li> </ol>

Langkah Pendekatan <i>Scientific</i> *	Langkah-langkah model <i>role playing</i> **	Langkah-langkah menggunakan monopoli***	Langkah-langkah model <i>role playing</i> bermediakan monopoli
		<p>membangun bangunan (rumah hotel).</p> <p>e. Apabila mendirikan bangunan, biaya yang dibayarkan terdiri dari biaya tenaga kerja, bahan baku.</p> <p>f. Setiap pemain yang berhenti di tanah bangunan milik orang lain, diwajibkan membayar sewa kepada pemilik tanah tersebut.</p> <p>g. Keuntungan bagi pemain yang memiliki satu kompleks tanah bangunan, berhak menaikkan harga sewa sebesar 2x lipat.</p> <p>h. Berhenti di Kesempatan atau Dana umum. Pemain harus menaati petunjuk yang tertulis pada kartu.</p> <p>i. Pemain membayar pajak (10% dari kekayaan) apabila berhenti di atas petak "PAJAK"</p> <p>j. Setiap pemain</p>	<p>untuk memperhatikan bagan interaksi pelaku ekonomi (<i>circular flow diagram</i>) 2. 3 dan 4 sektor. (mengamati)</p> <p>c. Siswa ditugasi untuk membuat pertanyaan terkait bagan tersebut. (menanya)</p> <p>d. Guru memfasilitasi siswa untuk menalar bagan interaksi pelaku ekonomi. (menalar)</p> <p>e. Kelompok terpilih memainkan monopoli dipandu oleh guru. (mencoba)</p> <p>f. Setiap interaksi yang terjadi, digambarkan oleh perwakilan kelompok ke dalam bagan <i>circular flow</i> di depan kelas. (menalar)</p> <p>3) <i>Penutup</i></p> <p>3.1 Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. (menyimpulkan)</p> <p>3.2 Guru memberikan tes kepada siswa terkait konsep <i>circular flow diagram</i>.</p>

Langkah Pendekatan <i>Scientific</i> *	Langkah-langkah model <i>role playing</i> **	Langkah-langkah menggunakan monopoli***	Langkah-langkah model <i>role playing</i> bermediakan monopoli
		yang melewati garis start, diberikan uang sebesar \$200 k. Pemain yang berhenti di atas petak “PENJARA” harus membayar sejumlah denda untuk menghilangkan penalti (3 giliran).	3.3 Guru menutup pembelajaran.

\* Langkah-langkah pendekatan saintifik (Lampiran IV Permendikbud Nomor 81A, 2013:7)

\*\*Langkah-langkah model *role playing* (Zainal, 2013:25)

\*\*\*Langkah-langkah bermain monopoli ([http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)#Peraturan](http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)#Peraturan))

## 2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap model *role playing* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Penelitian yang dilakukan Yağmur Çerkez pada tahun 2012 dengan judul “*Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *role playing* pada pembelajaran kelompok. Pengumpulan data menggunakan observasi pada pembelajaran dan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada 9 guru relawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* memberikan kontribusi pembelajaran yang

efektif, seperti pembelajaran jangka panjang, lebih diingat, dan mudah dipahami. Selain itu juga meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan skill berbicara, mendengarkan, manajemen, dan mengamati, serta menumbuhkan relasi yang lebih baik dengan lingkungan sekitar.

Adapun penelitian yang dilaksanakan oleh Ika Chandrawati pada tahun 2011 dengan judul “Meningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Melalui Bermain Peran (*Role Playing*) Pokok Bahasan Jurnal Umum Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Islam Karang Anyar Tahun Ajaran 2010/2011”. Menyebutkan bahwa hasil penelitian sebelum treatment menunjukkan nilai pada waktu pre test rata-rata 66,50 sedangkan pada waktu post tes 76,17. Pada hasil keaktifan diketahui bahwa nilai rata-rata pada waktu pre tes sebesar 13,40. Sedangkan nilai rata-rata pada waktu post tes sebesar 12,47. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) menunjukkan hasil yang positif.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Tri Hartati, Widiyanto, dan Nina Oktarina pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi”. Di tunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas X-2 di SMA N 1 Wadaslintang hanya 8 siswa dari 27 siswa saja yang mencapai KKM. Setelah dilakukan penerapan *role playing* pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 15 siswa dengan ketuntasan klasikal 68,18%. Sedangkan setelah dilakukan siklus II membaik menjadi 21 siswa mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 95,45%.

Penelitian menggunakan *role playing* juga pernah dikaji oleh Kardoyo dan Hayuningtyas dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol. 4 No. 2 tahun 2009 yang menyebutkan bahwa hasil belajar PS-Ekonomi meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, dibuktikan dengan rata-rata nilai tes pada siklus I mencapai 7,04 dengan ketuntasan klasikal mencapai 74.42 dan meningkat pada siklus II menjadi 7,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86.05%.

Penelitian menggunakan *role playing* juga pernah dilakukan oleh Mary Lynn Crow dan Larry P. Nelson pada tahun 2012 dengan judul “*The Effects of Using Academic Role-Playing In a Teacher Education Service-Learning Course*” menunjukkan hasil sebagai berikut:

*This study has shown that academic role-play in a teacher education course with a service-learning component can improve course interaction between instructors and students and also between students and students, herefore strengthening the activelearning dynamic in a university classroom. With regard to the specific questions addressed in this research we conclude that the use of role playing did (1) increase students' classroom interactions with peers and with the instructors; (2) did increase student's positive responses to course content though, without the use of role playing; and (3) did increase students' confidence toward their ability to succeed in the service learning activity as well as in their student teaching.*

Dari hasil penelitian tersebut disebutkan bahwa *role playing* berhasil meningkatkan interaksi kelas, baik antar siswa maupun dengan guru. *Role playing* juga berhasil meningkatkan ketertarikan siswa pada pelajaran dibandingkan dengan metode yang lain. Dan selanjutnya, *role playing* berhasil meningkatkan kepercayaan dirinya dalam proses pembelajaran.

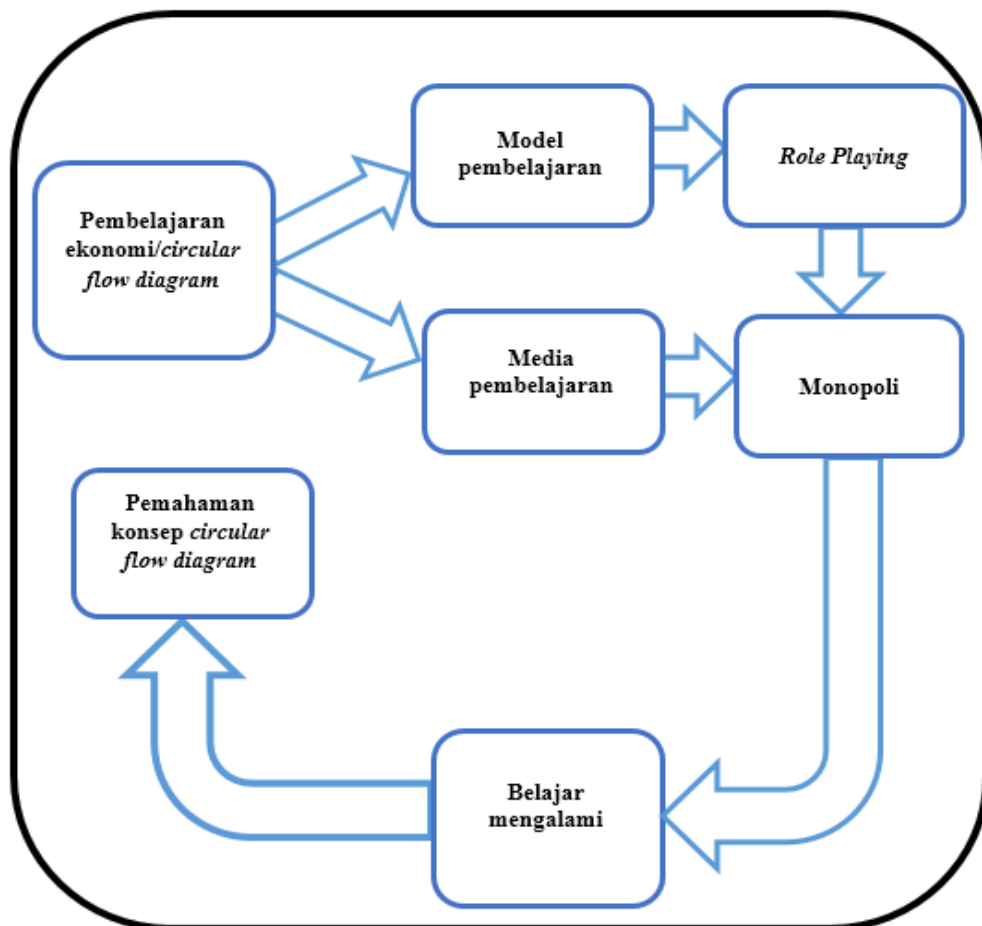
Beberapa penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan penerapan model *role playing* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada beberapa mata

pelajaran, termasuk pada mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian, kelima penelitian tersebut dapat dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli Pada Siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri”.

## 2.9 Kerangka Berfikir

Aqib (2013: 1) menjelaskan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami apa yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran *circular flow diagram* yang berkaitan dengan masyarakat, harus dilakukan secara bermakna melalui pengalaman siswa. Karena itu, dipilihlah model pembelajaran *role playing* berbantu media monopoli dalam pembelajaran *circular flow diagram*. Melalui pembelajaran *role playing* berbantuan monopoli, peneliti berusaha menjembatani siswa untuk mengalami sendiri konsep *circular flow diagram*, sehingga timbulah pembelajaran yang bermakna. Merujuk pada paparan tersebut, peneliti menggambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:





**Gambar 2.4** Bagan Kerangka Berfikir

Dari gambaran tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran ekonomi khususnya *circular flow diagram* memerlukan model media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik materi. Karakteristik materi yang berkaitan dengan peranan elemen masyarakat dalam kegiatan ekonomi dapat diwujudkan melalui model pembelajaran *role playing*. *Role playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memahami suatu konsep melalui melalui permainan peran.

