

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MARKET PLACE ACTIVITY* DAN
TIPE *ROLE PLAYING* DITINJAU DARI PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS XI SMA KESUMA BAKTI BEKRI**

(Skripsi)

**Oleh
ALDI PRANOTO
NPM 2213031088**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MARKET PLACE ACTIVITY* DAN TIPE *ROLE PLAYING* DITINJAU DARI PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS XI SMA KESUMA BAKTI BEKRI

Oleh
ALDI PRANOTO

Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing* ditinjau dari pemahaman konsep siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain faktorial 2×3 . Populasi penelitian berjumlah 73 siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri, sedangkan sampel penelitian ditentukan dengan teknik cluster random sampling sebanyak 49 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan tes pemahaman konsep, serta dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas Levene Statistic. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians dua jalan (*Two Way Anova*) dan uji-t dua sampel independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan model *Role Playing*; (2) hasil belajar ekonomi pada siswa dengan pemahaman konsep tinggi antara kedua model pembelajaran, di mana model *Market Place Activity* memberikan hasil lebih baik; (3) pada siswa dengan pemahaman konsep sedang, model *Market Place Activity* juga menghasilkan nilai lebih tinggi; (4) pada siswa dengan pemahaman konsep rendah, model *Market Place Activity* juga memberikan hasil belajar yang lebih baik; (5) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah pada kedua model; dan (6) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan pemahaman konsep terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar Ekonomi, *Market Place Activity*, *Role Playing*, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

COMPARISON OF ECONOMICS LEARNING OUTCOMES USING THE MARKETPLACE ACTIVITY AND ROLE-PLAYING COOPERATIVE LEARNING MODELS, AS SEEN IN TERMS OF CONCEPTUAL UNDERSTANDING OF STUDENTS GRADE XI AT SMA KESUMA BAKTI BEKRI

**By
ALDI PRANOTO**

The low economics learning outcomes of eleventh-grade students at SMA Kesuma Bakti Bekri, Central Lampung Regency, demonstrate the need for the implementation of effective, interactive learning models that are appropriate to student characteristics. This study aims to determine the differences in economics learning outcomes between students using the Market Place Activity cooperative learning model and the Role Playing model, in terms of their conceptual understanding. The research method used was a quasi-experimental design with a 2x3 factorial design. The study population was 73 eleventh-grade students at Kesuma Bakti Bekri Senior High School, while the sample was determined using cluster random sampling techniques, with 49 students divided into two classes. Data were collected through learning achievement tests and conceptual understanding tests, supplemented by observation and documentation. Prerequisite analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test and the Levene Statistical homogeneity test. Hypotheses were tested using two-way analysis of variance (ANOVA) and a two-sample independent t-test. The results showed that: (1) there was no difference in economics learning outcomes between students using the Market Place Activity model and those using the Role Playing model; (2) Economic learning outcomes for students with a high conceptual understanding between the two learning models, where the Market Place Activity model produces better results; (3) For students with a moderate conceptual understanding, the Market Place Activity model also produces higher scores; (4) For students with a low conceptual understanding, the Market Place Activity model also produces better learning outcomes; (5) There is no difference in learning outcomes between students with a high, moderate, and low conceptual understanding in the two models; and (6) There is no interaction between the learning model and conceptual understanding on students' economic learning outcomes.

Keywords: Conceptual Understanding, Economic Learning Outcomes, Market Place Activity, Role Playing.

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MARKET PLACE
ACTIVITY* DAN TIPE *ROLE PLAYING* DITINJAU DARI PEMAHAMAN
KONSEP SISWA SMA KESUMA BAKTI BEKRI**

Oleh:

ALDI PRANOTO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

**: PERBANDINGAN HASIL BELAJAR
EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MARKET PLACE ACTIVITY DAN TIPE
ROLE PLAYING DITINJAU DARI
PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMA
KESUMA BAKTI BEKRI**

Nama Mahasiswa

: Aldi Pranoto

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213031088

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

**Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016**

**Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900525 202406 2 002**

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003**

**Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Suroto, S.Pd., M.Pd.



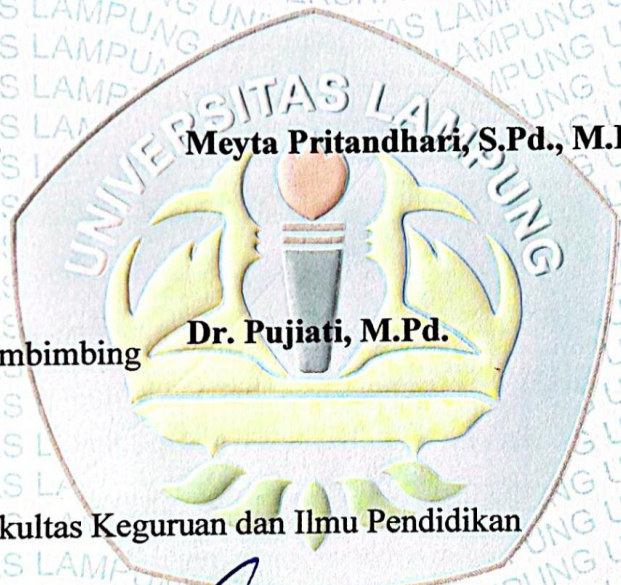
Sekretaris

Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd.

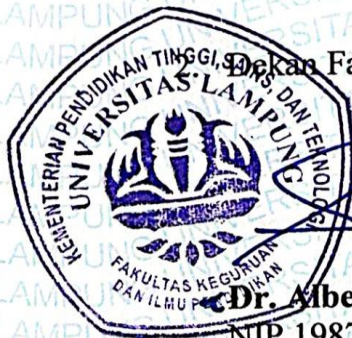


**Penguji
Bukan Pembimbing**

Dr. Pujiati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 FEBRUARI 2026



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng – Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Aldi Pranoto
NPM : 2213031088
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 24 Februari 2026



Aldi Pranoto

2213031088

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aldi Pranoto, yang biasa dipanggil Aldi. Penulis dilahirkan di Kesumajaya pada 8 Mei 2004. Penulis merupakan anak bungsu dari pasangan Bapak Sugiarto dan Ibu Sartini. Penulis tumbuh dan dibesarkan di Bekri, Kabupaten Lampung Tengah.

Adapun riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut;

1. SDN 2 Kesumadadi, lulus pada tahun 2016.
2. SMP Trijaya Bekri, lulus pada tahun 2019.
3. SMA Kesuma Bakti, lulus pada 2022.
4. Pada tahun 2022, penulis dinyatakan lolos dan diterima menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menempuh pendidikan, penulis aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan organisasi, di antaranya sebagai Staf Ahli Bidang Penelitian dan Pengembangan Assets Universitas Lampung. Penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta mengikuti Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Darussalam. Selain itu, penulis terpilih sebagai peserta Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) Batch 4 di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang didanai oleh LPDP. Dalam program tersebut, penulis juga dipercaya sebagai Kepala Suku PMM Batch 4 UPI, yang bertanggung jawab dalam mengoordinasikan peserta, membangun komunikasi yang efektif, serta memperkuat kolaborasi antarmahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tuaku

Untuk Bapak dan Ibu, terima kasih atas cinta yang tak pernah berhenti, doa yang tak pernah putus, dan pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya. Karya sederhana ini adalah bagian kecil dari usaha ananda untuk membalas segala kebaikan yang telah Bapak dan Ibu berikan.

Bapak Ibu Guru dan Dosen

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada seluruh Guru dan Dosen yang telah menjadi teladan, memberikan arahan, motivasi, serta ilmu yang tak ternilai sepanjang perjalanan pendidikan penulis.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(Al-Mujadilah: 11)

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat kamu gunakan untuk mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

“Ilmu tanpa agama adalah buta, agama tanpa ilmu adalah lumpuh”

(Albert Einstein)

“Stay Calm and Enjoy Your Life”

(Aldi Pranoto)

