

## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* TERINTEGRASI SEL BERBANTUAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

M. Whyan Hafizh Ar-Rafi<sup>1)</sup>, Sofri Rizka Amalia<sup>2)</sup>, Haryati<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal, Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Peradaban, Jalan Raya Pagojengan Km. 3, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, 52276, Indonesia

<sup>3</sup>Matematika SMK Negeri 1 Slawi, Jalan KH. Agus Salim No. 1 Procot, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52412, Indonesia.

\*e-mail: [whyanhafizh05@gmail.com](mailto:whyanhafizh05@gmail.com)<sup>1</sup>, Telp: +62895359742013

### Abstrak

Rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran matematika, merupakan masalah utama yang sering ditemui. Faktor penyebab utama meliputi motivasi belajar yang kurang, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya minat peserta didik. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yang terintegrasi dengan *sosial-emosional learning* (SEL) dan menggunakan media monopoli. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar serta menciptakan kondisi emosional yang mendukung peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih nyaman dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah desain pretest-posttest dengan satu kelompok, dan hasilnya dianalisis menggunakan perhitungan *N-gain* skor. Temuan menunjukkan bahwa 91,67% peserta didik memiliki skor *N-gain* yang melebihi 0,7, sementara 8,23% memiliki skor sama dengan atau di bawah 0,7. selain itu 75% peserta didik mendapatkan peningkatan skor dalam kategori efektif, sedangkan 25% peserta didik lainnya berada dalam kategori cukup efektif. Rata-rata efektivitas peningkatan skor berada pada kategori efektif dengan nilai prosentase sebesar 78%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yang terintegrasi SEL dan berbantuan media monopoli secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Role Playing, Efektivitas, Hasil Belajar.

## THE EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING TYPE *ROLE PLAYING* INTEGRATED SEL ASSISTED BY MONOPOLY TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES

### Abstract

*The low academic performance of students, particularly in mathematics, is a common issue. The main contributing factors include a lack of motivation, monotonous teaching methods, and a lack of student interest. To address these challenges, this study implements a cooperative learning method using role-playing integrated with social-emotional learning (SEL) and Monopoly as a teaching aid. The goal of this approach is to enhance students' interest in learning and create an emotionally supportive environment, allowing them to learn more comfortably and effectively. The research method used is a one-group pretest-posttest design, with results analyzed using N-gain scores. Findings show that 91.67% of students achieved N-gain scores exceeding 0.7, while 8.23% had scores equal to or below 0.7. Additionally, 75% of students experienced an increase in scores categorized as effective, while the remaining 25% were categorized as moderately effective. The average effectiveness of score improvement falls into the effective category with a percentage value of 78%. These results indicate that the implementation of cooperative role-playing integrated with SEL and supported by Monopoly as a teaching tool effectively enhances students' academic performance.*

**Keywords:** Role Playing Learning, Effectiveness, Learning Outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Keterampilan sosial-emosional memiliki peran krusial bagi siswa SMA/SMK dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang berfokus pada kebutuhan individu dan pendekatan berpusat pada siswa. Proses pembelajaran akan mencapai hasil optimal jika didukung oleh kecerdasan kognitif serta kemampuan mengelola emosi secara efektif. Hal ini sejalan dengan temuan neurosains yang menyatakan bahwa emosi dan kognisi saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan. Kombinasi keduanya menjadi kunci dalam membangun pemahaman yang mendalam di berbagai konteks akademik. (Widiastuti, 2022). Masalah perilaku negatif yang sering terjadi di kalangan siswa saat ini, seperti bullying, kekerasan, dan intimidasi, dapat diminimalisir melalui penerapan pembelajaran sosial-emosional. Upaya ini dilakukan melalui penyampaian materi di kelas, pembentukan kebiasaan positif oleh guru, serta keterlibatan aktif orang tua. Pada anak usia sekolah dasar, perkembangan sosial-emosional berkembang melalui proses meniru dan pembentukan kebiasaan. Perkembangan emosi mereka ditandai dengan berbagai ekspresi seperti marah, malu, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan. (Tusyana & Trengginas, 2019). Pembelajaran sosial-emosional merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa beradaptasi, memahami situasi dan mengendalikan emosi saat berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. Proses ini dilakukan melalui aktivitas seperti mendengarkan, mengamati, dan meniru perilaku yang mereka lihat di sekitarnya. (Avandra et al., 2023).