Model ini sangatlah cocok apabila diterapkan pada konsep *circular flow diagram* dengan karakteristik sedemikian rupa. Penggunaan *role playing* akan lebih efisien apabila menggunakan media yang mampu mempersingkat jalannya permainan tersebut. Media monopoli juga menyediakan peran dalam kegiatan ekonomi dari produsen, konsumen, pemerintah dan masyarakat luar negeri yang dituangkan pada bidak permainan. *Role playing* berbantuan media monopoli pada pembelajaran *circular flow diagram* mampu meningkatkan keterlibatan siswa meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menerjemahkan melalui proses mengalami. Hasilnya, siswa dapat memahami konsep *circular flow diagram* dan memperoleh keterampilan yang hendak dicapai dalam tujuan pembelajaran.

### **2.10 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantu media monopoli dapat meningkatkan pemahaman konsep *circular flow diagram* pada siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Setting dan Subjek Penelitian**

##### **3.1.1 Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Bangsri JL. Jerukwangi – Bangsri Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara, pada tanggal 27 Maret 2015 untuk siklus I dan 3 April 2015 untuk siklus II.

##### **3.1.2 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa pada kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri tahun ajaran 2014/2015 yang merupakan gabungan siswa dari kelas X MIA 1-4 dan X Bahasa.

#### **3.2 Fokus Penelitian**

Untuk menghindari adanya perluasan bahasan dalam penelitian ini, peneliti menetapkan fokus penelitian kepada aktivitas *scientific* dan pemahaman konsep *circular flow diagram* siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri.

#### **3.3 Jenis Data**

##### **3.3.1 Data Kualitatif**

Suharsimi (2014: 131) menjelaskan bahwa data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar,

kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

Data kualitatif pada penelitian ini berupa aktivitas *scientific* dan pemahaman siswa selama pembelajaran menggunakan *role playing* berbantuan monopoli.

### 3.3.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar/nilai siswa dalam pelajaran. Data kuantitatif pada penelitian ini berupa skor pemahaman dan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.

### 3.4 Rancangan Penelitian

Peneliti berencana menggunakan 2 siklus penelitian meliputi empat tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan. Suharsimi (2014: 16) menyebutkan tahapan tersebut adalah (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun rancangan penelitian digambarkan pada Gambar 3.1 sebagai berikut:



### **Gambar 3.1** Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Suharsimi (2014: 16)

Dari Gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa mula-mula peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan menyusun strategi pembelajaran meliputi RPP, model, dan media pembelajaran untuk selanjutnya direalisasikan pada pelaksanaan tindakan menggunakan model dan media pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada penelitian kali ini, model dan media yang digunakan yaitu *role playing* berbantuan media monopoli. Dalam pelaksanaan tindakan, dilakukan proses pengamatan oleh peneliti maupun observer (jika ada) sebagai acuan untuk dilakukannya refleksi. Setelah peneliti melakukan analisis pada hasil penelitian, selanjutnya dilakukan refleksi dari hasil tersebut. Apabila hasil penelitian dirasa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya dengan melakukan perencanaan tindakan berdasarkan hasil analisis siklus sebelumnya.

#### **3.4.1 Perencanaan**

Suharsimi (2014: 18) dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau faktor peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Suharsimi (2014: 28) mengungkapkan bahwa dalam merencanakan strategi pembelajaran yang digunakan, disesuaikan kepentingan guru peneliti, agar pelaksanaan tindakan dapat terjadi secara wajar, realistis, dan dapat dikelola dengan mudah.

Perencanaan pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menelaah standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pembelajaran bersama tim kolaborator; (2) menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran model *role playing* berbantuan media monopoli; (3) menyiapkan sumber materi berupa buku mata pelajaran ekonomi SMA yang dibutuhkan dalam pembelajaran; (4) menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa; serta (5) menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli.

#### **3.4.2 Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, mengenai tindakan di kelas. Menurut Suharsimi (2014: 18) guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar.

Pelaksanaan pada penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran *circular flow diagram* dua, tiga dan empat sektor melalui model *role playing* berbantuan media monopoli. Apabila siklus pertama dirasa masih belum memenuhi indikator keberhasilan, maka dilakukan siklus kedua dengan melakukan refleksi pada siklus sebelumnya.

#### **3.4.3 Pengamatan**

Menurut Suharsimi (2014: 19) pada tahap observasi ini, guru sebagai peneliti dapat dibantu guru kolaborator untuk melaksanakan pengamatan terhadap

pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan. Selain itu, pada tahap ini guru juga mencatat apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan bersama tim kolaborasi, yaitu guru ekonomi kelas X Lintas Minat-2 sebagai guru kolaborator. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam belajar materi *circular flow diagram*.

#### **3.4.4 Refleksi**

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah direncanakan. Kegiatan ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan (Suharsimi 2010: 19). Berdasarkan hasil analisis peneliti melakukan refleksi untuk mencoba mengkaji keefektifan tercapainya indikator kerja pada siklus pertama terhadap siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri. Kemudian tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya mengacu pada siklus sebelumnya.

### **3.5 Prosedur Penelitian**

#### **3.5.1 Siklus Pertama**

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

- a. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi.

- b. Menyusun RPP sesuai dengan silabus, meliputi sumber belajar, kegiatan belajar, materi pembelajaran, LKS, soal-soal evaluasi, kunci jawaban dengan rincian terlampir dalam RPP.
- c. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban).
- d. Menyiapkan media pembelajaran berupa monopoli.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melakukan pelaksanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Kegiatan Awal

- 1) Guru meminta salah satu perwakilan untuk memimpin do'a.
- 2) Guru mempersiapkan bahan ajar.
- 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli. Adapun tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep *circular flow diagram*.
- 4) Guru meminta siswa untuk membentuk 5 kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- 5) Guru bersama siswa mengkondisikan kelas untuk pembelajaran menggunakan *role playing* berbantuan media monopoli.



b. Inti

- 1) Guru menjelaskan sedikit tentang konsep *circular flow diagram*.
- 2) Siswa ditugasi untuk memperhatikan bagan interaksi pelaku ekonomi (*circular flow diagram*) 2 dan 3 sektor. (mengamati)
- 3) Siswa ditugasi untuk membuat pertanyaan terkait bagan tersebut. (menanya)
- 4) Guru memfasilitasi siswa untuk menalar bagan interaksi pelaku ekonomi. (menalar)
- 5) Kelompok I dan II memainkan monopoli dipandu oleh guru. (mencoba)
- 6) Setiap interaksi yang terjadi, digambarkan oleh perwakilan kelompok ke dalam bagan *circular flow* di depan kelas. (menalar)

c. Penutup

- 1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I. (menyimpulkan)
- 2) Guru memberikan tes kepada siswa terkait konsep *circular flow diagram*.
- 3) Guru mengingatkan kelompok selanjutnya untuk mempersiapkan diri pada pembelajaran selanjutnya.
- 4) Guru menutup pembelajaran.

3. Observasi

Observasi pada siklus pertama dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kejadian apa saja yang muncul dalam pembelajaran *circular flow diagram*

menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli. Hasil observasi dituliskan pada catatan lapangan yang disediakan.

#### 4. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan kegiatan analisis pada hasil penelitian dengan langkah sebagai berikut:

- a. Mengkaji proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama;
- b. Peneliti bersama kolaborator mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama;
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator pemahaman siswa, hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat meningkat di pertemuan berikutnya, serta membandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan;
- d. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama dan mendiskusikan cara melakukan perbaikan bersama tim kolaborasi;
- e. Peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus kedua.

### 3.5.2 Siklus Kedua

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi.
2. Menyusun RPP sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan, meliputi sumber belajar, kegiatan belajar, materi pembelajaran, LKS, soal-soal evaluasi, kunci jawaban dengan rincian terlampir dalam RPP.
3. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban).
4. Menyiapkan media pembelajaran berupa monopoli.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melakukan pelaksanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal
  - 1) Guru meminta salah satu perwakilan untuk memimpin do'a
  - 2) Guru mempersiapkan bahan ajar
  - 3) Guru mengingatkan kembali kelompok yang akan bermain peran dalam pembelajaran siklus II.

b. Inti

- 1) Guru mengingatkan kembali tentang materi *circular flow diagram* kepada siswa.
- 2) Siswa ditugaskan untuk mengamati bagan *circular flow diagram* 2, 3 dan 4 sektor yang digambarkan guru. (mengamati)
- 3) Siswa ditugaskan untuk bertanya terkait konsep *circular flow diagram*. (menanya)
- 4) Guru memfasilitasi siswa untuk menalar bagan interaksi pelaku ekonomi 4 sektor. (menalar)
- 5) Kelompok III dan V memainkan monopoli dipandu oleh guru. (mencoba)
- 6) Guru membagikan lembar diskusi kepada setiap kelompok yang digunakan untuk *meresume* hasil pembelajaran dari siklus I dan siklus II.

c. Penutup

- 1) Perwakilan kelompok ditugaskan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. (menyimpulkan)
- 2) Guru melakukan tes evaluasi terkait konsep *circular flow diagram* 4 sektor.
- 3) Pembelajaran selesai, guru menutup pembelajaran.

3. Observasi

Observasi pada siklus kedua dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran *circular flow diagram*

menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli pada siklus kedua.

#### 4. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melaksanakan kegiatan sebagai berikut.

- a. Mengkaji proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.
- b. Peneliti bersama kolaborator mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus kedua dengan membandingkan-nya dengan indikator keberhasilan.
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua terkait kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator pemahaman siswa, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat menjadi acuan dalam pembelajaran selanjutnya.
- d. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua bersama tim kolaborasi dan mendiskusikan cara melakukan perbaikan bila pembelajaran siklus kedua belum mencapai indikator keberhasilan.
- e. Peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus berikutnya jika pembelajaran siklus kedua belum mencapai indikator keberhasilan. Jika indikator keberhasilan sudah tercapai, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknis tes dan non tes.

#### 3.6.1 Metode Tes

Menurut Poerwanti (2008: 3.16) pada teknik tes, penilaian dilakukan dengan menguji peserta didik. Metode tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman maupun hasil belajar siswa. Adapun bentuk tes pada penelitian ini adalah tes tertulis.

#### 3.6.2 Metode Non Tes

##### 1. Observasi

Observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati (Poerwanti, 2008: 3-22).

Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan aktivitas *scientific* dan pemahaman siswa pada pembelajaran konsep *circular flow diagram* siswa kelas X Lintas Minat-2 melalui model *role playing* berbantuan media monopoli menggunakan lembar pengamatan. Lembar penilaian pemahaman siswa terlampir pada Lampiran 3.