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbi* *lamin*, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta kemudahan dan kelancaran yang senantiasa diberikan dalam setiap proses yang dilalui, sehingga skripsi dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing* ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa SMA Kesuma Bakti Bekri” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, beserta segenap pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen Pembimbing I. Terimakasih penulis sampaikan kepada bapak atas kesediaannya memberikan arahan, koreksi, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini. Setiap saran dan bimbingan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyempurnakan karya ini.
8. Ibu Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibu atas bimbingan, arahan, serta berbagai masukan berharga yang telah diberikan dalam proses penyempurnaan skripsi ini. Kesediaan Ibu untuk meluangkan waktu di tengah kesibukan dalam memberikan koreksi, saran konstruktif, dan evaluasi yang mendalam sangat membantu penulis dalam menyusun penelitian ini secara lebih sistematis. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih untuk terlibat dalam kegiatan penelitian dan pengabdian. Keterlibatan tersebut menjadi pembelajaran yang sangat berarti serta memberikan wawasan dan pengalaman yang tidak ternilai dalam perjalanan studi penulis.
9. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd. selaku dosen Penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Setiap arahan yang diberikan menjadi bahan evaluasi yang sangat berarti bagi penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan karya ilmiah ini.
10. Bapak Tedi Rusman, M.Si. atas semua ilmu, bimbingan, dan pemahaman yang telah diberikan, ilmu yang diberikan sangat membantu penulis dalam pemahaman teknik analisis data serta pengolahan hasil penelitian, sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat dilakukan secara sistematis, tepat, dan sesuai dengan kaidah ilmiah. Ilmu yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga dalam mendukung kualitas dan ketepatan analisis pada penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta pengalaman akademik selama masa perkuliahan. Segala

pembelajaran yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

12. Staf dan karyawan Universitas Lampung, terima kasih atas bantuan dan pelayanan yang diberikan kepada penulis dalam membantu semua administrasi selama menempuh studi di Universitas Lampung.
13. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru SMA Kesuma Bakti, terima kasih karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada guru mata pelajaran ekonomi dan kelas XI atas kerja sama, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung.
14. Teruntuk Bapak Sugiarto dan Ibu Sartini, orang tua luar biasa yang menjadi dalang di balik setiap langkah perjalanan ini. Dalam diam, Bapak dan Ibu menanamkan doa, dalam lelah, Bapak dan Ibu, menguatkan harapan. Setiap tetes keringat yang mengalir bukan sekedar kerja keras, melainkan anak tangga yang dengan penuh kasih disusun satu per satu demi mengantarkan putra kecilnya menggapai cita-cita. Tidak terhitung pengorbanan yang telah diberikan. Waktu, tenaga, dan perasaan, semuanya tumpah tanpa pamrih, tanpa keluh kesah. Gelar ini bukanlah akhir, melainkan simbol kecil dari perjuangan panjang yang telah kita lalui bersama. Ia menjadi persembahan sekaligus ungkapan terima kasih yang mungkin tak akan pernah sebanding dengan apa yang telah Bapak dan Ibu korbankan. Dan tulisan ini menjadi saksi bisu bahwa setiap langkah penulis hingga titik ini tidak pernah berjalan sendiri, melainkan selalu diiringi cinta, doa, dan keteguhan dari orang tua tercinta.
15. Teruntuk Zildjian Fitri dan Syifa Maulita, sahabat yang senantiasa hadir dalam setiap fase perjuangan ini. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan air mata selama proses panjang penyusunan skripsi ini. Di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah, kalian hadir dengan dukungan, semangat, dan keyakinan yang menguatkan kembali langkah yang sempat goyah. Kebersamaan kita bukan sekedar tentang menyelesaikan tugas akademik, tetapi tentang tumbuh dan berjuang bersama dalam menggapai mimpi. Setiap diskusi, canda di sela kesibukan,

serta saling mengingatkan untuk tetap bertahan menjadi bagian berharga yang tidak akan terlupakan. Terima kasih karena telah menjadi sahabat yang tulus, yang tidak hanya ada dalam kemudahan, tetapi juga tetap tinggal dalam kesulitan. Semoga setiap impian yang kita perjuangkan hari ini kelak menemukan jalannya masing-masing, dan persahabatan ini tetap terjaga, melampaui ruang dan waktu.

16. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga besar PMM 4 Inbound Universitas Pendidikan Indonesia yang telah menjadi bagian dari perjalanan berharga dalam proses perkuliahan. Kebersamaan yang terjalin dalam keberagaman latar belakang, budaya, dan pengalaman telah memberikan pelajaran yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga memperkaya perspektif serta memperluas wawasan kebangsaan penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kelompok Tarawangsa yang telah menjadi ruang bertumbuh, berbagi, dan saling menguatkan selama mengikuti program ini. Setiap diskusi, kebersamaan, serta pengalaman yang dilalui bersama menjadi kenangan yang tak terlupakan dan memberikan makna mendalam dalam perjalanan akademik maupun pribadi penulis. Semoga silaturahmi dan nilai-nilai baik yang telah dibangun bersama tetap terjaga, serta menjadi bagian dari langkah-langkah kebaikan di masa yang akan datang.
17. Terima kasih untuk teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2022 atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah dibagikan selama menempuh perjalanan akademik ini. Kebersamaan kita telah mengajarkan arti solidaritas, saling menguatkan, dan tumbuh bersama dalam proses yang tidak selalu mudah. Perjalanan ini terasa lebih ringan karena dilalui bersama kalian. Semoga setiap langkah yang telah kita tempuh menjadi pijakan menuju masa depan yang lebih baik, dan semoga silaturahmi serta persahabatan yang terjalin tetap terjaga meskipun kelak kita melangkah di jalan yang berbeda.
18. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Crew Project 2025 atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat kolaborasi yang telah terjalin dengan begitu baik. Setiap proses yang dilalui bersama menjadi pengalaman berharga yang tidak hanya menambah wawasan akademik, tetapi

juga memperkaya sudut pandang dan kedewasaan penulis dalam berpikir serta bertindak. Ucapan terima kasih secara khusus penulis haturkan kepada Bapak Suroto dan Ibu Fanni Rahmawati yang telah memberikan kesempatan berharga untuk bergabung dalam tim penelitian. Kepercayaan yang diberikan merupakan kehormatan sekaligus motivasi besar bagi penulis untuk terus belajar dan berkembang. Pengalaman, bimbingan, serta ilmu yang diberikan selama proses penelitian menjadi bekal yang sangat berarti dan tak ternilai harganya dalam perjalanan akademik maupun profesional penulis ke depan. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah serta membawa keberkahan bagi kita semua.

19. Teruntuk Risha Khairani, sahabat sepembimbing, seperjuangan, sekaligus “Sobat Komparatif” yang terlibat dalam setiap proses panjang ini. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi tanpa henti, saling menguatkan di tengah revisi yang tak jarang melelahkan, serta semangat yang terus dijaga hingga akhirnya kita sampai pada titik ini. Semoga segala usaha dan perjuangan yang telah kita lalui bersama menjadi awal dari kesuksesan yang lebih besar di masa depan. Semoga segala usaha dan perjuangan yang telah kita lalui bersama menjadi awal dari kesuksesan yang lebih besar di masa depan.
20. Teruntuk Amanda Putra Febriansyah, sahabat seperjuangan lintas jurusan yang senantiasa menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan berbagai dinamika selama proses perkuliahan ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, serta dukungan yang selalu diberikan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Gita Gema Sugesti dan Alda Yunira Damayanti atas kebersamaan, motivasi, dan dukungan yang tulus. Setiap percakapan, candaan, serta perhatian kecil yang diberikan memiliki makna besar dalam perjalanan ini. Semoga pertemanan yang terjalin tidak hanya menjadi bagian dari cerita perkuliahan, tetapi juga terus berlanjut dalam setiap langkah kehidupan ke depan.
21. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kakak tingkat yang telah dengan tulus berbagi pengalaman, arahan, dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih turut penulis sampaikan kepada adik tingkat yang telah memberikan semangat dan warna

tersendiri dalam perjalanan ini. Semoga tali silaturahmi yang telah terbangun tetap terjaga dan menjadi jembatan kebaikan di masa mendatang.

22. Terakhir, penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan berkontribusi dalam proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Setiap dukungan, bantuan, doa, serta motivasi yang diberikan memiliki arti yang sangat besar dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda, serta menjadi amal dan keberkahan bagi kita semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa peran dan dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus membantu dalam setiap prosesnya.

Bandar Lampung, 19 Februari 2026

Penulis,

Aldi Pranoto

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Hasil Belajar Ekonomi	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif	19
3. Model <i>Market Place Activity</i>	24
4. Model <i>Role Playing</i>	29
5. Pemahaman Konsep Siswa.....	33
B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Pikir	48
D. Hipotesis.....	51
III. METODE PENELITIAN	53
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	53
1. Desain Penelitian.....	53
2. Prosedur Eksperimen Penelitian.....	55
B. Populasi dan Sampel	57
1. Populasi	57
2. Sampel.....	57

C.	Variabel Penelitian	58
1.	Variabel Bebas	58
2.	Variabel Terikat.....	58
3.	Variabel Moderator	59
D.	Definisi Konseptual Variabel.....	59
1.	Model <i>Market Place Activity</i>	59
2.	Model <i>Role Playing</i>	59
3.	Pemahaman Konsep	59
4.	Hasil Belajar Ekonomi	60
E.	Definisi Operasional Variabel.....	60
1.	Hasil Belajar Ekonomi	60
2.	Model <i>Market Place Activity</i>	60
3.	Model <i>Role Playing</i>	61
4.	Pemahaman Konsep	61
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	63
1.	Wawancara	63
2.	Observasi.....	64
3.	Eksperimen.....	64
4.	Tes	65
5.	Dokumentasi.....	65
G.	Uji Persyaratan Instrumen.....	65
1.	Uji Validitas	65
2.	Uji Reliabilitas.....	69
3.	Tingkat Kesukaran Soal	71
4.	Daya Beda Soal	73
H.	Uji Persyaratan Analisis Data	74
1.	Uji Normalitas	74
2.	Uji Homogenitas	74
I.	Teknik Analisis Data.....	76
1.	Analisis Two-Way Anova.....	76
2.	Uji T-test Dua Sampel <i>Independent</i>	77
J.	Rumusan Hipotesis.....	78
IV.	PEMBAHASAN.....	82
A.	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	82
1.	Sejarah Singkat Berdirinya SMA Kesuma Bakti	82
2.	Identitas Sekolah	83
3.	Visi dan Misi Sekolah	83
4.	Kegiatan Belajar dan Pembelajaran	83
5.	Sarana dan Prasarana.....	85
6.	Kegiatan Ekstrakurikuler	86
B.	Deskripsi Data.....	86