Kemampuan sosial-emosional anak ditandai dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan serta menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pemikiran, dan tindakan. Aspek ini menjadi bagian penting dalam perkembangan anak, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada dalam fase pertumbuhan. Oleh karena itu, perhatian khusus terhadap perkembangan sosial-emosional mereka sangat diperlukan. Untuk meningkatkan kemampuan ini, dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan menarik agar siswa tetap antusias. Melalui pendekatan yang menyenangkan, diharapkan mereka mampu mengelola aspek sosial-emosional dengan lebih baik.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti kondisi lingkungan dan karakteristik individu peserta didik. Faktor lingkungan, jika mendukung dan kondusif, akan berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Sebaliknya, lingkungan yang tidak baik dapat mengarahkan anak pada perilaku yang kurang baik. Faktor kedua adalah kondisi peserta didik, yang perlu merasa aman, nyaman, dan senang selama proses pembelajaran. Menciptakan suasana belajar yang menarik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat siswa, salah satunya adalah metode bermain peran (*role playing*). Model ini memungkinkan peserta didik berperan aktif sesuai dengan karakteristik tokoh yang mereka mainkan berdasarkan naskah peristiwa yang telah disiapkan oleh guru. Bermain adalah kegiatan alami bagi anak, sehingga memadukan aktivitas ini dalam pembelajaran bisa menjadi cara efektif untuk mengembangkan pengetahuan kognitif dan keterampilan sosial mereka dalam konteks pribadi, hubungan dengan orang lain, dan lingkungan sekitar. (Jamilah, 2019).

Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terintegrasi SEL melibatkan siswa yang bekerja dalam kelompok kecil untuk memerankan berbagai peran dalam skenario tertentu sambil menerapkan keterampilan sosial-emosional. Metode ini dimulai dengan pembentukan kelompok heterogen, penugasan peran, dan diskusi untuk merencanakan peran dalam kelompok. Metode pembelajaran *role playing* yang didukung media monopoli dan terintegrasi dengan pembelajaran sosial-emosional (SEL) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam proses ini, siswa memainkan peran sesuai dengan karakter mereka secara terstruktur. Hal ini membantu peserta didik mengatasi kesulitan seperti mengontrol diri, meningkatkan empati, manajemen emosi, menjadi pribadi yang bertanggung jawab, menghargai orang lain, dan memiliki intrapersonal yang baik. Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terintegrasi sel adalah metode di mana siswa tidak hanya berperan dalam simulasi atau permainan peran, tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok dengan pendekatan yang terintegrasi dengan teori dan prinsip pembelajaran sosial-emosional.

*Role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin, yang berfokus pada aktivitas berpikir, berbicara, dan menulis. Dalam proses ini, siswa diminta membaca, mencatat poin-poin penting, menjelaskan, mendengarkan, berbagi ide dengan teman dan kelompok, serta memainkan peran sesuai tugas yang diberikan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari interaksi dengan teman sekelompok. Inti dari metode *role playing* adalah penguasaan materi pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan, di mana siswa berperan sebagai tokoh atau objek tertentu. Berikut adalah penjelasan singkat dan beberapa referensi nasional yang relevan untuk model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* Terintegrasi SEL dengan deskripsi Metode antara lain:

1. **Kooperatif:** Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau peran yang diberikan.
2. **Role Playing:** Siswa memerankan berbagai karakter atau situasi untuk belajar melalui pengalaman langsung.
3. **Terintegrasi SEL:** Metode ini menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran sosial-emosional (SEL) yang bertujuan untuk mengasah keterampilan sosial dan emosional siswa, seperti kemampuan berempati, kesadaran diri, serta keterampilan berkomunikasi secara efektif.