##### 2. Catatan Lapangan

Catatan sekolah (catatan lapangan) merupakan laporan tentang kemajuan belajar siswa berupa penggambaran/deskripsi mengenai aspek-aspek yang dialami siswa di sekolah. Catatan ini dilakukan secara terus-menerus untuk memperoleh

data dan informasi yang mendalam dan menyeluruh mengenai siswa (Rusman, 2012: 278).

Catatan lapangan berisi catatan kolaborator mengenai hal-hal yang muncul selama proses pembelajaran ekonomi berlangsung, seperti siswa yang tidak hadir, gaduh, koreksi dalam pembelajaran dan lain sebagainya.

### 3. Data Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen merupakan pelengkap dari hasil observasi atau wawancara. Akan tetapi tidak semua dokumen memiliki kredibilitas yang tinggi (Sugiyono, 2010: 329).

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto dan video.

### 3.7 Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu pada data kuantitatif dan data kualitatif.

#### 3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, dan persentase ketuntasan belajar secara kalsikal. Analisis tingkat ketuntasan belajar siswa dilakukan setelah proses belajar mengajar berlangsung setiap siklusnya. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

## 1. Menghitung Mean

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

Me = mean untuk data bergolong

 $\sum f_i$  = jumlah data/ sampel $f_i x_i$  = produk perkalian antara  $f_i$  pada tiap interval data dengan tanda kelas  $x_i$ 

(Sugiyono, 2010: 54)

## 2. Menghitung Median

$$Md = b + p \left( \frac{\frac{1}{2} n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md = median

b = batas bawah, dimana median akan terletak

n = banyak data/ jumlah sampel

p = panjang kelas interval

F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010: 53)

## 3. Menghitung Modus

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

Mo = modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

 $b_1$  = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya $b_2$  = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sugiyono, 2010: 52)

## 4. Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

(Aqib, 2010: 41)



Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Bangsri. Dipadukan dengan pernyataan Djamarah bahwa apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau maksimal, maka proses pembelajaran berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru. Adapun kriterianya ditunjukkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Ketuntasan Belajar**

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 75	≥ 75 %	Tuntas
< 75	< 75 %	Tidak Tuntas

Sumber: SMA N 1 Bangsri Tahun 2015

Sumber: Djamarah (2010: 108)

### 3.7.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui model *role playing* berbantuan media monopoli yang dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Aktivitas *scientific* siswa dideskripsikan dalam bentuk persentase, sedangkan pemahaman siswa dipaparkan dalam bentuk kalimat yang menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan.

Menghitung persentase pada aktivitas *scientific* siswa menggunakan penghitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah tiap indikator yang muncul}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P= Persentase

(Aqib, 2010: 41)

Untuk data skor pemahaman siswa diklasifikasikan dalam empat kategori yaitu kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Menurut Widoyoko (2012: 110) langkah-langkah untuk menentukan klasifikasi berdasarkan skor dapat dilakukan sebagai berikut:

- Menentukan skor terendah (k)
- Menentukan skor tertinggi (m)
- Mencari median (nilai tengah)
- Mencari jarak interval
- Membagi rentang nilai menjadi 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

$$\text{Median} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \quad (\text{Poerwanti, 2008: 6.9})$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (\text{Widoyoko, 2012: 110})$$

Hasil penghitungan tersebut kemudian dapat dikonversikan dalam bentuk Tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Rentang dan Kategori**

Jumlah Skor	Kriteria
$(k + 3i) \leq \text{skor} \leq m$	Sangat Baik
$(k + 2i) \leq \text{skor} < (k + 3i)$	Baik
$(k + 1i) \leq \text{skor} < (k + 2i)$	Cukup
$k \leq \text{skor} < (k + 1i)$	Kurang

Data pencapaian pemahaman siswa terbagi menjadi 2 jenis klasifikasi data yaitu pada rata-rata skor pemahaman tiap indikator dan rata-rata skor klasikal. Adapun perhitungan untuk rata-rata skor pemahaman tiap indikator adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} k &= \text{skor terendah} = 1 \times 4 = 4 \\ m &= \text{skor tertinggi} = 3 \times 4 = 12 \\ \text{Median (Me)} &= \frac{12+4}{2} = \frac{16}{2} = 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak Interval (i)} &= \frac{12-4}{4} = \frac{8}{4} = 2 \\ (k + 3i) &= 4 + (3 \times 2) = 4 + 6 = \mathbf{10} \\ (k + 2i) &= 4 + (2 \times 2) = 4 + 4 = \mathbf{8} \\ (k + 1i) &= 4 + (1 \times 2) = 4 + 2 = \mathbf{6} \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan yang telah tersebut, maka tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan kriteria pada skor rata-rata pemahaman tiap indikator adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Pemahaman Tiap Indikator**

Skor Pemahaman Siswa	Kriteria
$10 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 10$	Baik
$6 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$4 \leq \text{skor} < 6$	Kurang

Tabel 3.3 digunakan untuk mengklasifikasikan rata-rata skor pemahaman tiap indikator meliputi menerjemahkan, interpretasi, dan eksplorasi pada dalam pembelajaran *circular flow diagram* menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli tiap siklusnya. Adapun dalam menentukan kriteria pemahaman siswa secara klasikal diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} k &= \text{skor terendah} = 1 \times 12 = 12 \\ m &= \text{skor tertinggi} = 3 \times 12 = 36 \\ \text{Median (Me)} &= \frac{36+12}{2} = \frac{48}{2} = 24 \\ \text{Jarak Interval (i)} &= \frac{36-12}{4} = \frac{24}{4} = 6 \\ (k + 3i) &= 12 + (3 \times 6) = 12 + 18 = \mathbf{30} \\ (k + 2i) &= 12 + (2 \times 6) = 12 + 12 = \mathbf{24} \\ (k + 1i) &= 12 + (1 \times 6) = 12 + 6 = \mathbf{18} \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan kriteria pada skor rata-rata pemahaman klasikal adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Pemahaman Klasikal**

<b>Skor Pemahaman Siswa</b>	<b>Kriteria</b>
$30 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$24 \leq \text{skor} < 29$	Baik
$18 \leq \text{skor} < 23$	Cukup
$12 \leq \text{skor} < 17$	Kurang

Tabel 3.4 digunakan untuk mengklasifikasikan rata-rata skor pemahaman klasikal yang merupakan gabungan dari ketiga aspek yaitu menerjemahkan, interpretasi, dan eksplorasi pada dalam pembelajaran *circular flow diagram* menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli tiap siklusnya.

### **3.8 Indikator Keberhasilan**

Model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Rata-rata aktivitas *scientific* siswa meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menerjemahkan dalam pembelajaran *circular flow diagram* melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli sekurang-kurangnya 75% dari total keseluruhan siswa.
- 2) Rata-rata skor pemahaman klasikal dalam pembelajaran konsep *circular flow diagram* melalui model *role playing* berbantuan media monopoli sekurang-kurangnya dengan kriteria baik yaitu dengan skor 24 s.d. 29.

- 3) Hasil tes evaluasi siswa dalam pembelajaran *circular flow diagram* melalui model *role playing* berbantuan media monopoli tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar  $\geq$  75%.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media *role playing* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan:

1. Aktivitas *scientific* siswa meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menerjemahkan. Dibuktikan dengan rata-rata aktivitas siswa kelas X Lintas Minat-2 pada penelitian siklus I sebesar 60% menjadi 82% pada siklus II.
2. Pemahaman konsep *circular flow diagram* siswa kelas X Lintas Minat-2 meliputi aspek menerjemahkan, interpretasi, dan eksplorasi pada siklus I dengan rata-rata skor pemahaman siswa sebesar 26.1 kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 32.0
3. Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 73% dari data awal 50% menjadi 88% pada siklus II dari keseluruhan peserta didik kelas X Lintas Minat-2 yaitu 26 siswa.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan paparan hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih melibatkan peranan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.
2. Untuk menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli pada pembelajaran berikutnya, perlu dilakukan persiapan yang matang dari segi kesiapan ruang kelas, peserta didik, maupun pengajar. Mengingat model *role playing* yang memakan waktu yang cukup banyak.
3. Pada penelitian selanjutnya selanjutnya dapat diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan pemahaman maupun hasil belajar konsep *circular flow diagram*. Karena melalui model dan media tersebut dapat membantu guru dalam menjembatani siswa secara aktif melalui proses mengalami dan menalar konsep dengan mengaitkannya pada kehidupan masyarakat. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi khususnya konsep *circular flow diagram*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Anitah W, Sri, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Çerkez, Yagmur. 2012. *Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*. Canada: Canadian Center of Science and Education.
- Chandrawati, Ika. 2011. *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Melalui Bermain Peran (Role Playing) Pokok Bahasan Jurnal Umum Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Islam Karang Anyar Tahun Ajaran 2010/2011*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Crow, Mary Lynn dan Larry P Nelson. 2012. *The Effects of Using Academic Role-Playing In a Teacher Education Service-Learning Course*. Texas.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yrama Widya.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Startegi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Depdiknas. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Endang, Poerwanti, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hartati, Tri, Widiyanto, Nina Oktarina. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*. Semarang: UNNES Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kardoyo dan Hayuningtyas. 2009. *Role Playing dalam PS-Ekonomi*. Semarang: Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 4 Nomor 2.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widihastrini, Florentina. 2012. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: UNNES Press.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



**LAMPIRAN**

## Lampiran 1

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS *SCIENTIFIC* SISWA**

Nama sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Siklus :

**Berilah tanda  $\surd$  pada indikator yang muncul!**

No	Nama	Indikator				
		Mengamati	Menanya	Menalar	Mencoba	Menyimpulkan
1	AFS					
2	ARF					
3	DPB					
4	DWF					
5	DAM					
6	FT					
7	FN					
8	FRSK					
9	FH					
10	GMP					
11	HCU					
12	HLM					
13	IMSK					
14	IVN					
15	JYNT					
16	MUH					
17	MDW					
18	NTY					
19	PPT					
20	RSFZ					
21	RVGA					
22	ROS					
23	SNDR					
24	SHRL					
25	VRCH					
26	YLND					