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen	86
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol.....	96
C. Uji Prasyarat Analisis Data	105
1. Uji Normalitas.....	106
2. Uji Homogenitas	107
D. Pengujian Hipotesis penelitian.....	108
1. Pengujian Hipotesis 1.....	109
2. Pengujian Hipotesis 2.....	110
3. Pengujian Hipotesis 3.....	111
4. Pengujian Hipotesis 4.....	112
5. Pengujian Hipotesis 5.....	113
6. Pengujian Hipotesis 6.....	114
E. Pembahasan.....	116
F. Implikasi.....	135
G. Keterbatasan Penelitian.....	136
V. SIMPULAN DAN SARAN	137
A. Simpulan	137
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun Ajaran 2024/2025	2
2. Hasil wawancara siswa tentang model pembelajaran di SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun 2025	4
3. Penelitian yang Relevan.....	39
4. Desain Penelitian	54
5. Data Jumlah Siswa Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun Ajaran 2024/2025	57
6. Definisi Operasional Variabel.....	62
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Pemahaman Konsep	67
8. Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar	68
9. Interpretasi Nilai r	70
10. Uji Reliabilitas Instrumen Pemahaman Konsep.....	70
11. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar.....	71
12. Indeks Kesukaran Soal.....	72
13. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	73
14. Rumus Unsur Persiapan <i>Two way anova</i>	76
15. Sarana dan Prasarana SMA Kesuma Bakti Bekri.....	85
16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	87
17. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen.....	89
18. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Tinggi yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen.....	90
19. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Tinggi yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen.....	91
20. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Sedang yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen.....	92

21. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Sedang yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen	93
22. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Rendah yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen	95
23. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Rendah yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> pada Kelas Eksperimen	95
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol	97
25. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.	98
26. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Tinggi yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	100
27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Tinggi yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	100
28. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Sedang yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	102
29. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Sedang yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	103
30. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Rendah yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	104
31. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Pemahaman Konsep Siswa Rendah yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Role Playing</i> pada Kelas Kontrol.....	105
32. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	106
33. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	107
34. Hasil Pengujian Hipotesis 1	109
35. Hasil Pengujian Hipotesis 2	110
36. Hasil Pengujian Hipotesis 3	111
37. Hasil Pengujian Hipotesis 4	113
38. Hasil Pengujian Hipotesis 5	114
39. Hasil Pengujian Hipotesis 6	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	51
2. Prosedur Penelitian Quasi Eksperimen.....	56
3. Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen	88
4. Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari FKIP Universitas Lampung	151
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari SMA Kesuma Bakti Bekri.....	152
3. Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan di SMA Kesuma Bakti Bekri	153
4. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Lampung	154
5. Surat Balasan Izin Penelitian dari FKIP Universitas Lampung.....	155
6. Kisi – Kisi Kuesioner Pemahaman Konsep dan Soal Tes Hasil Belajar.....	156
7. Soal Tes Hasil Belajar.....	163
8. Data Uji Coba	152
9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	155
10. Data Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep	171
11. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	172
12. Hasil Pengujian Hipotesis	173
13. Dokumentasi Foto Pelaksanaan (Kelas Eksperimen)	176
14. Dokumentasi Foto Pelaksanaan (Kelas Kontrol).....	177
15. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	178
16. Modul Ajar Kelas Kontrol	193

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi tantangan global. Dalam menghadapi era disrupsi teknologi dan perubahan sosial yang sangat cepat, pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak individu yang adaptif, inovatif, dan mampu bersaing. Oleh karena itu, kualitas pendidikan saat ini tidak lagi diukur dari seberapa banyak siswa menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga dari sejauh mana mereka mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah secara kreatif, dan kemampuan berkolaborasi secara efektif dalam berbagai situasi.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas, berpusat pada siswa, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, tantangan besar masih dihadapi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengajaran ilmu-ilmu sosial seperti Ekonomi. Salah satu kendalanya adalah rendahnya tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.

Banyak siswa masih belajar secara pasif, dengan pendekatan ceramah yang monoton, tanpa kesempatan untuk menggali pemahaman melalui pengalaman langsung. Kondisi ini diperparah dengan kurang optimalnya pemilihan model pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa. Hal ini

diperkuat oleh Susanti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak sejalan dengan semangat kebebasan siswa dalam mengeksplorasi proses belajar di kelas. Pembelajaran yang berpusat pada guru dengan komunikasi satu arah terbukti menghambat partisipasi aktif siswa, karena siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat, tanpa diberi ruang untuk berinteraksi atau berpikir secara mendalam.

Sebagai konsekuensi dari penggunaan metode pembelajaran konseptual yang cenderung monoton, hasil belajar siswa juga turut berdampak secara signifikan. Ketika siswa hanya menjadi pendengar pasif dalam proses pembelajaran, mereka kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawan (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran monoton dan berpusat pada guru terbukti menurunkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya pemahaman konseptual yang mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMA Kesuma Bakti pada tahun ajaran 2024/2025, ditemukan permasalahan utama dalam proses pembelajaran yaitu hasil belajar siswa. Berikut merupakan data hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi.

Tabel 1. Hasil Belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Kelas	Interval Nilai PTS		Interval Nilai PAS	
		≤ 70	≥ 70	≤ 70	≥ 70
1.	XI P1	20	4	24	0
2.	XI P2	17	8	25	0
3.	XI P3	18	6	24	0
Jumlah Peserta Didik		55	18	73	0
Jumlah Persentase		75,3%	24,7%	100%	0%

Sumber: Guru mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri 2024/2025

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI adalah sebesar 75. Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 , yakni hanya 24,7% atau sebanyak 18 siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS). Kondisi ini bahkan memburuk pada Penilaian Akhir Semester (PAS), di mana tidak satu pun siswa berhasil mencapai KKTP.

Rendahnya capaian hasil belajar menunjukkan perlunya dilakukan evaluasi serta penerapan model pembelajaran yang lebih efektif, karena hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan suatu proses dari pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahdalena (2022) yang menyatakan bahwa, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pandangan serupa juga diungkapkan oleh Sojanah & Kencana (2021), yang menyatakan bahwa hasil belajar secara umum dijadikan sebagai indikator untuk mengukur efektivitas serta keberhasilan proses pembelajaran, karena mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil belajar yang rendah ini disebabkan oleh rasa bosan yang dirasakan siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan selama ini. Model yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif membuat mereka tidak terbantu dalam memahami materi pelajaran. Akibatnya, minat dan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran menurun, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara pada saat penelitian pendahuluan, berikut adalah tabel mengenai pendapat siswa mengenai model pembelajaran yang dipakai.

Tabel 2. Hasil wawancara siswa tentang model pembelajaran di SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1.	Apakah model pembelajaran yang digunakan guru membantu anda memahami materi dengan baik?	10 (86%)	63 (14%)
2.	Apakah anda merasa bosan saat mengikuti pembelajaran dikelas dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan?	53 (72%)	20 (28%)
3.	Apakah anda menginginkan model pembelajaran baru berbasis aktivitas yang lebih menyenangkan?	55 (75%)	18 (25%)
4.	Apakah anda merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran melibatkan aktivitas yang interaktif dan kolaboratif?	45 (61%)	28 (39%)
5.	Menurut anda, apakah pemilihan model pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar di kelas?	40 (55%)	33 (45%)

Sumber: Data hasil wawancara siswa pada saat penelitian pendahuluan.

Dari data tabel yang telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa 63 siswa atau 86% siswa merasa kesulitan memahami materi dengan baik karena model pembelajaran yang digunakan. Sebanyak 53 siswa atau 72% siswa merasa bosan dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan. Sebanyak 55 siswa atau 75% siswa menginginkan penggunaan model pembelajaran baru berbasis aktivitas yang lebih menyenangkan. Sebanyak 61% dari 73 siswa menyatakan jika mereka lebih termotivasi jika melibatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Sebanyak 55% dari 73 siswa menyatakan pemilihan model pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan model pembelajaran baru karena metode yang selama ini digunakan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka secara optimal. Tingginya persentase siswa yang merasa kesulitan dan bosan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif cenderung menurunkan motivasi belajar dan efektivitas pemahaman materi.

Berdasarkan data hasil observasi dan penelitian pendahuluan tersebut, situasi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar siswa. Terdapat dua model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut, yaitu *Market Place Activity* dan *Role Playing*. Kedua model ini tidak hanya menyajikan materi secara kontekstual, tetapi keduanya juga sama-sama mendorong partisipasi aktif, komunikasi antarsiswa, serta simulasi peran yang menggambarkan aktivitas ekonomi nyata.