Selain deskripsi model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terdapat Langkah-Langkah pembelajaran model tersebut antara lain:

1. **Pembentukan Kelompok:** Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen.
2. **Penugasan Peran:** Setiap kelompok diberikan skenario atau situasi yang harus mereka perankan.
3. **Diskusi dan Koordinasi:** Siswa berdiskusi dan merencanakan peran mereka dalam kelompok.
4. **Pelaksanaan Role Playing:** Kelompok memerankan skenario, dengan perhatian pada interaksi sosial dan emosional.
5. **Refleksi dan Evaluasi:** Setelah *role playing*, siswa berdiskusi tentang pengalaman mereka dan mengidentifikasi keterampilan sosial-emosional yang telah diterapkan.

### **Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing***

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, begitu juga dengan model *role playing* yang memiliki aspek positif dan negatifnya sendiri.

1. Keunggulan model *role playing* (Djamarah, 2002: 89)
  - a. Membantu siswa memahami materi yang diperankan.
  - b. Siswa dilatih untuk lebih kreatif dan mengambil inisiatif.
  - c. Bakat seni drama siswa dapat berkembang melalui latihan ini.
  - d. Kerja sama antar pemain dapat dibangun dan ditingkatkan dengan baik.
  - e. Siswa belajar untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan rekan-rekannya.
  - f. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.
2. Kekurangan model *role playing* (Sanjaya, 2007: 160)
  - a. Karena keterbatasan waktu, kesempatan bagi setiap siswa untuk berperan secara optimal sering kali tidak tercapai.
  - b. Rasa malu dan ketakutan dapat menghambat siswa dalam memainkan peran dengan baik, sehingga hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.
  - c. Model ini sulit diterapkan pada anak yang masih sangat muda, karena mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang berbagai peran dan keterampilan sosial untuk bermain dalam kelompok.
  - d. Pengelolaan yang kurang efektif sering menyebabkan simulasi lebih dianggap sebagai hiburan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.
  - e. Model ini memerlukan imajinasi yang kuat dari guru dan siswa, serta membutuhkan waktu yang lebih lama untuk diterapkan.
  - f. Tidak semua topik dalam pelajaran biologi cocok untuk diterapkan menggunakan metode *role playing*.

Peningkatan motivasi melalui metode pembelajaran ini dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Ketika siswa merasa menikmati proses belajar, mereka akan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan. Pembelajaran yang menarik dan memiliki makna ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan dalam pengambilan keputusan. Selain itu, penggunaan media permainan seperti monopoli dalam pembelajaran memudahkan pemahaman konsep-konsep yang sulit, sambil mendukung pengembangan keterampilan penting lainnya yang sangat dibutuhkan di era modern. Variasi dalam model pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperhatikan aspek sosial-emosional mereka.

Menurut Bloom dalam Lestari, hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan berpikir. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, dan minat siswa. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik yang didukung oleh kemampuan mental. Hasil belajar dapat tercermin dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan,

keterampilan, apresiasi, emosi, interaksi sosial, kondisi fisik, etika, dan sikap. Perubahan dalam salah satu atau lebih dari aspek tersebut menunjukkan bahwa seseorang telah mengalami proses pembelajaran yang membawa perubahan dalam perilakunya. (Lestari et al., 2023: 7098). Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik memperoleh hasil yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah mereka kuasai. Ketiga aspek hasil belajar ini mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilalui. Hasil belajar ini akan tetap menjadi bagian dari diri siswa karena telah terinternalisasi dalam kehidupan mereka. (Sulastri, 2018: 92)

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan evaluasi akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil tersebut akan tersimpan dalam waktu yang lama, bahkan mungkin selamanya, karena hasil belajar berperan dalam membentuk karakter individu yang terus berusaha untuk mencapai kemajuan. Hal ini akan mempengaruhi pola pikir dan menghasilkan peningkatan dalam perilaku serta kinerja.

### **Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2013: 54).

1. Faktor internal (faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar) yang terdiri dari:
  - a. Faktor fisik (kesehatan dan kondisi tubuh)
  - b. Faktor psikologis yang mencakup berbagai aspek, seperti: kecerdasan, perhatian, minat, bakat, kesiapan, motivasi, kematangan, dan kestabilan mental.
  - c. Faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar.
2. Faktor eksternal (faktor yang ada diluar individu) terdiri dari:
  - a. Faktor Keluarga  
Pengaruh keluarga terhadap pembelajaran siswa dapat mencakup cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya keluarga..
  - b. Faktor Sekolah  
Faktor yang berasal dari sekolah mencakup metode pengajaran, kurikulum yang diterapkan, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, disiplin di sekolah, jadwal pelajaran, standar pendidikan, kondisi gedung sekolah, serta metode belajar dan tugas rumah.
  - c. Faktor Masyarakat  
Masyarakat juga memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa, karena interaksi dan pengaruh sosial yang ada di lingkungan sekitar.

Pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar serta sosial emosional peserta didik. Hal ini relevan dengan penelitian menurut Refisi Duha et al. yang mengatakan meningkatnya kemampuan sosial emosional peserta didik yang dilakukan selama 2 (dua) siklus. Kemudian menurut penelitian Ni Luh Mira Wintan dkk ialah mengalami peningkatan dalam kompetensi sosial emosional yang dipengaruhi oleh pembelajaran *role playing* pada siklus kedua.

Selanjutnya menurut penelitian Aan Budi Santoso mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* efektif terhadap keterampilan sosial emosional peserta didik, mengalami pengaruh yang signifikan. Kesimpulan dari berbagai penelitian di atas terdapat hubungan positif antara model pembelajaran bermain peran dan peningkatan kemampuan sosial emosional peserta didik. Oleh karena itu, saya memilih judul “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* terintegrasi SEL dengan Berbantuan Media Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik” untuk mengetahui efektivitas sosial emosional peserta didik terhadap hasil belajar.

*Best practice* ini dirancang untuk membantu guru memilih model dan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan penekanan pada pentingnya keterampilan sosial emosional dalam menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman, serta pembelajaran yang bermakna. Dengan mengintegrasikan model pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), peserta didik dapat lebih aktif, meningkatkan partisipasi, hasil belajar, serta motivasi, terutama dalam menghadapi materi yang sulit atau kurang menarik. Selain itu, metode *role playing* akan meningkatkan keterampilan sosial emosional dan penerapan pembelajaran secara praktis, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam dan mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan-pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional yang penting bagi kesuksesan peserta didik di dalam dan di luar kelas.

## 2. METODE

### **Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Best Practice***

Pelaksanaan *best practices* dilaksanakan di SMK Negeri 1 Slawi pada kelas XI AKL 2, dengan durasi 1 (satu) bulan, dari Juli 2024 hingga Agustus 2024.

### **Target/Subjek *Best Practice***

Subjek yang terlibat dalam *best practice* ini peserta didik kelas XI AKL 2 dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terintegrasi dengan SEL. Tujuan yang ingin dicapai dalam *best practice* ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI AKL 2 di SMK Negeri 1 Slawi. Pembelajaran ini di latarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah, motivasi belajar yang rendah, pembelajaran yang monoton, dan minat belajar matematika peserta didik yang cenderung rendah dalam pembelajaran matematika pada materi bunga tunggal dan bunga majemuk, hal ini diketahui dari hasil observasi dan diagnostik awal pada pertemuan sebelumnya di SMK N 1 Slawi, Kec. Slawi.

### **Prosedur**

Langkah yang saya lakukan adalah 1) pertama saya melakukan diagnostik pada peserta didik tentang minat mereka dan pembelajaran seperti apa yang mereka minati terhadap pembelajaran matematika, 2) melihat hasil pembelajaran sebelumnya 3)menentukan pembelajaran yang akan dilakukan yakni kooperatif learning tipe *role playing* terintegrasi dengan SEL 4) melaksanakan pembelajaran kooperatif learning tipe *role playing* terintegrasi dengan SEL dan mengambil nilai pretest serta posttest 5) melakukan analisis hasil pretest dan posttest peserta didik.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai pretest dan posttest peserta didik, pretest diberikan kepada peserta didik pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan sedangkan posttest diberikan di akhir pembelajaran setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Pada penelitian ini perhitungan prosentase peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus *N-gain* yakni  $\frac{\text{posttest}-\text{pretest}}{\text{skor ideal}-\text{pretest}}$ . Dari rumus ini maka akan diperoleh nilai peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya akan dilampirkan langkah pembelajaran yang dilakukan.