## Lampiran 2

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN PEMAHAMAN SISWA**

No	Indikator	Deskriptor	Keterangan		
			Kurang	Cukup	Baik
1	Menerjemahkan	1. Menafsirkan bagan <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Menafsirkan sebagian dari <i>circular flow diagram</i> dengan benar	Menafsirkan <i>circular flow diagram</i> dengan benar
		2. Penggunaan bahasa sendiri	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Jawaban menggunakan penjelasan sumber dipadukan dengan bahasa sendiri	Menggunakan bahasa sendiri dalam menjawab pertanyaan
		3. Keefektifan kalimat	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Penggunaan kalimat yang berbelit-belit	Menggunakan jawaban yang ringkas dan jelas
		4. Keruntutan kalimat jawaban	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Jawaban belum seutuhnya runtut	Memberikan jawaban yang runtut dan jelas
2	Interpretasi	1. Menjelaskan bagan interaksi pelaku ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Menjelaskan <i>circular flow diagram</i> tidak sesuai dengan petunjuk soal.	Menjelaskan sebagian atau seluruhnya <i>circular flow diagram</i> dengan baik, sesuai dengan petunjuk soal.
		2. Menjelaskan peran pelaku kegiatan ekonomi	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di	Menyebutkan peran pelaku kegiatan ekonomi belum sesuai petunjuk	Menyebutkan peran pelaku kegiatan ekonomi sesuai petunjuk soal,

No	Indikator	Deskriptor	Keterangan		
			Kurang	Cukup	Baik
			luar bahasan	soal	atau lebih.
		3. Mengisi bagan interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Mengisi bagan interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i> dengan tepat, sedikit kesalahan	Mengisi bagan interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i> dengan tepat dan jelas
		4. Menghubungkan pola interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Menghubungkan pola interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i> dengan benar, sedikit kesalahan	Menghubungkan pola interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i> dengan benar
3	Eksplorasi	1. Menggambarkan interaksi antar pelaku ekonomi	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Menggambarkan interaksi pelaku kegiatan ekonomi dengan benar, sedikit kesalahan	Menggambarkan interaksi pelaku kegiatan ekonomi dengan
		2. Membedakan jenis <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Membedakan jenis <i>circular flow diagram</i> dengan tepat, sedikit kesalahan	Membedakan jenis <i>circular flow diagram</i> dengan tepat
		3. Memperkirakan hubungan timbal balik antar pelaku kegiatan ekonomi	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di luar bahasan	Memperkirakan akibat dari interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi dengan tepat, sedikit kesalahan	Memperkirakan akibat dari interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi dengan tepat
		4. Menyimpulkan interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>	Tidak menjawab, atau menjawab tetapi di	Menyimpulkan interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow</i>	Menyimpulkan interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow</i>

No	Indikator	Deskriptor	Keterangan		
			Kurang	Cukup	Baik
			luar bahasan	<i>diagram</i> dengan baik, namun sedikit kesalahan	<i>diagram</i> dengan baik

**Keterangan:**

Baik = Skor 3

Cukup = Skor 2

Kurang = Skor 1

Sumber: Sukmadinata (2013: 232)



## Lampiran 3

**LEMBAR PENILAIAN PEMAHAMAN SISWA**

Siklus .....

Nama Sekolah : SMA N 1 Bangsri

Kelas/ Semester: X Lintas Minat-2/ II

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi Pokok : Mendeskripsikan *Circular Flow Diagram*

Nama Siswa : .....

Petunjuk:

1. Berilah tanda cek (√) pada keterangan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa!

No	Indikator	Deskriptor	Keterangan			Skor
			Kurang	Cukup	Baik	
1	Menerjemahkan	1. Menafsirkan bagan <i>circular flow diagram</i>				
		2. Penggunaan bahasa sendiri				
		3. Keefektifan kalimat				
		4. Keruntutan kalimat jawaban				
2	Interpretasi	1. Menjelaskan bagan interaksi pelaku ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>				
		2. Menjelaskan peran pelaku kegiatan ekonomi				
		3. Mengisi bagan interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>				
		4. Menghubungkn pola interaksi pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>				
3	Eksplorasi	1. Menggambarkan interaksi antar pelaku ekonomi				
		2. Membedakan jenis <i>circular flow diagram</i>				

No	Indikator	Deskriptor	Keterangan			Skor
			Kurang	Cukup	Baik	
		3. Memperkirakan hubungan timbal balik antar pelaku kegiatan ekonomi				
		4. Menyimpulkan interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi/ <i>circular flow diagram</i>				

Jumlah Skor ..... Kriteria .....





## Lampiran 3

**TRANSKRIP WAWANCARA OBSERVASI AWAL**

**Peneliti** : Apakah kalian masih ingat dengan materi interaksi pelaku kegiatan ekonomi yang telah diajarkan Pak Amin?

**Natya** : Saya lupa, itu materi yang seperti apa ya?

**Gilar** : Sedikit ingat, tentang RTK RTP itu kan?

**Peneliti** : Benar sekali, ini materi tentang interaksi pelaku ekonomi yang ada rumah tangga konsumen, produsen, pemerintah yang digambarkan dalam bentuk bagan. Masih ingat?

**Natya** : Saya sudah lupa, karena saya kurang begitu paham.

**Peneliti** : Bagaimana beliau menerangkan materi tersebut pada kalian?

**Natya** : Pak Amin menjelaskan menggunakan *powerpoint* di depan kelas, kemudian menggambar bagan-bagan di depan kelas.

**Gilar** : Ya, beliau menjelaskan pada kami menggunakan *powerpoint* di kelas.

**Peneliti** : Bagaimana pemahaman kalian mengenai materi tersebut?

**Natya** : Saya sudah lupa, karena dulu tidak begitu paham.

**Gilar** : Saya juga tidak paham, apalagi pada bagian garis panah yang menghubungkan setiap pelaku ekonomi.

**Peneliti** : Bagaimana dengan hasil ulangan kalian pada materi tersebut?

**Gilar** : Sepertinya saya belum tuntas, berhasil tuntas setelah adanya perbaikan.

**Natya** : Saya juga belum tuntas.

**Peneliti** : Kalau begitu, media yang digunakan beliau belum berhasil membuat kalian paham ya. Kebetulan saya mau melakukan penelitian pada materi tersebut untuk meningkatkan pemahaman kalian.

**Gilar** : bagaimana caranya?

**Peneliti** : Caranya dengan menggunakan permainan monopoli. pada permainan monopoli kan terjadi transaksi jual beli seperti di dunia nyata. Nah, itulah yang dimaksud dengan interaksi antar pelaku ekonomi.

**Gilar** : Oh iya, sekarang jadi lebih masuk akal dengan cara seperti itu.

**Natya** : Benar sekali, lebih mudah dinalar daripada dihafalkan.

**Peneliti** : Kalau begitu, nanti saya melakukan penelitian bersama kelas kalian.

Terimakasih.

**N & G** : Sama-sama..





## Lampiran 5

**Data Mentah Penilaian Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram*  
Pada Siklus II**

No	Nama	Aspek												Skor
		Menerjemahkan				Interpretasi				Eksplorasi				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Afre Ayang Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
2	Ahmadun Rofana	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25
3	Dewayana Puja B	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
4	Dimas Wahyu Fajar P	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	33
5	Dina Amalia Fatma	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
6	Faisal Tirtandy	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	22
7	Feny Nursyaputri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
8	Fransiska Triutami	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
9	Frenti Hardiyan	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
10	Gilar Maynalda	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	28
11	Hendro Cahyo Utomo	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	32
12	Hilmi Alfin	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	32
13	Imsak Lukiwidura	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
14	Ivo Nila Ayu P	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	30
15	Jayanti Kusuma	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	33
16	Muhammad Alma	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	29
17	M. Dwi Juliyanto	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	27
18	Natya Erlita Sari	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	30
19	Pipit Setya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
20	Ressa Fajriatuz Zahro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
21	Rivania Agustina	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	32
22	Rosa Rosyita Ningrum	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
23	Sandra Tri Rahayu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
24	Sherly Fransiska	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	33
25	Verra Chrisma	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
26	Yulinda Tirta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
	<b>Rata-rata</b>													<b>31</b>
	<b>Tuntas</b>													<b>23</b>
	<b>Tidak tuntas</b>													<b>3</b>

## Lampiran 7

**SILABUS**  
**MATA PELAJARAN EKONOMI (PEMINATAN)**

**Satuan Pendidikan** : SMA NEGERI 1 BANGSRI  
**Kelas** : X (SEPULUH)  
**Kompetensi Inti** :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : 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.
- KI 3** : Memahami, menerapkan. Menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minat untuk memecahkan masalah.
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
3.8 Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi  4.8 Menyajikan peran pelaku kegiatan ekonomi	Pelaku Kegiatan Ekonomi • Pelaku-pelaku kegiatan ekonomi :Rumah Tangga Konsumsi (konsumen), Rumah Tangga Produksi (produsen), Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri.	<b>Mengamati:</b> Pelaku-pelaku kegiatan ekonomi (Rumah Tangga Konsumsi, Rumah Tangga Produksi, Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri), peran pelaku kegiatan ekonomi, model diagram interaksi pelaku ekonomi/ <i>circul air flow</i>	<b>Tes tertulis :</b> Menilai kemampuan kognitif tentang peran pelaku kegiatan ekonomi dalam bentuk objektif dan uraian:  <b>Unjuk kerja:</b> Menilai kemampuan diskusi/presentasi menyajikan peran pelaku		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran pelaku kegiatan ekonomi</li> <li>• Model diagram interaksi antar pelaku ekonomi/<i>circulair flow diagram</i></li> </ul>	<p><i>diagram</i> dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Menanya:</b> Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelaku-pelaku kegiatan ekonomi (Rumah Tangga Konsumsi, Rumah Tangga Produksi, Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri), peran pelaku kegiatan ekonomi, model diagram interaksi pelaku ekonomi/<i>circulair flow diagram</i></p> <p><b>Mengeksplorasi:</b> Mengumpulkan data/informasi tentang pelaku-pelaku kegiatan ekonomi, peran pelaku kegiatan ekonomi, model diagram interaksi pelaku ekonomi/<i>circulair flow diagram</i> dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Mengasosiasi:</b> Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-</p>	<p>kegiatan ekonomi</p> <p><b>Penilaian produk:</b> Menilai laporan dan bahan presentasi tentang peran pelaku kegiatan ekonomi dan model diagram interaksi pelaku ekonomi (<i>circulair flow diagram</i>)</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>		
--	---	---	---	--	--

		<p>sumber terkait serta menentukan hubungan antara pelaku-pelaku kegiatan ekonomi, Peran pelaku kegiatan ekonomi, Model diagram interaksi pelaku ekonomi/ <i>circulair flow diagram</i> untuk mendapatkan simpulan tentang peran pelaku kegiatan ekonomi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> hasil analisis dan simpulan tentang peran pelaku kegiatan ekonomi dalam berbagai bentuk media (lisan dan tulisan).</p>			
--	--	--	--	--	--

## Lampiran 8

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Sekolah</b>	: SMA NEGERI 1 BANGSRI
<b>Mata Pelajaran</b>	: EKONOMI
<b>Kelas/Semester</b>	: X / II
<b>Materi Pokok</b>	: Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi
<b>Sub Materi Pokok</b>	: Pelaku Kegiatan Ekonomi, Peran Pelaku Kegiatan Ekonomi, Model Diagram Interaksi Antar Pelaku Ekonomi/Circular Flow Diagram
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45 Menit
<b>Pertemuan ke-</b>	: / Siklus I

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. 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
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mensyukuri sumber daya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan.
- 2.1. Menunjukkan sikap peduli, kreatif, kerja sama, dan mandiri dalam mengatasi permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar.