Market Place Activity adalah model pembelajaran yang mengadopsi prinsip interaksi dalam pasar, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli informasi. Dalam model ini, siswa berkeliling ke kelompok lain untuk membeli informasi yang mereka butuhkan dan menjual informasi yang mereka miliki. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk menyerap informasi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Aktivitas ini juga melatih keterampilan berkomunikasi, negosiasi, dan keaktifan dalam memperoleh informasi yang relevan (Kamaruddin dkk., 2024). Sementara *Role Playing* adalah model pembelajaran di mana siswa memainkan peran tertentu dalam suatu skenario untuk memahami konsep atau masalah tertentu. Dalam konteks ekonomi, siswa dapat memainkan peran sebagai pelaku perdagangan, pemerintah, eksportir, atau konsumen untuk memahami interaksi ekonomi secara lebih konkret. Model ini memungkinkan siswa mengembangkan empati, analisis peran, serta pengambilan keputusan berdasarkan situasi yang dimainkan (Fachrurrozi dkk., 2022).

Model *Market Place Activity* dan *Role Playing* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Namun, belum banyak penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas keduanya dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Oleh karena itu, penelitian ini akan membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Market Place Activity* dan model *Role Playing* dalam

kaitannya dengan pemahaman konsep siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri, di mana mayoritas belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), serta dominannya penggunaan model pembelajaran konvensional yang dinilai membosankan dan kurang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang menunjukkan, sebanyak 86% siswa mengalami kesulitan memahami materi dan 72% merasa bosan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran aktif dan kontekstual seperti *Market Place Activity* dan *Role Playing* yang diyakini mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki kebaruan dengan membandingkan secara langsung dua model pembelajaran kooperatif aktif tersebut dalam konteks pembelajaran ekonomi SMA, serta menambahkan variabel pemahaman konsep sebagai moderator yang belum banyak diteliti sebelumnya, sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan pada latar belakang, dirumuskan judul penelitian untuk membuktikan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik. Berikut judul yang akan diteliti **“Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing* ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh sebagian besar siswa menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa 75% dari 73 siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu memahami dan menguasai materi pelajaran secara optimal.
- b. Model pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa sebanyak 73% dari 73 siswa menyatakan merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rasa bosan tersebut muncul karena pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa.
- c. Terdapat 86% dari 73 siswa yang kesulitan menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat hasil belajar rendah. Ketidakefektifan dalam penerimaan materi ini menunjukkan adanya masalah pada proses pembelajaran yang kurang interaktif.
- d. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya menjadi pendengar. Namun, saat praktikum atau pembelajaran berbasis aktivitas, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran langsung dan kolaboratif, dibandingkan dengan metode ceramah yang selama ini digunakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada perbandingan hasil belajar (Y) menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity*

(X_1) dan Tipe *Role Playing* (X_2) ditinjau dari Pemahaman Konsep (Z) Siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi dengan materi Ketenagakerjaan di SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian, maka diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model belajar kooperatif tipe *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan tipe *Role Playing*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep sedang?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep rendah?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah pada siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah?
6. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan pemahaman konsep pada hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model belajar kooperatif tipe *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan tipe *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep sedang.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep rendah.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah pada siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.
6. Untuk mengetahui ada atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran dengan pemahaman konsep pada hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya terkait efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan kedua model pembelajaran yang diterapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya dalam memahami materi ekonomi. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga mereka lebih percaya diri untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran efektif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai dasar dalam pengembangan pelatihan guru agar lebih inovatif dan interaktif dalam menyampaikan pelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang dapat

mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat memperkaya referensi dalam studi terkait pemahaman konsep siswa terhadap hasil belajar. Dan juga dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya baik dalam penelitian yang sama maupun berhubungan dengan permasalahan terkait.

d. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan kurikulum dan model pembelajaran bagi calon pendidik di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan saat ini.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Market Place Activity*, model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*, dan pemahaman konsep siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu penelitian ini termasuk kedalam ruang lingkup ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ekonomi, hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan konsep dan prinsip ekonomi, tetapi juga kemampuan berpikir logis, analitis, dan rasional dalam memahami serta memecahkan permasalahan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar ekonomi perlu dipahami melalui pendekatan teoritis yang menjelaskan bagaimana pengetahuan ekonomi dibangun, dikembangkan, dan diperkuat melalui proses belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1970), belajar merupakan proses aktif yang berasal dari dalam diri siswa melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi. Piaget memandang bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dikonstruksi melalui penyesuaian struktur kognitif berdasarkan pengalaman belajar. Peserta didik pada jenjang SMA berada pada tahap operasional formal, dimana mereka telah mampu berpikir abstrak, hipotetis, dan sistematis. Dalam pembelajaran ekonomi, tahap ini sangat relevan karena materi ekonomi banyak mengandung konsep abstrak seperti inflasi, kebijakan fiskal, mekanisme pasar, dan pertumbuhan ekonomi. Dengan demikian, hasil belajar ekonomi akan optimal apabila pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa sehingga mereka mampu membangun pemahaman konseptual secara mandiri.

Berbeda dengan Piaget yang menekankan aspek individual, Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi pertama kali pada tingkat sosial sebelum akhirnya diinternalisasi secara individual. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa terdapat jarak antara kemampuan aktual siswa dengan potensi perkembangan yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain yang lebih kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Dalam pembelajaran ekonomi, diskusi kelompok, kerja kolaboratif, dan pemecahan masalah ekonomi kontekstual memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, hasil belajar ekonomi tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif individu, tetapi juga oleh kualitas interaksi sosial dan bimbingan yang diberikan selama proses pembelajaran. Untuk mengklasifikasikan dan mengukur hasil belajar secara sistematis, digunakan pendekatan taksonomi tujuan pembelajaran.

Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001) membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam pembelajaran ekonomi, hasil belajar tidak hanya diukur pada tingkat mengingat konsep, tetapi juga pada kemampuan menganalisis masalah ekonomi dan mengambil keputusan yang tepat. Sementara itu, Marzano dan Kendall (2007) mengembangkan *The New Taxonomy of Educational Objectives* yang menekankan bahwa hasil belajar merupakan interaksi antara sistem kognitif, metakognitif, dan sistem diri (*self-system*). Taksonomi ini menegaskan bahwa motivasi, kesadaran strategi berpikir, serta keyakinan siswa terhadap pembelajaran sangat memengaruhi capaian hasil belajar ekonomi. Dengan demikian, hasil belajar ekonomi mencerminkan kemampuan kognitif sekaligus sikap dan motivasi siswa dalam mempelajari ekonomi. Sementara itu, teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner (1953) memandang hasil belajar sebagai

perubahan perilaku yang dapat diamati akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons. Skinner menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam memperkuat perilaku belajar yang diharapkan. Dalam pembelajaran ekonomi, penguatan dapat berupa pemberian umpan balik, nilai, atau penghargaan atas keberhasilan siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan soal ekonomi. Meskipun teori ini tidak menekankan proses mental secara mendalam, prinsip-prinsip behavioristik tetap relevan dalam membentuk kebiasaan belajar, disiplin, dan penguasaan konsep dasar ekonomi.

Dilihat dari berbagai pendapat para ahli yang sudah dipaparkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar ekonomi merupakan capaian belajar yang terbentuk melalui interaksi antara perkembangan kognitif siswa, interaksi sosial, proses berpikir bertingkat, serta penguatan perilaku belajar. Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi yang efektif perlu memperhatikan aspek konstruktivistik, sosial, kognitif, dan behavioristik secara terpadu agar mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Harefa dkk., (2023: 8) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen akibat pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga merupakan proses individu untuk memperoleh perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif dari materi yang dipelajari. Untuk memperkuat pendapat tersebut, Hapudin, (2021: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang berlangsung secara psikologis dan fisiologis. Secara psikologis, belajar meliputi proses mental seperti berpikir, memahami, menyimpulkan, dan menganalisis. Secara fisiologis, belajar mencakup penerapan atau praktik seperti eksperimen, praktik kerja, dan pembuatan produk. Sementara Wahab & Rosnawati (2021: 6) menyimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan mandiri yang dilakukan secara langsung melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Belajar juga merupakan proses perubahan perilaku karena pengalaman dan latihan. Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan dapat dilihat melalui nilai atau hasil evaluasi pembelajaran (Suroto dkk., 2024)

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses yang kompleks, mencakup perilaku atau pengetahuan yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Proses ini melibatkan aspek psikologis, seperti aktivitas mental yang meliputi berpikir, memahami, menganalisis), serta aspek fisiologis, seperti praktik atau penerapan langsung. Belajar juga bersifat mandiri dan aktif, terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan, serta menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif. Dalam pembelajaran, perubahan yang terjadi merupakan hasil dari berbagai aktivitas belajar yang dilakukan, yang dikenal sebagai hasil belajar. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui capaian hasil belajar tersebut.

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, sebagai hasil dari aktivitas belajar yang mereka lakukan (Prasetyo, 2020). Sedangkan, Amanah dkk. (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah serangkaian proses pengukuran, pengolahan, hingga pengambilan keputusan terhadap tingkat pencapaian pembelajaran siswa. Hasil ini bisa diukur dan dikomunikasikan dalam bentuk simbol-simbol seperti angka dan huruf, sebagai cerminan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Untuk memperkuat pendapat tersebut Syafarudin dkk. (2020: 80) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan capaian dari kegiatan belajar yang telah dikerjakan, baik secara individual maupun secara kelompok. Sementara menurut Asriyanti & Purwati (2020) Hasil belajar merujuk pada kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan dapat diukur melalui evaluasi.

