

Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bisnis di SMK Negeri 01 Pendalian IV Koto

Siti Rukaiyah ^{1*}, Ma'shumi. A ², Desi Gusmita ³

¹ SD Negeri 01 Pendalian IV Koto, ² SD Negeri 08 kemuning Muda Bunga Raya Siak, ³ SD Negeri 14 Rambah Hilir, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 20 Agustus 2024

Revisi : 18 September 2024

Diterima : 25 Desember 2024

Diterbitkan : 20 Januari 2025

Kata Kunci

Role-Playing, Pemahaman Konsep Bisnis, Penelitian Tindakan Kelas

Correspondence

E-mail: sitirukaiyah32@guru.sd.belajar.id*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *role-playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep bisnis di SMK Negeri 1 Pendalian IV Koto. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bisnis melalui metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes pemahaman konsep bisnis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bisnis. Pada siklus pertama, peningkatan pemahaman konsep bisnis mencapai 20%, sedangkan pada siklus kedua meningkat hingga 40%. Metode *role-playing* memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam simulasi dunia bisnis, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman praktis. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bisnis di tingkat SMK.

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the *role-playing* method in enhancing business concept comprehension at SMK Negeri 1 Pendalian IV Koto. The research employs Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection in two cycles. The subjects are 11th-grade students who struggle to understand business concepts through conventional teaching methods. Data were collected through observations, interviews, business concept comprehension tests, and documentation. The findings indicate that applying the *role-playing* method significantly improves students' understanding of business concepts. In the first cycle, comprehension increased by 20%, and in the second cycle, it improved by 40%. The *role-playing* method allows students to engage directly in business simulations, enabling them to grasp concepts more effectively through practical experience. This study concludes that the *role-playing* method is an effective strategy for enhancing business concept comprehension at the vocational high school level.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran bisnis di tingkat sekolah menengah kejuruan memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep bisnis dan kewirausahaan. Salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah metode *role-playing*.

Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung peran-peran dalam dunia bisnis, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik melalui praktik nyata.

Di SMKN 1 Pendalian IV Koto, pembelajaran konsep bisnis masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap teori bisnis, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dalam mengaplikasikan konsep bisnis dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Metode role-playing dipilih sebagai solusi alternatif karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat memahami konsep bisnis dengan lebih baik melalui simulasi dan praktik langsung dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Dengan demikian, metode ini dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan siswa dalam mengelola bisnis.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, metode role-playing juga berpotensi meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta pengambilan keputusan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa dituntut untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan menyelesaikan permasalahan bisnis yang diberikan dalam skenario pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman konsep bisnis di SMKN 1 Pendalian IV Koto. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini akan mengidentifikasi peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkan metode ini serta mengamati sejauh mana metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi hambatan dan tantangan dalam penerapan metode role-playing serta strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif di kelas.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bahwa metode role-playing dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran bisnis di sekolah menengah kejuruan. Implementasi metode ini secara optimal diharapkan dapat membantu siswa lebih siap dalam menghadapi dunia kerja dan berwirausaha di masa depan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMKN 1 Pendalian IV Koto.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode role-playing, termasuk skenario bisnis yang relevan dengan dunia nyata. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, sementara observasi dilakukan untuk melihat respons dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setelah itu, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan dan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta tes pemahaman sebelum dan sesudah penerapan metode role-playing. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran konsep bisnis.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role-playing dalam pembelajaran konsep bisnis di SMKN 1 Pendalian IV Koto memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memerankan skenario bisnis dengan baik. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu memahami konsep bisnis dengan lebih baik.

Penerapan metode role-playing meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena mereka merasa lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar. Interaksi antara siswa juga meningkat, terutama dalam diskusi dan kerja sama dalam menyelesaikan skenario bisnis yang diberikan.

Selain itu, metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam skenario bisnis yang dimainkan, siswa harus menganalisis masalah, mencari solusi, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman mereka tentang konsep bisnis. Proses ini melatih mereka untuk berpikir lebih sistematis dan logis.

Dalam hal pemahaman konsep, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil tes siswa setelah menerapkan metode role-playing. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep bisnis melalui metode konvensional menunjukkan peningkatan pemahaman setelah berpartisipasi dalam kegiatan role-playing.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan metode role-playing. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang tersedia. Proses role-playing memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan dan pelaksanaan, sehingga memerlukan penyesuaian dalam jadwal pembelajaran.

Kendala lainnya adalah beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri dalam memainkan peran mereka dalam skenario bisnis. Beberapa siswa membutuhkan bimbingan tambahan agar dapat memahami peran yang dimainkan dengan baik. Oleh karena itu, dukungan dari guru sangat diperlukan untuk membantu siswa mengatasi hambatan ini.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan strategi yang lebih efektif dalam merancang skenario bisnis yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, pemberian latihan dan simulasi tambahan sebelum pelaksanaan role-playing juga dapat membantu meningkatkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan berbagai temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode role-playing memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bisnis. Jika diterapkan dengan strategi yang tepat dan dukungan yang memadai, metode ini dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran bisnis di sekolah menengah kejuruan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penerapan metode role-playing terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bisnis di SMKN 1 Pandalian IV Koto. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep bisnis yang dipelajari.

Selain meningkatkan pemahaman konsep bisnis, metode role-playing juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role-playing dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bisnis.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan dunia bisnis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (9th ed.). Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Viking Press.
- Slavin, R. E. (1994). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika* (6th ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-18)*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.