### 3.5. Memahami peran pelaku kegiatan ekonomi

Indikator:

- 3.5.1. Menjelaskan kegiatan ekonomi (konsumsi, produksi, dan distribusi)
- 3.5.2. Mengidentifikasi para pelaku kegiatan ekonomi
- 3.5.3. Menjelaskan peran para pelaku kegiatan ekonomi
- 3.5.4. Menggambarkan model diagram interaksi antar pelaku ekonomi (*circular flow diagram*)
- 3.5.5. Mempresentasikan kesimpulan tentang kegiatan ekonomi, para pelaku kegiatan ekonomi dan peran para pelaku kegiatan ekonomi tersebut dalam model diagram interaksi antar pelaku ekonomi
- 3.5.6. Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi.

### 4.5. Menyajikan peran pelaku kegiatan ekonomi

Indikator:

- 4.5.1 Kemampuan dalam diskusi
- 4.5.2 Membuat laporan tertulis
- 4.5.3 Membuat laporan tertulis hasil pengamatan dan studi literatur
- 4.5.4 Mempresentasikan informasi dari materi
- 4.5.5 Menyajikan peran pelaku kegiatan ekonomi

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli: meningkatkan pemahaman siswa melalui proses mengalami, meningkatkan keterampilan siswa meliputi keterampilan menalar, membuat bagan *circular flow diagram* dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga lebih tertarik mendalami pelajaran ekonomi khususnya peran pelaku kegiatan ekonomi.

## D. Materi Ajar

1. Jenis kegiatan ekonomi (konsumsi, produksi, distribusi, ekspor dan impor)
2. Pelaku kegiatan ekonomi (konsumen, produsen, pemerintah dan masy. Luar negeri)
3. Peran pelaku kegiatan ekonomi
4. Interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi (*circular flow diagram*)

## E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Pendekatan saintifik

## F. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role playing*

## G. Media:

Media : Monopoli

## H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta salah satu perwakilan untuk memimpin do'a.</li> <li>2. Guru mempersiapkan bahan ajar.</li> <li>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan model <i>role playing</i> berbantuan media monopoli. Adapun tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep <i>circular flow diagram</i>.</li> <li>4. Guru meminta siswa untuk membentuk 5 kelompok beranggotakan 5-6 orang.</li> </ol>	15 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan sedikit tentang konsep <i>circular flow diagram</i>.</li> <li>2. Siswa diajak memperhatikan bagan interaksi pelaku ekonomi (<i>circular flow diagram</i>) 2 dan 3 sektor. (mengamati)</li> <li>3. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa terkait bagan tersebut. (menanya)</li> <li>4. Guru mengajak siswa untuk menalar bagan interaksi pelaku ekonomi. (menalar)</li> <li>5. Guru mengajak siswa mengkondisikan kelas untuk pembelajaran menggunakan <i>role playing</i> berbantuan media monopoli.</li> <li>6. Guru menunjuk kelompok I dan II untuk memainkan monopoli di tengah-tengah ruang kelas (mencoba). Sedangkan kelompok lain mengamati jalannya permainan.</li> <li>7. Setiap interaksi yang terjadi, digambarkan oleh perwakilan kelompok ke dalam bagan <i>circular flow</i> di depan kelas (menalar).</li> </ol>	60 menit

	8. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I. (menyimpulkan)	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan evaluasi kepada siswa terkait konsep <i>circular flow diagram</i>.</li> <li>2. Guru mengingatkan kelompok selanjutnya untuk mencoba <i>role playing</i> berbantuan media monopoli pada siklus selanjutnya.</li> <li>3. Guru menutup pembelajaran.</li> </ol>	5 menit

## I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### Penilaian oleh guru

#### a. Jenis dan Teknik Penilaian:

- 1) Jenis nilai aspek sikap dan ketrampilan dengan teknik Pengamatan
- 2) Jenis nilai aspek pengetahuan dengan Teknik Tes tertulis.

#### b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- 1) **Penilaian Sikap**
  - a) Bentuk : Observasi
  - b) Instrumen : Lembar Pengamatan (terlampir)
- 2) **Penilaian Ketrampilan**
  - a) Bentuk : Observasi
  - b) Instrumen : Lembar Pengamatan (terlampir)
- 3) **Penilaian Pengetahuan**
  - a) Bentuk : Uraian
  - b) Instrumen : Soal tes (terlampir)

#### c. Pedoman penskoran (terlampir)

Mengetahui  
Guru Mapel

Drs. Amin Dwi Nugroho, M.Pd  
NIP. 19690608 199303 2 008

Jepara, 27 Maret 2015  
Peneliti

Adhitya Revangga  
NIM. 7101411368

## MATERI PEMBELAJARAN

### 1. Pelaku kegiatan ekonomi

Pada umumnya, pelaku kegiatan ekonomi dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu Rumah Tangga Produsen (RTP) dan Rumah Tangga Konsumen (RTK). Namun seiring berjalannya waktu, hal ini dirasa tidak cukup dalam mengklasifikasikan pelaku kegiatan ekonomi. Munculah beberapa pelaku ekonomi baru seperti pemerintah (G) dan masyarakat luar negeri.

### 2. Peran pelaku kegiatan ekonomi

#### a. Rumah Tangga Produsen (RTP)

- Menggunakan faktor-faktor produksi (tenaga kerja, bahan baku, modal, gedung, dll.)
- Membalas atas faktor-faktor produksi (gaji, bunga, sewa, dll.)
- Menyediakan barang dan jasa
- Membayar pajak kepada pemerintah

#### b. Rumah Tangga Konsumen (RTK)

- Menyediakan faktor-faktor produksi
- Menerima balas jasa atas faktor-faktor produksi
- Menggunakan barang dan jasa
- Membayar pajak kepada pemerintah

#### c. Pemerintah (*Government*)

- Mengatur kegiatan ekonomi
- Menjalin hubungan diplomatik dengan luar negeri
- Menerima pajak
- Memberikan subsidi
- Pembangunan infrastruktur dll.

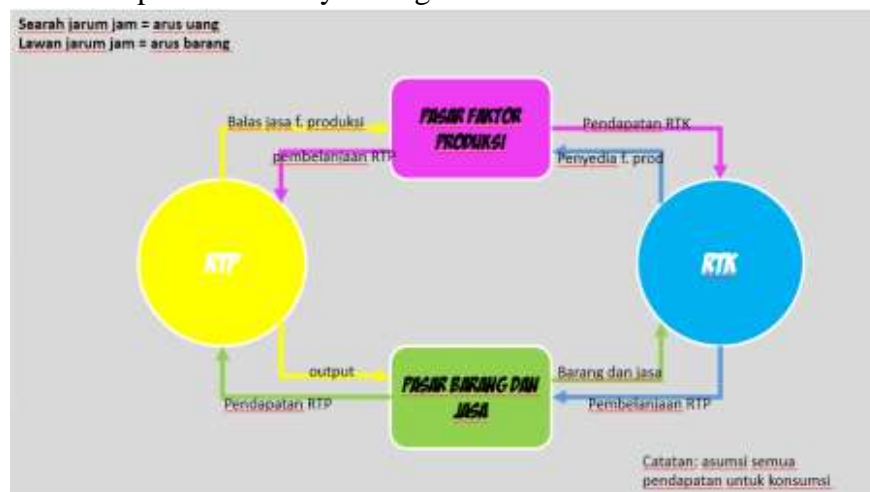
#### d. Masyarakat Luar Negeri (*Foreign*)

- Menjalin hubungan diplomatik dengan luar negeri
- Investasi
- Ekspor/impor

### 3. Diagram interaksi pelaku ekonomi (*Circular Flow Diagram*)

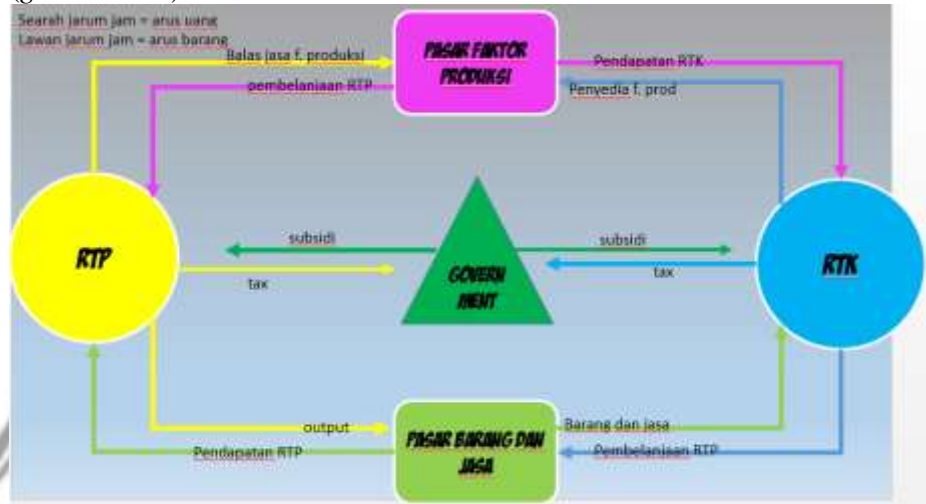
#### a. 2 sektor

Terjadi interaksi pada dua pelaku ekonomi saja, yaitu RTP dan RTK. Adapun interaksinya sebagai berikut:



b. 3 sektor

Terjadi penambahan pada pelaku ekonomi, yaitu pemerintah (*government*)



c. 4 sektor

Pada interaksi ini, kegiatan ekonomi sudah dilakukan secara terbuka. Maksudnya adalah kegiatan ekonomi tidak hanya terjadi di dalam suatu negeri saja, melainkan sudah ke mancanegara.