Hasil belajar mencerminkan pencapaian siswa dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), tidak hanya sebatas penguasaan teori tetapi juga mencakup kebiasaan, persepsi, keterampilan, hingga sikap sosial. Selain itu, Ratnawuri & Pritandhari (2019) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil ini merupakan keberhasilan suatu proses belajar mengajar, dan biasanya diukur melalui tes atau evaluasi formatif. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Fatirani (2022: 35) yang menyatakan bahwa:

hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa melalui usaha dan pemikiran, yang diwujudkan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, serta kecakapan dasar pada berbagai aspek kehidupan. Capaian tersebut terlihat pada diri individu melalui penilaian terhadap sikap, pengetahuan, keterampilan dasar, serta perubahan perilaku yang diukur secara kuantitatif.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, yang mencerminkan perubahan dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hasil ini mencakup tidak hanya penguasaan teori, tetapi juga keterampilan praktis, kebiasaan, dan sikap sosial, serta dapat diukur melalui evaluasi sebagai wujud dari usaha, pikiran, dan pengalaman belajar yang dilakukan siswa.

Dalam mata pelajaran ekonomi, hasil belajar memiliki karakteristik tersendiri dengan penguasaan konsep-konsep ekonomi, seperti yang dinyatakan oleh Hilmiatussadiah (2020), hasil belajar ekonomi mencerminkan keberhasilan siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata, ditandai dengan nilai evaluasi belajar serta kemampuan berpikir kritis ekonomi. Selain itu, Lubis, dkk. (2024) juga menyatakan bahwa hasil belajar ekonomi mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep

ekonomi dan kemampuan mereka dalam mengaitkan matri tersebut dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Hasil belajar ekonomi mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi serta kemampuan menerapkannya secara kritis dalam kehidupan sehari-hari. Capaian ini ditunjukkan melalui evaluasi akademik dan keterampilan mengaitkan materi dengan fenomena nyata.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator untuk mengevaluasi keberhasilan siswa dalam belajar. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung proses pembelajaran. Lebih lanjut, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Abdurahman dkk. (2024: 28-29), faktor-faktor tersebut terdiri dari:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor Fisiologis: Kondisi fisik seperti kesehatan yang prima, tidak lelah, tidak capek, dan tidak cacat fisik dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Faktor Psikologis: Setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar, yang dapat mempengaruhi hasil belajar.
- 3) Kebiasaan Belajar: Cara belajar yang dilakukan secara berulang-ulang dapat mempengaruhi hasil belajar.

b. Faktor Eksternal

- 1) Keluarga: Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Sekolah: Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Di samping itu, hasil belajar dipengaruhi dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi jasmaniah, seperti kesehatan dan cacat tubuh, serta faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan belajar. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Fernando dkk., 2024).

Berdasarkan faktor-faktor yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik seperti kesehatan, serta aspek psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan kebiasaan belajar. sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga seperti pola asuh, hubungan keluarga, dan kondisi ekonomi. Sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi sosial, disiplin, dan sarana prasarana. Serta masyarakat yang turut membentuk pengalaman dan interaksi peserta didik dalam proses belajar. Data hasil belajar siswa dapat diukur dengan memahami indikator utama yang berkaitan dengan tujuan atau prestasi belajar yang ingin dicapai.

Hasil belajar dapat ditinjau melalui tiga komponen utama menurut Masrifadkk. (2023: 78-79) yaitu:

- a. Kognitif (pengetahuan) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku meliputi kemampuan pemahaman pengetahuan serta melibatkan kemampuan dalam mengorganisasi potensi berpikir untuk dapat mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang mewujudkan dalam hasil belajar;
- b. Afektif (sikap) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku itu sendiri yang diwujudkan dalam perasaan;
- c. Psikomotor (keterampilan) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, hanya saja kemampuan kognitif lebih tinggi, karena kemampuan yang dimiliki tidak hanya mengorganisasikan berbagai stimulan menjadi pola yang bermakna berupa keterampilan dalam memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Yuliyanto dkk. (2022) indikator hasil belajar meliputi ketuntasan nilai tes, perubahan pemahaman dan sikap siswa terhadap materi, dan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep. Selanjutnya, menurut Fauhah & Rosy (2021: 327) indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif mencerminkan sikap siswa, yang meliputi kemampuan menerima, merespons, memberi nilai, mengorganisasi, dan menghayati nilai. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan siswa dalam

melakukan gerakan dasar, gerakan umum, gerakan koordinatif, hingga gerakan kreatif. Ketiga ranah ini menunjukkan hasil belajar tidak hanya diukur dari penugasan pengetahuan, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan wujud dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang tercermin dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Namun, dalam konteks pembelajaran ekonomi, hasil belajar memiliki karakteristik tersendiri yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, analitis, serta sikap rasional dalam menghadapi permasalahan ekonomi (Hilmiatussadiah, 2020).

Dengan mempertimbangkan ketiga ranah utama, hasil belajar ekonomi dapat diukur melalui:

1. Aspek kognitif: Kemampuan memahami konsep-konsep ekonomi.
2. Afektif: Ketertarikan siswa terhadap pelajaran ekonomi, serta sikap selama proses pembelajaran.
3. Psikomotorik: Keterampilan menyelesaikan soal ekonomi dan mempresentasikan topik ekonomi.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Pembelajaran kooperatif berpijak pada pandangan bahwa pengetahuan tidak hanya dibangun secara individual, tetapi juga dikonstruksi melalui interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran, siswa didorong untuk saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajar dirinya sendiri maupun kelompoknya. Oleh karena itu, model

pembelajaran kooperatif dipandang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, sikap sosial, dan keterampilan interpersonal siswa.

Secara teoretis, model pembelajaran kooperatif berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif individu terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sebelum akhirnya diinternalisasi menjadi kemampuan individu. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi apabila memperoleh bantuan dari individu lain yang lebih kompeten, baik guru maupun teman sebaya. Dalam pembelajaran kooperatif, interaksi antarsiswa dalam kelompok memungkinkan terjadinya proses scaffolding, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah dapat terbantu untuk memahami konsep pembelajaran secara optimal. Selain itu, model pembelajaran kooperatif juga didukung oleh teori konstruktivisme kognitif Piaget (1970) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget, konflik kognitif yang muncul akibat perbedaan pandangan atau pendapat dapat mendorong terjadinya restrukturisasi kognitif. Dalam pembelajaran kooperatif, diskusi dan pertukaran ide antarsiswa menciptakan konflik kognitif yang sehat, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Landasan penting lainnya dari pembelajaran kooperatif dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (1987) melalui teori *social interdependence*. Mereka menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh lima unsur utama, yaitu ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab individu (*individual accountability*), interaksi tatap muka (*face-to-face interaction*), keterampilan sosial (*interpersonal skills*), dan evaluasi kelompok (*group processing*). Ketergantungan positif mendorong siswa untuk saling membantu karena keberhasilan kelompok ditentukan

oleh kontribusi setiap anggota. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga mengembangkan sikap tanggung jawab dan kerja sama. Selanjutnya, Slavin (1995) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif efektif meningkatkan hasil belajar apabila memenuhi prinsip motivasi kelompok dan tanggung jawab individu. Menurut Slavin, penghargaan kelompok yang dikaitkan dengan pencapaian individu akan mendorong siswa untuk saling membantu dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah, model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kesenjangan prestasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran kooperatif juga sejalan dengan teori Skinner (1953) yang menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar. Dalam pembelajaran kooperatif, penguatan dapat berupa pujian, penghargaan kelompok, maupun pengakuan atas keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugas. Penguatan tersebut berfungsi untuk memperkuat perilaku positif seperti kerja sama, partisipasi aktif, dan tanggung jawab belajar siswa.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki landasan teoritis yang kuat, baik dari perspektif konstruktivisme sosial, konstruktivisme kognitif, teori ketergantungan sosial, maupun teori behavioristik. Model ini memandang belajar sebagai proses sosial yang melibatkan interaksi, kerja sama, dan tanggung jawab bersama, sehingga sangat relevan diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran berkelompok yang menekankan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Hal ini didukung oleh Saniwati (2022: 12) yang menyatakan, bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran kerja sama siswa dalam kelompok kecil

yang terdiri dari 3 sampai 5 orang dengan kemampuan berbeda untuk mencapai tujuan kelompok serta mengembangkan potensi secara individu dalam pembelajaran kelompok tersebut. Selain itu, Maryono (2023: 1) mengungkapkan, bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan jika memungkinkan anggota berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, Sulistio & Haryanti (2022) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model yang menekankan kolaborasi dalam kelompok kecil secara heterogen, di mana siswa saling membantu dalam memahami materi melalui diskusi aktif dan partisipatif. Mereka menjelaskan bahwa model ini tidak hanya mendorong pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui interaksi sosial yang bermakna, seperti kerja sama, toleransi, tanggung jawab, dan kemandirian.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil heterogen, terdiri dari siswa dengan kemampuan, latar belakang, dan karakteristik yang berbeda. Dalam model ini, setiap anggota kelompok saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama sekaligus mengembangkan potensi individu. Melalui interaksi aktif dan diskusi partisipatif, model ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, kemandirian, dan kerja sama.