**Tabel 1. Kategori Perolehan N-gain Skor**

Pembagian Skor <i>N-gain</i>		Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-gain</i>	
Nilai <i>N-gain</i>	Kategori	Persentase (%)	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi	< 40	Tidak Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	40 – 55	Kurang Efektif
$g < 0,3$	Rendah	56 – 75	Cukup Efektif
$g \leq 0$	Gagal	> 76	Efektif

Sumber: Hake, 1999

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan sosial emosional adalah aspek krusial yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dalam kegiatan ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan tingkat pemahaman mereka, dengan anggota yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik dengan pemahaman lebih tinggi membimbing yang lain dalam diskusi dan belajar bersama, mengembangkan kompetensi kesadaran sosial, empati, dan compassion. Selama diskusi, peserta didik menunjukkan kesadaran diri dan kemampuan manajemen diri dalam mengendalikan emosi mereka. Setelah diskusi, mereka melanjutkan ke permainan monopoli, di mana mereka menyusun strategi untuk mencapai hasil maksimal, melatih keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, dan keterampilan komunikasi. Dalam permainan ini, peserta didik berperan sesuai dengan posisi mereka, melatih inisiatif dan kemampuan adaptasi terhadap situasi tertentu. Proses ini menguji dan mengembangkan keterampilan sosial emosional mereka, termasuk kesadaran diri, pengendalian emosi, dan pengambilan keputusan yang sadar. Setelah permainan selesai, peserta didik mengerjakan soal secara mandiri untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, memastikan bahwa pembelajaran efektif baik secara sosial emosional maupun dalam hal pemahaman akademik.

Teknis besarnya untuk permainan monopoli sendiri adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen dengan jumlah masing-masing kelompok 5-6 orang.
2. Guru menyampaikan aturan permainan dalam monopoli
3. Peserta didik diberikan waktu berdiskusi, mempelajari materi, dan menyusun strategi dalam bermain monopoli selama 10 menit.
4. Peserta didik memainkan monopoli dalam waktu 30 menit.

Adapun proses pelaksanaan best practice dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing yang terintegrasi SEL adalah sebagai berikut

## Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

### *Persiapan/ Orientasi*

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mempersilahkan perwakilan peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran (**PPP: Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia**). (**KSE CASEL: Kesadaran Diri**)
3. Guru menanyakan kabar dan memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.
4. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengenali emosi dirinya di awal pembelajaran.
5. Guru mengenalkan emoji berupa emoji ekspresi senang, bersemangat, sedih, dan biasa saja (wajah datar) yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan keadaan emosinya.  
(**KSE CASEL: Kesadaran Diri**)
6. Guru mengecek kehadiran dan emosional peserta didik.
7. Peserta didik yang namanya dipanggil memilih emotikon yang sudah ditampilkan melalui *power point* (PPT). (**Mindfulness: EMC<sup>2</sup>**)
8. Peserta didik menyiapkan diri dan perlengkapan berupa buku dan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran (**PPP: Mandiri**).
9. **Stop Sejenak**
  - a. Siswa melakukan teknik **STOP (rileks)** dipandu guru:
  - b. *Stop*: hentikan semua aktivitas
  - c. *Take a deep breath*: Tarik napas dalam-dalam dan tahan selama 5 detik.. kemudian hembuskan dan rilekskan pergelangan tangan serta kaki
  - d. *Observe*: mengamati apa yang dirasakan
  - e. *Proceed*: mengelola emosi dan kembali melanjutkan aktivitas(**Mindfulness: EMC<sup>2</sup>**)

### *Apersepsi dan Motivasi*

1. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi prasyarat yang telah dipelajari yakni mengenai barisan dan deret aritmatika.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, strategi, dan teknik penilaian pembelajaran Bunga tunggal dan bunga majemuk.
3. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik berupa *Quotes* yang berbunyi:

“Semua orang itu jenius, tetapi jika anda menilai ikan dengan kemampuannya untuk memanjat pohon, percayalah bahwa itu adalah tindakan yang bodoh” – *Albert Einstein*–

(**Empathy: EMC<sup>2</sup>**)