### KISI-KISI SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi Pokok : Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi

Sub Materi : Pelaku Kegiatan Ekonomi, Peran Pelaku Kegiatan Ekonomi, Model Diagram Interaksi Antar Pelaku Ekonomi/Circular Flow Diagram

Kelas/semester : X Lintas Minat-2 / II

Siklus : I (Pertama)

No	Materi	No Soal	Butir Instrumen	No. Instrumen
1	Jenis kegiatan ekonomi	2, 5	2	Uraian
2	Pelaku kegiatan ekonomi	1, 3, 4, 7	4	Uraian
3	Peran pelaku kegiatan kamu	4, 7	2	Uraian
4	Interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi ( <i>circular flow diagram</i> )	1, 3, 7	3	Uraian

## SOAL EVALUASI

### A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Hubungkan pola pada bagan interaksi di bawah ini yang menunjukkan bahwa RTK menggunakan barang dan jasa dari RTP. Beri keterangan!



2. Jelaskan pengertian dari kegiatan produksi. Beri contoh!
- 3.



Interaksi yang ditunjukkan oleh panah antara pasar faktor produksi dan rumah tangga produsen adalah?

4. Sebutkan peran dari Rumah Tangga Konsumen! (minimal 3)
5. Jelaskan pengertian kegiatan konsumsi. Beri contoh!
6. Sebutkan perbedaan dari ekonomi 2 sektor dan 3 sektor!
- 7.



Panah dari RTP dan RTK menunjukkan bahwa kedua pelaku kegiatan ekonomi tersebut ... kepada pemerintah. Beri contoh!

## B. Kunci Jawaban



2. Produksi merupakan kegiatan menambah nilai guna suatu barang.
3. Produsen membeli faktor-faktor produksi seperti tenaga kerja, bahan baku, tanah, dll dari pasar faktor produksi.
4. Peran rumah tangga konsumen antara lain:
  - a. Menyediakan faktor-faktor produksi
  - b. Menerima balas jasa atas faktor-faktor produksi
  - c. Menggunakan barang dan jasa
  - d. Membayar pajak kepada pemerintah
5. Konsumsi merupakan kegiatan menambah atau mengurangi nilai guna suatu barang.
6. Perbedaan ekonomi 2 sektor dan 3 sektor terletak pada pelaku kegiatannya. Ekonomi 2 sektor terdiri dari RTK dan RTP, sedangkan 3 sektor terdiri dari RTK, RTP dan Pemerintah.
7. Membayar pajak kepada pemerintah. Contohnya pajak bangunan, pajak kendaraan, pajak mendirikan usaha dll.



**RUBRIK OBSERVASI  
KOMPETENSI SIKAP**

Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kelas / Semester : X /

Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Waktu Pengamatan : 27 Maret 2015

No.	Nama	Skor untuk sikap				Hormat Pada Guru	Jumlah Skor	Nilai
		Religius	Kejujuran	Kepedulian	Tanggung Jawab			
1	AFS	3	3	3	3	3	16	80
2	ARF	3	3	3	2	3	14	70
3	DPB	3	3	3	3	3	16	80
4	DWF	3	3	3	2	3	15	75
5	DAM	3	3	3	3	3	16	80
6	FT	3	2	3	2	3	14	70
7	FN	3	3	3	3	3	16	80
8	FRSK	3	3	3	3	3	16	80
9	FHN	3	3	3	2	3	14	70
10	GMP	3	3	3	2	3	14	70
11	HCU	3	3	3	3	3	16	80
12	HLM	3	3	3	3	3	16	80
13	IMSK	3	3	3	3	3	16	80
14	IVN	3	3	3	3	3	16	80
15	JYNT	3	3	3	3	3	16	80
16	MUH	3	2	3	3	3	16	75
17	MDW	3	2	3	3	3	15	75
18	NTY	3	3	3	3	3	16	80
19	PPT	3	3	3	3	3	16	80
20	RSFZ	3	3	3	3	3	16	80
21	RVGA	3	3	3	3	3	16	80
22	ROS	3	3	3	3	3	16	80
23	SAN	3	3	3	3	3	16	80
24	SHRL	3	3	3	3	3	16	80
25	VRCH	3	3	3	3	3	16	80
26	YLND	3	3	3	3	3	16	80

**Keterangan :**

Skor setiap komponen maksimal 4 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Skor 4 = selalu
  - b. Skor 3 = sering
  - c. Skor 2 = kadang-kadang
  - d. Skor 1 = tidak pernah
- Nilai= (jumlah skor/skor maksimal) x 100

Jebara,  
Peneliti,

Adhitya Revangga

NIM. 7101411368

**RUBRIK PENILAIAN  
PENGETAHUAN**

Mata Pelajaran : Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Kelas / Semester : X- / Waktu Pengamatan :

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	AFS	83	Tuntas
2	ARF	46	Tidak Tuntas
3	DPB	94	Tuntas
4	DWF	80	Tuntas
5	DAM	94	Tuntas
6	FT	37	Tidak Tuntas
7	FN	94	Tuntas
8	FRSK	94	Tuntas
9	FHN	43	Tidak Tuntas
10	GMP	46	Tidak Tuntas
11	HCU	86	Tuntas
12	HLM	86	Tuntas
13	IMSK	94	Tuntas
14	IVN	63	Tidak Tuntas
15	JYNT	89	Tuntas
16	MUH	80	Tuntas
17	MDW	40	Tidak Tuntas
18	NTY	51	Tidak Tuntas
19	PPT	80	Tuntas
20	RSFZ	94	Tuntas
21	RVGA	80	Tuntas
22	ROS	94	Tuntas
23	SAN	94	Tuntas
24	SHRL	86	Tuntas
25	VRCH	94	Tuntas
26	YLND	89	Tuntas
	<b>Rata-rata</b>		<b>77</b>
	<b>Tuntas</b>		<b>19</b>
	<b>Tidak Tuntas</b>		<b>7</b>

## Lampiran 9

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Sekolah</b>	: SMA NEGERI 1 BANGSRI
<b>Mata Pelajaran</b>	: EKONOMI
<b>Kelas/Semester</b>	: X / II
<b>Materi Pokok</b>	: Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi
<b>Sub Materi Pokok</b>	: Pelaku Kegiatan Ekonomi, Peran Pelaku Kegiatan Ekonomi, Model Diagram Interaksi Antar Pelaku Ekonomi/Circular Flow Diagram
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 x 45 Menit
<b>Pertemuan ke-</b>	: / Siklus II

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. 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
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.2 Mensyukuri sumber daya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan.
- 2.2. Menunjukkan sikap peduli, kreatif, kerja sama, dan mandiri dalam mengatasi permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar.

### 3.5. Memahami peran pelaku kegiatan ekonomi

Indikator:

- 3.5.7. Menjelaskan kegiatan ekonomi (konsumsi, produksi, dan distribusi)
- 3.5.8. Mengidentifikasi para pelaku kegiatan ekonomi
- 3.5.9. Menjelaskan peran para pelaku kegiatan ekonomi
- 3.5.10. Menggambarkan model diagram interaksi antar pelaku ekonomi (*circular flow diagram*)
- 3.5.11. Mempresentasikan kesimpulan tentang kegiatan ekonomi, para pelaku kegiatan ekonomi dan peran para pelaku kegiatan ekonomi tersebut dalam model diagram interaksi antar pelaku ekonomi
- 3.5.12. Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi.

### 4.5. Menyajikan peran pelaku kegiatan ekonomi

Indikator:

- 4.5.6 Kemampuan dalam diskusi
- 4.5.7 Membuat laporan tertulis
- 4.5.8 Membuat laporan tertulis hasil pengamatan dan studi literatur
- 4.5.9 Mempresentasikan informasi dari materi
- 4.5.10 Menyajikan peran pelaku kegiatan ekonomi

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media monopoli: meningkatkan pemahaman siswa melalui proses mengalami, meningkatkan kecakapan berbicara siswa, menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat di depan kelas, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga lebih tertarik mendalami pelajaran ekonomi khususnya peran pelaku kegiatan ekonomi.

## D. Materi Ajar

1. Jenis kegiatan ekonomi (konsumsi, produksi, distribusi, ekspor dan impor)
2. Pelaku kegiatan ekonomi (konsumen, produsen, pemerintah dan masy. Luar negeri)
3. Peran pelaku kegiatan ekonomi
4. Interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi (*circular flow diagram*)

## E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Pendekatan saintifik

## F. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role playing*

## G. Media:

Media : Monopoli

## H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta salah satu perwakilan untuk memimpin do'a</li> <li>2. Guru mempersiapkan bahan ajar</li> <li>3. Guru mengingatkan kembali kelompok yang akan bermain peran dalam pembelajaran siklus II.</li> </ol>	5 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengingatkan kembali tentang materi <i>circular flow diagram</i> kepada siswa.</li> <li>2. Guru memperlihatkan bagan <i>circular flow diagram</i> 4 sektor kepada siswa. (mengamati)</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya. (menanya)</li> <li>4. Guru mengajak siswa untuk menalar bagan interaksi pelaku ekonomi 4 sektor. (menalar)</li> <li>5. Guru mempersilahkan kelompok III dan IV untuk mempersiapkan diri dalam pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media monopoli. (mencoba)</li> <li>6. Guru membagikan lembar diskusi kepada setiap kelompok yang digunakan untuk meresume hasil pembelajaran dari siklus I dan siklus II.</li> <li>7. Guru meminta kelompok V untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Hasil diskusi berisi tentang kesimpulan materi analisis peran pelaku kegiatan ekonomi dari siklus I dan II. (menyimpulkan)</li> </ol>	30 menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan evaluasi terkait konsep <i>circular flow diagram</i> 4 sektor.</li> <li>2. Pembelajaran selesai, guru menutup pembelajaran.</li> </ol>	10 menit

**J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar****Penilaian oleh guru****a. Jenis dan Teknik Penilaian:**

- 1) Jenis nilai aspek sikap dengan teknik pengamatan
- 2) Jenis nilai aspek pengetahuan dengan teknik tes tertulis.