Model pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran interaktif, memiliki prinsip utama dalam pelaksanaannya. Prinsip utama pembelajaran kooperatif menurut Saniwati (2022: 15) yakni sebagai berikut:

- a. Kesamaan tujuan. Para siswa yang bekerja sama dalam pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang sama untuk memajukan kelompoknya dengan bekerja secara bersama dalam kelompok.
- b. Ketergantungan positif. Dalam pembelajaran kooperatif, antar anggota kelompok akan saling bergantung. Bentuk ketergantungan yang dimaksud adalah ketergantungan yang positif di mana masing-masing individu siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan untuk masing-masing agar tujuan dan kemajuan kelompok dapat tercapai, karena jika salah satu individu tidak melakukan tugasnya, maka tujuan untuk memajukan kelompok tidak akan terlaksana sehingga di sanalan perlu dilakukan kerja sama yang baik antar anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas individu yang menjadi bagian dari tugas kelompoknya.

Sedangkan menurut Hasanah & Himami (2021) terdapat empat prinsip utama dalam model pembelajaran kooperatif yang menjadi dasar keberhasilan strategi ini. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

- a. Ketergantungan Positif, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang saling terkait. Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing, dan siswa yang lebih mampu diharapkan membantu temannya.
- b. Tanggung jawab perseorangan, meski belajar berkelompok, setiap siswa tetap bertanggung jawab atas tugasnya. Ini mencegah ketimpangan partisipasi dan mendorong kontribusi maksimal. Penilaian harus mencakup aspek individu dan kelompok secara seimbang.
- c. Interaksi tatap muka, siswa berdiskusi langsung dalam kelompok untuk berbagi informasi, saling belajar, dan saling menghargai perbedaan. Interaksi ini membentuk pembelajaran yang kolaboratif dan saling melengkapi.
- d. Partisipasi dan komunikasi, siswa didorong aktif belajar, menyampaikan ide, dan menerima pendapat dengan sopan. Guru perlu membekali siswa dengan keterampilan komunikasi agar kerja kelompok berlangsung efektif dan harmonis.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dengan prinsip utama seperti kesamaan tujuan dan ketergantungan positif, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap individu. Selain itu, prinsip tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, serta partisipasi dan komunikasi juga menjadi dasar keberhasilan strategi ini.

Manfaat dari penerapan model pembelajaran kooperatif ini sangat beragam, seperti yang dinyatakan Saniwati (2022: 16) dalam bukunya seperti berikut:

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Meningkatkan komunikasi dan hubungan antar siswa, baik secara individu maupun kelompok.
- c. Meningkatkan semangat belajar, rasa percaya diri, kedisiplinan, dan kepemimpinan siswa melalui pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok.
- d. Mengkombinasikan antara pengetahuan dan keterampilan.

Selain memiliki beragam manfaat, pembelajaran kooperatif juga menawarkan berbagai tipe atau teknik yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi ajar. Dua di antaranya yang sering digunakan oleh guru sebagai pendekatan efektif dalam model ini adalah *Market Place Activity* dan *Role Playing*. *Market Place Activity* melibatkan siswa sebagai "penjual" dan "pembeli" informasi, di mana mereka bertukar pengetahuan yang telah dipelajari dalam kelompok, sehingga terjadi interaksi aktif dan saling berbagi pemahaman antarsiswa. Teknik ini melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama tim. Sementara itu, *Role Playing* atau bermain peran memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai sudut pandang melalui peran yang dimainkan, sehingga meningkatkan empati, pemahaman konsep secara kontekstual, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Kedua tipe ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membangun keterlibatan aktif, pemahaman mendalam, dan keterampilan sosial siswa.

3. Model *Market Place Activity*

Model pembelajaran *Market Place Activity* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif dan kooperatif yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pertukaran informasi, ide, dan pengetahuan. Dalam model ini, siswa berperan sebagai "penjual" dan "pembeli"

informasi, di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan saling bertukar pemahaman dengan kelompok lain. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya. Dengan demikian, *Market Place Activity* mendorong terbentuknya suasana belajar yang interaktif, komunikatif, dan kolaboratif.

Secara teoretis, model *Market Place Activity* berlandaskan pada teori konstruktivisme kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1970). Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi. Dalam *Market Place Activity*, siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri ketika menyusun materi untuk “dijual” dan menyesuaikan pemahaman awalnya setelah memperoleh informasi baru dari kelompok lain. Proses pertukaran informasi ini menimbulkan konflik kognitif yang mendorong restrukturisasi skema berpikir, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, *Market Place Activity* juga memiliki landasan kuat pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif individu terjadi melalui interaksi sosial sebelum diinternalisasi secara personal. *Konsep Zone of Proximal Development (ZPD)* menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan dan interaksi dengan teman sebaya. Dalam *Market Place Activity*, aktivitas tawar-menawar informasi, diskusi, dan tanya jawab antarkelompok menciptakan proses *scaffolding* yang memungkinkan siswa belajar secara optimal melalui kolaborasi sosial.

Model *Market Place Activity* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (1987). Pembelajaran kooperatif menekankan ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, serta keterampilan sosial. Dalam *Market Place Activity*, keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota dalam memahami materi dan menyampaikan

informasi secara jelas kepada kelompok lain. Hal ini mendorong siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial yang esensial dalam proses pembelajaran. Dari perspektif pembelajaran aktif, model *Market Place Activity* selaras dengan pandangan Dewey (1938) yang menekankan pentingnya *learning by doing*. Dewey memandang belajar sebagai proses yang berpusat pada pengalaman nyata siswa. Dalam *Market Place Activity*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas menyusun, menyampaikan, dan mengevaluasi informasi. Pengalaman belajar tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri proses pencarian dan pertukaran pengetahuan. Selain itu, model *Market Place Activity* juga dapat dijelaskan melalui teori kognitif sosial dari Bandura (1986). Bandura menyatakan bahwa belajar terjadi melalui interaksi antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan. Dalam *Market Place Activity*, siswa belajar melalui pengamatan, diskusi, dan interaksi dengan kelompok lain. Proses ini dapat meningkatkan efikasi diri, karena siswa memperoleh kepercayaan diri ketika mampu menyampaikan informasi dan menjawab pertanyaan dari teman sebaya. Efikasi diri yang tinggi berkontribusi positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai landasan teoretis tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Market Place Activity* merupakan model pembelajaran yang berakar kuat pada teori konstruktivisme, pembelajaran kooperatif, pembelajaran aktif, dan teori sosial-kognitif. Model ini menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran melalui aktivitas pertukaran informasi yang bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar siswa secara optimal.

Model *Market Place Activity* merupakan suatu pendekatan belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pertukaran informasi melalui simulasi aktivitas pasar. Dalam model ini, peserta didik

dibagi menjadi dua peran utama: sebagai penjual informasi yang bertanggung jawab untuk menyampaikan materi yang telah mereka kuasai kepada kelompok lain, dan sebagai pembeli informasi yang mencari serta mencatat materi dari kelompok lain. Informasi yang diperjualbelikan merupakan materi pelajaran yang sedang dipelajari hari itu (Rifa'i dkk., 2022: 32). Sementara Kamaruddin dkk. (2024), menyatakan bahwa dalam model ini peserta didik secara aktif menyampaikan informasi dari kelompoknya kepada kelompok lain, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan komunikatif. Strategi ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena melibatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep materi.

Model *Market Place Activity* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan jual beli informasi antar kelompok peserta didik dalam suasana belajar yang menyerupai pasar. Dalam implementasinya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menyusun dan menyampaikan materi tertentu dalam bentuk visual atau produk (seperti poster atau mind map), lalu anggota kelompok bertukar informasi dengan kelompok lain, layaknya seorang penjual dan pembeli (Fajriyah dkk., 2024). Lebih lanjut, Sari dkk. (2021) mengungkapkan bahwa model *Market Place Activity* adalah pendekatan pembelajaran aktif yang mengadopsi prinsip interaksi pasar, di mana peserta didik terlibat dalam proses pertukaran informasi secara dinamis melalui peran sebagai penjual dan pembeli materi pelajaran. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, meningkatkan komunikasi, dan membangun tanggung jawab individu serta kelompok dalam memahami dan menyampaikan konsep pembelajaran secara mandiri dan kreatif.

Model ini tidak hanya berfokus pada pemahaman materi secara individual, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab sosial melalui aktivitas interaktif. Guru dalam model ini berperan sebagai fasilitator dan pengawas jalannya interaksi, bukan

sebagai pusat informasi. Tujuan utama dari model ini adalah meningkatkan keaktifan belajar, mengurangi kebosanan di kelas, dan menumbuhkan semangat serta kemandirian dalam menyerap materi.