## Kegiatan Inti (90 menit)

### *Tahap 1: Tahapan Penyajian Kelas*

1. Guru menyajikan permasalahan kontekstual yang berupa gambar yang berkaitan dengan budaya disekitar peserta didik seperti penjualan tahu aci dan martabak telur yang merupakan jajanan khas Tegal kemudian menjadikannya sebagai subjek serta mengintegrasikan dengan materi bunga tunggal dan majemuk dimana omset yang di dapat dari penjualan tersebut nantinya di tabungkan ke bank:





2. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait hubungan gambar dengan materi Bunga tunggal dan bunga majemuk, seperti:
  - a. Gambar apa yang disajikan?
  - b. Dari gambar tersebut apa informasi yang kalian dapat?
  - c. Pernahkah kalian mencoba menabung, investasi atau menyetorkan uang kalian di bank? ataupun melakukan aktivitas yang berhubungan dengan penyimpanan uang?
  - d. Ketika kalian menabung, berinvestasi dan menyetorkan uang di bank, apa yang kalian harapkan, apakah kalian berharap saldo tabungan kalian akan bertambah?
  - e. Tentu kalian akan mengaharapkan hal tersebut, lumayan bukan jika tabungan kalian bertambah meskipun itu sedikit?
  - f. Selain permasalahan yang di sajikan kira-kira apakah masih ada permasalahan lain yang familiar buat kalian?

**(KSE CASEL: Kesadaran Sosial)**
3. Guru menjelaskan materi secara singkat terkait bunga tunggal dan majemuk.

**(KSE CASEL: Kesadaran sosial)**

---

### ***Tahap 2: Tahapan Belajar dalam kelompok***

1. Guru mengorganisir peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi berdasarkan hasil asesmen pada pertemuan sebelumnya, setiap kelompok terdiri dari masing-masing 5-6 orang.
2. Guru membagikan materi ajar pada setiap kelompok diskusi.
3. Peserta didik diarahkan berdiskusi terkait materi bunga tunggal dan majemuk. **(PPP: Gotong Royong & Bernalar Kritis)**

---

### ***Tahap 3: Tahapan Permainan***

1. Guru menyampaikan bahwa hari ini pembelajaran akan dilakukan dengan berbantuan media permainan monopoli.
  2. Guru menyampaikan aturan permainan kepada peserta didik. **(KSE CASEL: Kesadaran Sosial).**
  3. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendiskusikan strategi permainan. **(PPP: Gotong Royong dan Bernalar Kritis). (KSE CASEL: Kesadaran Sosial).**
  4. Guru membimbing jalannya permainan yang akan dilakukan peserta didik.
  5. Peserta didik berperan aktif dan saling bekerja sama.
  6. Peserta didik secara berkelompok memainkan games sesuai dengan penjelasan guru serta berdiskusi dalam menyelesaikan soal. **(PPP: Gotong Royong, Bernalar Kritis, dan Kreatif). (KSE CASEL: Pengambilan Keputusan yang bertanggung jawab)**
-

- 
7. Guru mengamati proses diskusi kelompok dengan berkeliling pada setiap kelompok diskusi dan menanyakan bilamana adanya kesulitan. **(KSE CASEL: Keterampilan Sosial). (Critical Inquiry: EMC<sup>2</sup>)**
  8. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan pengecekan kembali hasil penyelesaian yang diperoleh
- 

#### ***Tahap 4: Tahapan Tournaments***

---

1. Peserta didik diberikan soal dan diberikan waktu mengerjakan selama 3 menit di depan. **(Mindfulness: EMC<sup>2</sup>) (Bernalar Kritis dan Kreatif: PPP)**
  2. Kemudian menunjukkan hasilnya dan lanjut mendiskusikan jawaban tersebut dengan kelompoknya. **CASEL: Kesadaran Sosial), (Empathy: EMC<sup>2</sup>).**
  3. Peserta didik melanjutkan ke soal ke 2 dan diberikan waktu mengerjakan selama 3 menit di depan. **(Mindfulness: EMC<sup>2</sup>).**
  4. Kemudian menunjukkan hasilnya dan lanjut mendiskusikan jawaban tersebut dengan kelompoknya. **CASEL: Kesadaran Sosial), (Empathy: EMC<sup>2</sup>).**
  5. Kegiatan ini berulang sampai semua soal selesai dikerjakan sesuai dengan waktu yang ditentukan.
  6. Guru memeriksa hasil pengerjaan peserta didik apakah sudah tepat atau belum.
  7. Guru meminta perwakilan beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.
  8. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok penyaji. **(Berkebhinekaan Global: PPP). (Compassion: EMC<sup>2</sup>)**
- 

#### ***Tahap 5: Tahapan Penghargaan Kelompok***

---

1. Guru menentukan kelompok terbaik yaitu kelompok yang memperoleh skor tertinggi sekaligus memberikan reward berupa pujian dan mendapat bintang yang bisa dipakai untuk menambah nilai kepada kelompok pemenang.