**b. Bentuk Instrumen dan Instrumen****1) Penilaian Sikap**

- a) Bentuk : Observasi
- b) Instrumen : Lembar Pengamatan (terlampir)

**2) Penilaian Keterampilan**

- a) Bentuk : Observasi
- b) Instrumen : Lembar Pengamatan (terlampir)

**3) Penilaian Pengetahuan**

- a) Bentuk : Uraian
- b) Instrumen : Soal tes (terlampir)

**c. Pedoman penskoran (terlampir)**

Guru Mapel



Drs. Amin Dwi Nugroho, M.Pd  
NIP. 19690608 199303 2 008

Jepara, 7 April 2015  
Peneliti

Adhitya Revangga  
NIM. 7101411368

## MATERI PEMBELAJARAN

### 1. Pelaku kegiatan ekonomi

Pada umumnya, pelaku kegiatan ekonomi dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu Rumah Tangga Produsen (RTP) dan Rumah Tangga Konsumen (RTK). Namun seiring berjalannya waktu, hal ini dirasa tidak cukup dalam mengklasifikasikan pelaku kegiatan ekonomi. Munculah beberapa pelaku ekonomi baru seperti pemerintah (G) dan masyarakat luar negeri.

### 2. Peran pelaku kegiatan ekonomi

#### a. Rumah Tangga Produsen (RTP)

- Menggunakan faktor-faktor produksi (tenaga kerja, bahan baku, modal, gedung, dll.)
- Membalas atas faktor-faktor produksi (gaji, bunga, sewa, dll.)
- Menyediakan barang dan jasa
- Membayar pajak kepada pemerintah

#### b. Rumah Tangga Konsumen (RTK)

- Menyediakan faktor-faktor produksi
- Menerima balas jasa atas faktor-faktor produksi
- Menggunakan barang dan jasa
- Membayar pajak kepada pemerintah

#### c. Pemerintah (*Government*)

- Mengatur kegiatan ekonomi
- Menjalin hubungan diplomatik dengan luar negeri
- Menerima pajak
- Memberikan subsidi
- Pembangunan infrastruktur dll.

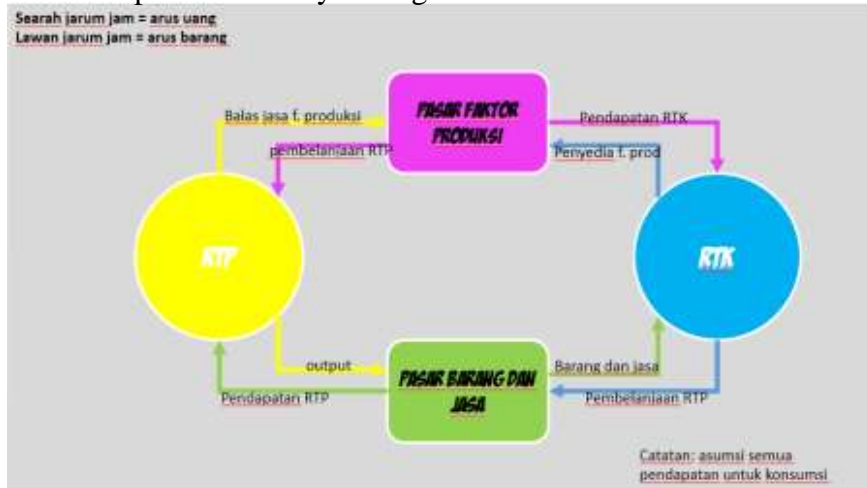
#### d. Masyarakat Luar Negeri (*Foreign*)

- Menjalin hubungan diplomatik dengan luar negeri
- Investasi
- Ekspor/impor

### 3. Diagram interaksi pelaku ekonomi (*Circular Flow Diagram*)

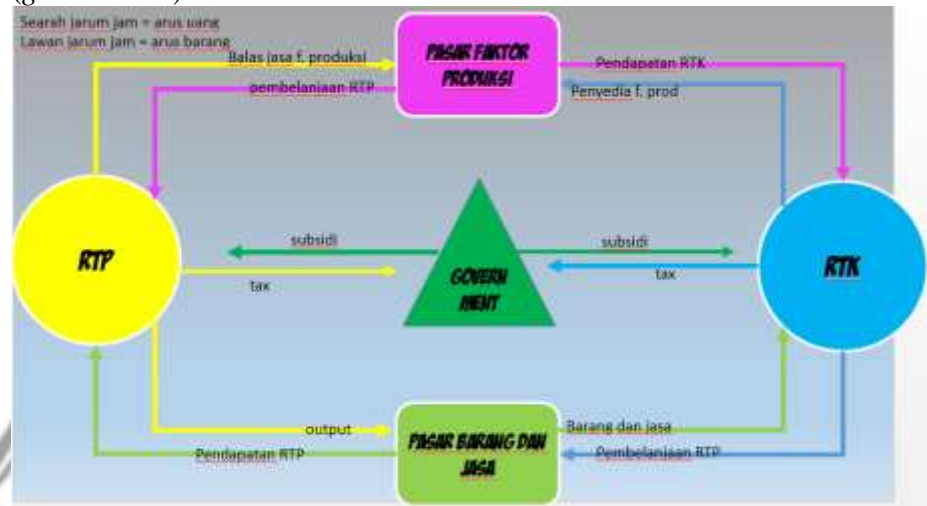
#### a. 2 sektor

Terjadi interaksi pada dua pelaku ekonomi saja, yaitu RTP dan RTK. Adapun interaksinya sebagai berikut:



b. 3 sektor

Terjadi penambahan pada pelaku ekonomi, yaitu pemerintah (*government*)



c. 4 sektor

Pada interaksi ini, kegiatan ekonomi sudah dilakukan secara terbuka. Maksudnya adalah kegiatan ekonomi tidak hanya terjadi di dalam suatu negeri saja, melainkan sudah ke mancanegara.





### KISI-KISI SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi Pokok : Menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi

Sub Materi : Pelaku Kegiatan Ekonomi, Peran Pelaku Kegiatan Ekonomi, Model Diagram Interaksi Antar Pelaku Ekonomi/Circular Flow Diagram

Kelas/semester : X Lintas Minat-2 / II

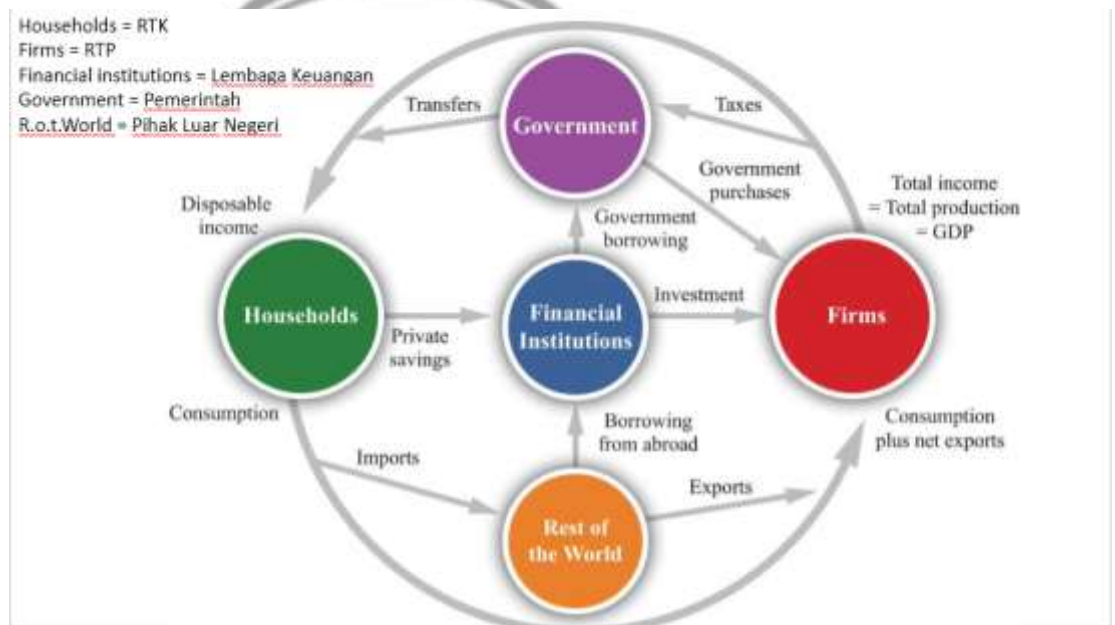
Siklus : II (Kedua)

No	Materi	No Soal	Butir Instrumen	No. Instrumen
1	Jenis kegiatan ekonomi	2, 5	2	Uraian
2	Pelaku kegiatan ekonomi	1, 3	2	Uraian
3	Peran pelaku kegiatan kamu	4, 5	2	Uraian
4	Interaksi antar pelaku kegiatan ekonomi ( <i>circular flow diagram</i> )	1, 3, 5	3	Uraian

## SOAL EVALUASI

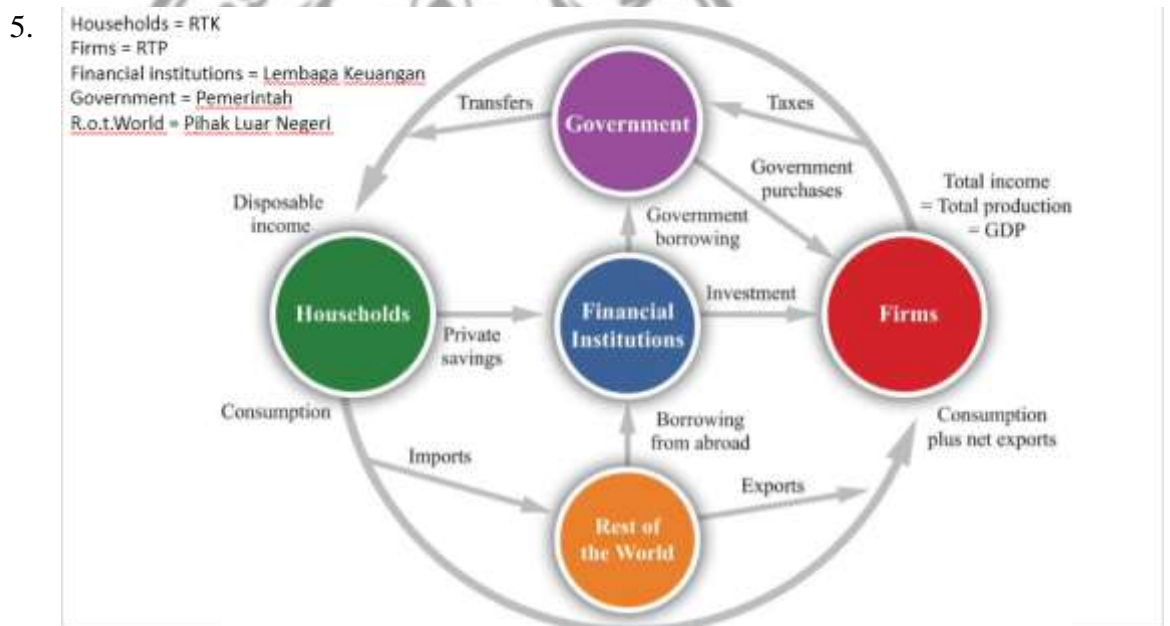
### A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan ciri khusus dalam kegiatan ekonomi 4 sektor!
2. Apa saja peran masyarakat luar negeri dalam kegiatan tersebut?
3. Apa yang dimaksud dengan ekspor dan impor? Jelaskan!
4. Bagaimana peran pemerintah terhadap masyarakat luar negeri?
5. Hubungkan pola yang menggambarkan masyarakat luar negeri memberikan pinjaman kepada pemerintah!