Model *Market Place Activity* mempunyai sintaks atau langkah-langkah dalam pelaksanaannya, berikut ini langkah-langkah model *Market Place Activity* menurut Kamaruddin dkk. (2024):

- a. Persiapan (*Preparation Phase*), pada tahap ini guru membentuk kelompok (3-5 siswa), menetapkan dan membagi topik berbeda pada tiap kelompok. Setiap kelompok mempelajari dan mengembangkan materinya menjadi sebuah produk.
- b. Pelaksanaan inti (*transaction phase*), kegiatan pasar informasi dimulai. Tiap kelompok membuka stand untuk mempresentasikan materi, sementara siswa lain bergiliran menjadi pengunjung yang mencatat dan bertanya. Semua siswa merasakan peran sebagai penjual dan pembeli.
- c. Pengolahan informasi (*information consolidation*), siswa kembali ke kelompok asal, mendiskusikan informasi yang diperoleh, dan menyusun sintesis bersama.
- d. Presentasi dan refleksi (*closure phase*), kelompok menyajikan hasil diskusi. Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep, lalu ditutup dengan refleksi lisan atau tertulis.

Melalui tahapan terstruktur yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, pengolahan informasi, hingga refleksi. Siswa dilatih untuk memahami materi, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama dalam kelompok. Teknik ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa.

Adapun indikator model *Market Place Activity* menurut Kamaruddin dkk. (2024) adalah sebagai berikut:

- a. Keaktifan siswa: aktif bertanya, mencari informasi, dan terlibat merata dalam diskusi kelompok.
- b. Kemampuan berkomunikasi: mampu menjelaskan materi secara lisan, menggunakan media bantu, dan memberi tanggapan saat menerima informasi.
- c. Kolaborasi dan kerja sama kelompok: semua berkontribusi dan saling membantu.
- d. Kemandirian dan tanggung jawab: siswa menguasai materi, bertanggung jawab atas tugas, dan bekerja tanpa bergantung pada guru.

- e. Kreativitas: penyajian informasi menarik, menggunakan media kreatif seperti mindmap atau tabel, serta disusun ringkas dan jelas.
- f. Minat dan motivasi belajar: siswa antusias, aktif hingga akhir, dan tertarik menggali materi lebih lanjut.

Berdasarkan indikator yang telah dipaparkan, keberhasilan penerapan model *Market Place Activity* ditunjukkan melalui keaktifan siswa, kemampuan berkomunikasi, kerja sama kelompok, kemandirian, kreativitas, serta minat dan motivasi belajar. siswa tidak hanya terlibat secara aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan jelas, bekerja sama secara harmonis, serta menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap materi.

4. Model *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik melalui kegiatan bermain peran untuk merepresentasikan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam model ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menghayati peran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan dalam suatu skenario pembelajaran. *Role Playing* memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Model ini sangat relevan digunakan untuk mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, serta sikap dan nilai dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, model pembelajaran *Role Playing* berlandaskan pada teori konstruktivisme kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1970). Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam *Role Playing*, siswa secara aktif mengonstruksi pemahamannya ketika mereka memainkan peran tertentu dan merefleksikan pengalaman yang diperoleh. Proses ini mendorong terjadinya asimilasi dan akomodasi terhadap skema kognitif yang telah dimiliki siswa, sehingga pemahaman

konsep menjadi lebih mendalam. Selain itu, *Role Playing* juga memiliki dasar kuat pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, pembelajaran merupakan proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain sebelum akhirnya diinternalisasi oleh individu. Dalam kegiatan *Role Playing*, interaksi antarsiswa terjadi secara intensif melalui dialog, kerja sama, dan negosiasi makna selama permainan peran berlangsung. Proses ini memungkinkan terjadinya *scaffolding* dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*, di mana siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan teman sebaya dan guru.

Model *Role Playing* juga sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1986). Bandura menekankan bahwa belajar dapat terjadi melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain (*observational learning*). Dalam *Role Playing*, siswa belajar dengan mengamati dan meniru perilaku yang ditampilkan oleh teman sekelompoknya, kemudian merefleksikan perilaku tersebut. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, keberhasilan memainkan peran tertentu dapat meningkatkan efikasi diri, yang berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Selain itu, *Role Playing* juga didukung oleh teori pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (1938). Dewey menegaskan bahwa belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna (*learning by doing*). Melalui *Role Playing*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan relevan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan berbagai landasan teoretis tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki dasar yang kuat dari perspektif konstruktivisme, belajar sosial, pembelajaran berbasis pengalaman, dan pembelajaran aktif. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek

pembelajaran yang aktif melalui pengalaman bermain peran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, sikap, dan hasil belajar siswa secara optimal.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh yang berperan penting dalam skenario. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana mengunggah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya (Amin & Sumendap, 2022: 487). Pendapat tersebut diperkuat oleh Octavia (2020) yang mengungkapkan bahwa model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini juga biasa dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran.

Model dengan tipe *Role Playing* merupakan metode pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter atau tokoh tertentu dalam suatu skenario atau situasi tertentu. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai diri mereka sendiri, tetapi juga berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik lainnya yang memainkan peran lain dalam skenario tersebut (Leuwol dkk., 2023). Model *Role Playing* atau bermain peran terletak pada keterlibatan emosi dan pengamatan indrawi terhadap kondisi permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh peserta didik. Manfaat model *Role Playing* adalah melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi materi yang akan dimainkan, melatih inisiatif dan kreativitas siswa, menumbuhkembangkan bakat seni dan mengembangkan kebiasaan kerjasama, penerimaan serta berbagi tanggung jawab dengan orang lain (Fachrurrozi dkk., 2022).

Model *Role Playing* memiliki sintaks atau tahapan dalam pelaksanaannya menurut Purwati (2024), yakni sebagai berikut:

- a. *Warming Up*: guru menjelaskan masalah, memperkenalkan model *Role Playing*, dan menyusun skenario.
- b. Seleksi Partisipasi: guru menetapkan peran dan siswa mempelajarinya.
- c. Pengaturan/*Setting*: guru mengatur konteks dan jalannya peran.
- d. Persiapan Observer: siswa ditugaskan mengamati jalannya peran sesuai topik diskusi
- e. Bermain Peran: siswa memerankan skenario, guru memfasilitasi dan menutup sesi
- f. Diskusi dan Evaluasi: refleksi peran, pengalaman, dan nilai yang muncul.
- g. Pemeranan Kembali: siswa mencoba peran/skenario lain untuk pemahaman lebih dalam.
- h. Diskusi dan Evaluasi: fokus pada realitas dan penyimpangan selama peran.
- i. *Sharing* dan Generalisasi Pengalaman: pengalaman dikaitkan dengan kehidupan nyata dan nilai yang bisa diterapkan.

Sedangkan menurut Kaharuddin (2020), tahapan-tahapan model *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- a. Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- b. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- c. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *Role Playing*.
- d. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- e. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- f. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- g. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Berdasarkan dua pendapat yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa tahapan dalam model *Role Playing* dimulai dari penyusunan skenario, penunjukkan peran, hingga pelaksanaan dan evaluasi. Guru berperan dalam menyiapkan skenario, membentuk kelompok, menetapkan peran,

serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Siswa kemudian memainkan peran sesuai skenario, sementara siswa lain mengamati jalannya peran. Setelahnya, diskusi dan refleksi untuk menyimpulkan nilai-nilai serta keterkaitan pengalaman dengan kehidupan nyata. Kesimpulan akhir diberikan oleh guru sebagai penegasan pembelajaran yang diperoleh.

Indikator model pembelajaran *Role Playing* menurut Wulandari dkk., (2021) yakni;

- a. Pemahaman Masalah dan Skenario
 - 1) Guru menjelaskan dan menafsirkan masalah pembelajaran.
 - 2) Penyusunan dan penyajian skenario materi (bunyi).
- b. Partisipasi Aktif Siswa
 - 1) Pemilihan dan pelaksanaan peran siswa sesuai karakter.
 - 2) Siswa menunjukkan inisiatif dalam berdiskusi dan bermain peran.
- c. Keterlibatan dalam Simulasi
 - 1) Siswa memainkan peran secara kreatif dan kolaboratif.
 - 2) Interaksi antarsiswa selama pemeranan sesuai skenario.
- d. Observasi dan Refleksi
 - 1) Siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi pemeranan.
 - 2) Observasi terhadap penampilan teman untuk penguatan konsep.
- e. Generalitas Pengalaman
 - 1) Mengaitkan pengalaman *Role Playing* dengan kehidupan nyata.
 - 2) Menyimpulkan prinsip umum dari hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, model *Role Playing* dapat diukur keberhasilannya dengan menggunakan indikator yang mencakup pemahaman terhadap masalah dan skenario. Partisipasi aktif siswa dalam menjalankan peran, keterlibatan kreatif dan kolaboratif dalam simulasi, serta refleksi melalui observasi dan diskusi.

5. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan salah satu aspek penting dalam proses dan hasil belajar yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menangkap makna suatu materi, bukan sekadar menghafal informasi. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman konsep mencerminkan kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri, menghubungkan konsep dengan konsep lain, serta

menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Pemahaman konsep menjadi fondasi utama bagi kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat konseptual seperti ekonomi.