### **Kegiatan Penutup (15 menit)**

---

#### ***Penutup***

---

1. **Stop Sejenak**
    - a. Siswa melakukan teknik **STOP (rileks)** dipandu guru:
    - b. *Stop*: hentikan semua aktivitas
    - c. *Take a deep breath*: Tarik napas dalam-dalam dan tahan selama 5 detik. kemudian hembuskan dan rilekskan pergelangan tangan serta kaki
    - d. *Observe*: mengamati apa yang dirasakan
    - e. *Proceed*: mengelola emosi dan kembali melanjutkan aktivitas **(Mindfulness: EMC<sup>2</sup>)**
  2. Guru meminta peserta didik untuk memberikan penguatan dengan menarik kesimpulan dari materi pembelajaran hari ini.
  3. Peserta didik melakukan refleksi pencapaian, dan guru melakukan refleksi ketercapaian proses pembelajaran sebagai bahan perbaikan pembelajaran berikutnya melalui lembar refleksi guru yang ada. **(KSE CASEL: Pengelolaan Diri). (Compassion: EMC<sup>2</sup>)**
  4. Guru memberikan soal formatif akhir yang dikerjakan secara individu
  5. Peserta didik mengerjakan soal formatif akhir.
-

6. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, yakni Materi Anuitas.
7. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi untuk semangat belajar.
8. Guru mengajak peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran. **(PPP: Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia).**
9. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. **(KSE CASEL: Kesadaran Diri)**

**Tabel 2. Hasil Efektivitas Pembelajaran menggunakan N-gain Skor**

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
<b>N-gain Skor</b>		
Skor > 0,7	33	91,67
Skor ≤ 0,7	3	8,33
<b>Kategorisasi Peningkatan Skor</b>		
Kategori Efektif	27	75
Kategori Cukup Efektif	8	125
<b>Rata-Rata Efektivitas Peningkatan Skor</b>		78

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa 33 peserta didik (91,67%) mendapatkan *N-gain* skor di atas 0,7, sementara 3 peserta didik (8,23%) memiliki *N-gain* skor sama dengan atau di bawah 0,7, yang mengindikasikan peningkatan skor yang didapatkan peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, 27 peserta didik (75%) mendapatkan peningkatan skor dalam kategori efektif, sedangkan 8 peserta didik lainnya (25%) berada dalam kategori cukup efektif. Rata-rata efektivitas peningkatan skor seluruh peserta didik berada dalam kategori efektif dengan nilai prosentase sebesar 78%. Data ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing yang terintegrasi dengan SEL berbantuan media monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dengan adanya data ini bisa menjadi penguat dan bahan pertimbangan dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terintegrasi dengan SEL berbantuan media monopoli.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Penelitian dari Fajaria Desi Pritawati yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen adalah 89, dengan nilai tertinggi 96, nilai terendah 70, dan tingkat ketuntasan 91,67%. Di kelas kontrol, rata-rata hasil belajar adalah 83,37, dengan nilai tertinggi 93, nilai terendah 70, dan