## B. Kunci Jawaban

1. Terdapat penambahan dalam pelaku kegiatan ekonomi yaitu masyarakat luar negeri.
2. Melakukan ekspor dan impor, investasi luar negeri, memberikan pinjaman kepada pemerintah,dll.
3. Ekspor merupakan kegiatan menjual barang/jasa maupun faktor-faktor produksi ke luar negeri. Sedangkan impor mendatangkan barang/jasa maupun faktor-faktor produksi dari luar negeri.
4. Menjalin hubungan diplomatik dengan pemerintah asing supaya memudahkan masyarakat dalam negeri untuk dapat bertransaksi ke luar negeri.



### RUBRIK OBSERVASI KOMPETENSI SIKAP

Mata Pelajaran : Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Kelas / Semester : X / Waktu Pengamatan : 4 April 2015

No.	Nama	Skor untuk sikap				Hormat Pada Guru	Jumlah Skor	Nilai
		Religius	Kejujuran	Kepedulian	Tanggung Jawab			
1	AFS	3	3	3	3	3	16	80
2	ARF	3	3	3	2	3	14	70
3	DPB	3	3	3	3	3	16	80
4	DWF	3	3	3	2	3	15	75
5	DAM	3	3	3	3	3	16	80
6	FT	3	2	3	2	3	14	70
7	FN	3	3	3	3	3	16	80
8	FRSK	3	3	3	3	3	16	80
9	FHN	3	3	3	2	3	14	70
10	GMP	3	3	3	2	3	14	70
11	HCU	3	3	3	3	3	16	80
12	HLM	3	3	3	3	3	16	80
13	IMSK	3	3	3	3	3	16	80
14	IVN	3	3	3	3	3	16	80
15	JYNT	3	3	3	3	3	16	80
16	MUH	3	2	3	3	3	16	75
17	MDW	3	2	3	3	3	15	75
18	NTY	3	3	3	3	3	16	80
19	PPT	3	3	3	3	3	16	80
20	RSFZ	3	3	3	3	3	16	80
21	RVGA	3	3	3	3	3	16	80
22	ROS	3	3	3	3	3	16	80
23	SAN	3	3	3	3	3	16	80
24	SHRL	3	3	3	3	3	16	80
25	VRCH	3	3	3	3	3	16	80
26	YLND	3	3	3	3	3	16	80

**Keterangan :**

Skor setiap komponen maksimal 4 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Skor 4 = selalu
  - b. Skor 3 = sering
  - c. Skor 2 = kadang-kadang
  - d. Skor 1 = tidak pernah
- Nilai= (jumlah skor/skor maksimal) x 100

Jepara,  
Peneliti,

Adhitya  
Revangga

NIM. 7101411368

**RUBRIK PENILAIAN  
PENGETAHUAN**

Mata Pelajaran : Ekonomi Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Kelas / Semester : X- / II Waktu Pengamatan : 4 April 2015

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	AFS	94	Tuntas
2	ARF	69	Tidak Tuntas
3	DPB	97	Tuntas
4	DWF	92	Tuntas
5	DAM	100	Tuntas
6	FT	61	Tidak Tuntas
7	FN	94	Tuntas
8	FRSK	100	Tuntas
9	FRNT	69	Tidak Tuntas
10	GMP	78	Tuntas
11	HCU	89	Tuntas
12	HLM	89	Tuntas
13	IMSK	100	Tuntas
14	IVN	83	Tuntas
15	JYNT	92	Tuntas
16	MUH	81	Tuntas
17	MDW	75	Tuntas
18	NTY	83	Tuntas
19	PPT	94	Tuntas
20	RSFZ	100	Tuntas
21	RVGA	89	Tuntas
22	ROS	94	Tuntas
23	SAN	100	Tuntas
24	SHRL	92	Tuntas
25	VRCH	100	Tuntas
26	YLND	94	Tuntas
	<b>Rata-rata</b>		<b>89</b>
	<b>Tuntas</b>		<b>23 (88%)</b>
	<b>Tidak Tuntas</b>		<b>3 (12%)</b>

Lampiran 10

**DAFTAR KELOMPOK KELAS X LINTAS MINAT-2  
SMA N 1 BANGSRI  
2014/2015**

KELOMPOK I	KELOMPOK II
DWF	RSFZ
DAM	RVGA
IMSK	YLND
MUH	FN
IVN	SNDR

KELOMPOK III	KELOMPOK IV
FRSK	FT
HLM	HCU
PPT	MDW
AFS	ROS
VRCH	BDP
	JYNT

KELOMPOK V
ARF
GMP
NTY
SHRL
FH

Lampiran 11

## CATATAN LAPANGAN

### **PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP *CIRCULAR FLOW DIAGRAM* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI PADA SISWA KELAS X LINTAS MINAT-2 SMA N 1 BANGSRI**

#### Siklus I

Nama Sekolah : SMA N 1 Bangsri

Kelas : X Lintas Minat-2

Nama Guru : Adhitya Revangga

Hari/ tanggal : Sabtu/ 27 Maret

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Guru : Guru sudah menjelaskan materi dengan jelas dan runtut, tetapi kurang memberi motivasi pada siswa.

Siswa : Ada beberapa siswa yang datang terlambat sehingga guru harus mengulang materi. Beberapa siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru menyampaikan materi. Pada saat guru memberikan kesempatan bertanya, tidak ada siswa yang menggunakan kesempatan tersebut.

Proses Pembelajaran : Pada awal pembelajaran siswa tampak kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, setelah guru mulai menerapkan model *role playing* berbantuan media monopoli, siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Durasi waktu yang digunakan untuk melaksanakan permainan monopoli kurang lama.

Jepara, 27 Maret 2015

Observer,

Annisa Nuur Fitriana  
NIM. 1401411349

Lampiran 11

## CATATAN LAPANGAN

### **PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP *CIRCULAR FLOW DIAGRAM* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI PADA SISWA KELAS X LINTAS MINAT-2 SMA N 1 BANGSRI**

#### Siklus II

Nama Sekolah : SMA N 1 Bangsri

Kelas : X Lintas Minat-2

Nama Guru : Adhitya Revangga

Hari/ tanggal : Jum'at/ 4 April 2015

Petunjuk : Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Guru : Pada saat ada siswa yang kurang paham, guru mengulang penyampaian materi sehingga siswa memahami materi yang dipelajari. Guru membimbing proses diskusi kelompok dengan baik, sehingga proses diskusi berjalan lancar.

Siswa : Pada saat guru memberikan kesempatan bertanya, siswa sudah memanfaatkan kesempatan tersebut. Siswa terlibat aktif dalam proses diskusi dan penarikan kesimpulan di akhir pembelajaran. Penggunaan

Proses Pembelajaran : Pembelajaran telah menarik perhatian siswa dan berjalan sesuai langkah-langkah dalam RPP.

Jepara, 4 April 2015

Observer,

Annisa Nuur Fitriana  
NIM. 1401411349



## Lampiran 13

## DOKUMENTASI SIKLUS I

## 1. Guru memeriksa kehadiran siswa

2. Menerangkan konsep *circular flow diagram* 2 dan 3 sektor

### 3. Mengkondisikan ruang kelas



### 4. *Role playing* berbantuan media monopoli oleh kelompok I dan II



**5. Menggambar bagan interaksi pada *role playing* berbantuan monopoli**



**6. Evaluasi siklus I**



## 7. Penutup siklus I



Lampiran 14

## DOKUMENTASI FOTO SIKLUS II

### 1. Guru dan siswa berdo'a



### 2. Guru menyampaikan materi konsep *circular flow diagram* 4 sektor



**3. Pelaksanaan *role playing* berbantuan monopoli oleh Kelompok III dan IV**



**4. Presentasi oleh perwakilan kelompok V**



**5. Evaluasi Siklus II****6. Penutup siklus II**

Lampiran 15

## SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)  
FAKULTAS EKONOMI (FE)

Alamat: Gedung C-6, Kampus Sekeloa Gunungpati, Semarang,  
Telp/Fax. (024) 8508015, website : <http://fe.unnes.ac.id>

Nomor : 800 /UN37.L7/PP/2015  
Hal : Ijin Penelitian

25. Maret 2015

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Bangsri  
Jl. Jerukwangi - Bangsri  
Jepara

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

Nama : Adhitya Revangga  
NIM : 7101411368  
Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Pend. Koperasi

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan judul "Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli Pada Siswa Kelas X Lintas Minat-2 SMA N 1 Bangsri". Berknaan dengan hal tersebut mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan penelitian di Sekolah/Instansi yang Saudara pimpin dengan alokasi waktu bulan Maret 2015 sd. selesai.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan Bidang Akademik,



*[Handwritten Signature]*

Dr. Hani Yanto, MBA. PhD.  
NIP 10637181987021001

Tembusan Yth :  
1. Dekan Fakultas Ekonomi  
2. Kejur Pend. Ekonomi  
Fakultas Ekonomi Unnes

FM-05-AKD-24



Lampiran 14

**SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

**PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS  
SMA NEGERI 1 BANGSRI**

Jalan Jerukwangi Bangsri Telp (0291) 771186 Fax 772217 Kode Pos 59453  
Email : sman1bangsri@gmail.com website : ww.sman1bangsri.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070 / 161

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Bangsri - Jepara, menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ADHITYA REVANGGA  
Tempat.Tgl lahir : Jepara, 13 Mei 1994  
NIM : 7101411368  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang  
Fak/Jurusan : Pend. Ekonomi/Pend. Koperasi

Nama tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan Penelitian dengan judul :

**" Peningkatan Pemahaman Konsep *Circular Flow Diagram* Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Monopoli Pada Siswa Kelas X Lintas Minat 2 SMA N 1 Bangsri "**

Demikian Surat Keterangan / Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangsri, 11 April 2015

Kepala Sekolah



Drs. Nur Kholiq, M. Pd  
NIP. 196401081987031004