tingkat ketuntasan 85,71%. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari Sahrani Karim yang berjudul Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan Tingkat ketuntasan hasil belajar pada materi sistem peredaran manusia di kelas VIII SMP YP PGRI 4 Makassar menunjukkan bahwa pada siklus I, sebanyak 13 siswa (37%) mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sementara itu, pada siklus II, jumlah siswa yang memenuhi kriteria meningkat menjadi 31 siswa (88%) setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif, seperti Teams Game Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli dan model Role Playing, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh peningkatan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar dan tingkat ketuntasan siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian ini sejalan dengan temuan dari Fajaria Desi Pritawati dan Sahrani Karim, yang masing-masing menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT dan Role Playing secara efektif meningkatkan kinerja akademik siswa di berbagai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Role Playing yang terintegrasi dengan Social-Emotional Learning (SEL) dan dibantu oleh media permainan monopoli telah menunjukkan dampak positif pada peserta didik. Mereka menjadi lebih bersemangat, termotivasi, serta merasa aman dan nyaman saat belajar. Walaupun proses pembelajaran ini cukup melelahkan, refleksi dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka tetap menikmati dan menghargai pengalaman belajar yang diberikan. Namun, penerapan metode ini tidak tanpa tantangan. Beberapa hambatan yang ditemukan seperti : Kelas menjadi ramai karena antusiasme peserta didik, namun tidak sampai mengganggu keseluruhan proses pembelajaran, Guru harus mengeluarkan lebih banyak energi untuk menyiapkan perangkat ajar dan mengatur jalannya permainan agar tetap fokus dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, Diperlukan aturan permainan yang lebih jelas dan instruksi yang mudah dipahami oleh peserta didik untuk memastikan setiap peserta didik memahami peran dan tanggung jawab mereka selama aktivitas berlangsung, pembagian kelompok perlu ditinjau ulang agar lebih efektif, baik dalam hal dinamika kelompok maupun distribusi kemampuan peserta didik.

Best praktis ini diharapkan dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi pendidik lain yang ingin menerapkan atau memodifikasi metode pembelajaran serupa. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Role Playing yang terintegrasi dengan SEL menggunakan media permainan seperti monopoli, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif, menyenangkan,

dan bermakna. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan kompetensi sosial-emosional peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu dengan melakukan penyesuaian dan pengembangan terus-menerus akan memastikan metode ini tetap relevan dan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

#### **4. SIMPULAN**

Pembelajaran kooperatif tipe role playing yang terintegrasi dengan SEL dan menggunakan media monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional dan hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatan ini, peserta didik yang dibagi ke dalam kelompok heterogen dengan berbagai tingkat pemahaman bekerja sama dalam diskusi dan permainan monopoli, yang membantu mereka mengembangkan kesadaran sosial, empati, pengendalian emosi, dan keterampilan pengambilan keputusan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 91,67% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai *N-gain* melebihi 0,7, sementara 8,23% peserta didik memiliki skor *N-gain* sama dengan atau di bawah 0,7. Selain itu 75% peserta didik mendapatkan peningkatan skor dalam kategori efektif, sedangkan 25% peserta didik lainnya berada dalam kategori cukup efektif. Rata-rata efektivitas peningkatan skor peserta didik adalah 78%, yang mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik dan keterampilan sosial-emosional peserta didik. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif tipe role playing terintegrasi SEL berbantuan media monopoli memberikan dampak positif yang tinggi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Avandra, Ricky., S, Neviyarni., Irdamurni. (2023). Pembelajaran Sosial Emosional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik :Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5560 – 5570.
- Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duha, Refisi., Widiastuti, Ajeng Ayu. (2018). Meningkatkan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) berbantuan Media Konkrit dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Satya Widya*, 34(1), 77 – 87. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1570/1026>.
- Hake. (1999). Analyzing charge Gain scores. America Educational Research Association's Division, Measurrement and Research Methodology
- Karim, Syahrani. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidikan dan Kependidikan*, 2(2), 168 – 174.
- Lestari, Nana Citrawati., Hidayah, Yulianti., Zannah, Fathul. (2023) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 05(03), 7095-7103.
- Pritawati, Fajaria Desi. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. (2007). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Santoso, Aan Budi. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Ketrampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 3(2), 70 – 80. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/IMSG/article/view/480>.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulastri., dkk. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 92.
- Tusyana, Eka., Trengginas, Rayi., Suyadi. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *Jurnal Inventa*, 3(1), 18 – 26.
- Widastuti, Sussi. (2022). Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Domain Pendidikan: Implementasi Dan Asesmen. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 964 – 972.
- Yandi, Andri., Putri, Anya Nathania Kani., Putri, Yumna Syaza. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik(Literature Review). *Jurnal Pendidikan siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yustina, A. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 1– 7.