Secara teoretis, pemahaman konsep erat kaitannya dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1970). Piaget memandang belajar sebagai proses aktif di mana individu membangun pengetahuan melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi. Pemahaman konsep terjadi ketika informasi baru dapat diintegrasikan ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki siswa atau ketika struktur kognitif tersebut mengalami penyesuaian. Peserta didik pada tahap operasional formal, seperti siswa SMA, telah mampu berpikir abstrak dan logis, sehingga memiliki potensi untuk memahami konsep-konsep kompleks. Dengan demikian, pemahaman konsep akan berkembang secara optimal apabila pembelajaran dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selain Piaget, teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) juga memberikan landasan penting dalam memahami konsep. Vygotsky menekankan bahwa pembentukan pemahaman konsep tidak hanya bersifat individual, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial. Melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya, siswa memperoleh bantuan yang memungkinkan mereka memahami konsep yang semula berada di luar kemampuan aktualnya. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa pemahaman konsep akan berkembang secara optimal melalui proses *scaffolding*, yaitu bimbingan sementara yang diberikan sampai siswa mampu memahami konsep secara mandiri. Oleh karena itu, diskusi, kerja kelompok, dan tanya jawab menjadi strategi penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pemahaman konsep juga berkaitan erat dengan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel (1968). Ausubel menyatakan bahwa belajar akan bermakna apabila informasi baru dikaitkan secara substansial dan non-arbitrer dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur

kognitif siswa. Dalam hal ini, pemahaman konsep tidak terjadi melalui hafalan, melainkan melalui proses pengaitan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal. Pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep mendorong siswa untuk melihat hubungan antar konsep, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih tahan lama dan mudah diterapkan. Dari sudut pandang pengukuran kognitif, pemahaman konsep dapat dijelaskan melalui Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Dalam taksonomi tersebut, pemahaman (*understanding*) merupakan salah satu tingkat kemampuan kognitif yang mencakup kemampuan menafsirkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan. Pemahaman konsep berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan mengingat, namun menjadi prasyarat bagi kemampuan berpikir tingkat lanjut seperti menganalisis dan mengevaluasi. Dengan demikian, pemahaman konsep merupakan indikator penting dalam menilai kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat diketahui bahwa pemahaman konsep merupakan hasil dari proses belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Pemahaman konsep tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif individu, tetapi juga oleh interaksi sosial, pengalaman belajar, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi variabel penting dalam penelitian pendidikan karena berperan sebagai fondasi bagi pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran secara mendalam, tidak hanya terbatas pada aspek mengingat atau mengetahui sejumlah konsep yang telah dipelajari. Siswa diharapkan mampu merepresentasikan kembali konsep tersebut dalam bentuk lain yang lebih mudah dipahami, memberikan interpretasi terhadap data yang tersedia, serta mengaplikasikan konsep tersebut secara tepat sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya (Ruqoyyah dkk., 2020: 9). Selain itu, menurut Widiyanto (2024: 18), pemahaman konsep adalah

kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, mampu menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami.

Untuk memperkuat pendapat Pritandhari (2020) juga menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menafsirkan, dan mengeksplorasi suatu informasi atau materi, sehingga dapat mengolahnya menjadi pengetahuan yang bermakna. Pemahaman ini bukan hanya sekedar tahu atau mengingat informasi, tetapi mencakup proses menerjemahkan, menginterpretasi, dan mengekstrapolasi makna dari suatu materi. Lebih lanjut, Nehe dkk. (2024: 23) juga mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai materi-materi matematis, yang tercermin melalui kemampuannya dalam ide, mengelola informasi, serta menjelaskan materi dengan menggunakan bahasanya sendiri. Kemampuan ini dikembangkan melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan berdasarkan aturan-aturan yang berlandaskan pada konsep yang relevan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Sengkey dkk. (2023) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan suatu keterampilan dalam menyerap dan menafsirkan suatu ide atau konsep, kemudian mengaitkannya dengan berbagai konsep lainnya. Siswa juga mampu menyatakannya kembali dalam bentuk representasi matematis serta menyusun algoritma penyelesaian masalah secara tepat, akurat, dan efisien dengan menggunakan bahasanya sendiri, serta mampu mengaplikasikannya dalam konteks permasalahan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai materi pembelajaran secara mendalam, tidak hanya sekedar mengingat atau mengenali informasi, tetapi juga mampu menyatakan kembali konsep dengan kata-kata sendiri, menginterpretasikan data, serta mengaplikasikan konsep tersebut secara tepat sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Kemampuan ini juga mencakup keterampilan dalam menangkap pengertian, menjelaskan mengelola informasi, mengklasifikasikan objek, serta merepresentasikan konsep ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, baik secara verbal maupun dalam bentuk matematis. Pemahaman konsep juga berperan penting dalam proses pemecahan masalah melalui penerapan aturan dan algoritma yang relevan, sehingga menjadi landasan berpikir dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Pemahaman konsep dikategorikan menjadi tiga menurut Bloom dalam (Murtiyasa & Sari, 2022) yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang masing-masing dijelaskan berdasarkan seberapa jauh siswa dapat mencapai tahapan proses kognitif yang mencakup enam level seperti mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6);

- a. Tingkatan Rendah (C1-C2): Pada tingkat ini, ditandai dengan kemampuan siswa yang hanya mampu memenuhi tahapan mengingat dan memahami, namun siswa belum mampu memilih strategi atau menyelesaikan soal kompleks.
- b. Tingkatan Sedang (C1-C4): Pada tingkatan ini, siswa telah mampu melampaui tahap dasar dan menguasai hingga level C4 (menganalisis). Pada tahap ini siswa dapat menghubungkan konsep dan memilih strategi, tetapi belum sampai pada tahap evaluasi dan penciptaan.
- c. Tingkatan Tinggi (C1-C6): Pada tingkatan ini siswa menunjukkan pemahaman utuh, dengan kemampuan mengevaluasi dan mencipta solusi baru. Siswa mampu berpikir kritis, sistematis, dan menyusun strategi penyelesaian yang efektif.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pemahaman konsep terbagi dalam tiga tingkat: rendah, sedang, tinggi. Tingkat rendah mencakup kemampuan mengingat dan memahami, tingkat sedang

mencakup kemampuan menganalisis, sedangkan tingkat tinggi mencakup seluruh proses kognitif hingga mengevaluasi dan mencipta. Semakin tinggi tingkatnya, semakin dalam dan menyeluruh pemahaman siswa terhadap konsep dan penerapannya.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Yolanda (2020: 25-27) adalah:

- a. Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep adalah kemampuan siswa untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya.
- b. Kemampuan mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep adalah kemampuan siswa mengelompokkan suatu objek menurut jenisnya berdasarkan sifat-sifat yang terdapat dalam materi.
- c. Kemampuan memberi contoh dan bukan contoh adalah kemampuan siswa untuk dapat membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi.
- d. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika adalah kemampuan siswa memaparkan konsep secara berurutan yang bersifat matematis.
- e. Kemampuan mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep adalah kemampuan siswa mengkaji mana syarat perlu dan mana syarat cukup yang terkait dalam suatu konsep materi.
- f. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu adalah kemampuan siswa menyelesaikan soal dengan tepat sesuai dengan prosedur.
- g. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah adalah kemampuan siswa menggunakan konsep serta prosedur dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Baiduri dkk., (2021: 7) indikator pemahaman konsep adalah:

- a. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;
- b. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut;
- c. Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep;
- d. Menerapkan konsep secara logis;
- e. Memberikan contoh atau bukan contoh
- f. Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis;

- g. Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar matematika;
- h. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup satu konsep.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa indikator pemahaman konsep mencakup kemampuan siswa dalam menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek, membedakan contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep dalam bentuk representasi, mengembangkan syarat perlu dan cukup, memilih prosedur yang tepat, serta mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Noviliana, R. (2025)	Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Market Place Activity</i> dan <i>Take and Give</i> dengan Memperhatikan Minat Belajar pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pagelaran.	Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>market place activity</i> dan tipe <i>take and give</i> , terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang mempunyai minat belajar tinggi, sedang, maupun rendah, rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>market place activity</i> lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>take and give</i> pada siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang, dan rendah, serta tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

Tabel 3. Lanjutan

		<p>Persamaan: sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Market Place Activity</i> sebagai salah satu variabel penelitian. Kedua penelitian tersebut juga sama-sama bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa berdasarkan model pembelajaran yang digunakan.</p> <p>Perbedaan: Terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian.</p>
2.	Julaeka Raplesi dkk., (2024)	<p>Pengaruh Penggunaan Model <i>Role Playing</i> Materi Perilaku Kegiatan Ekonomi terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Sukamandi</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata pretest sebesar 65,48, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,05 setelah menggunakan model <i>Role Playing</i>. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model <i>Role Playing</i> lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model <i>Role Playing</i> dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, diskusi, serta interaksi sosial antar siswa.</p> <p>Persamaan: Memiliki kesamaan pada salah satu variabel yakni model</p>

Tabel 3. Lanjutan

		<p><i>Market Place Activity.</i></p> <p>Perbedaan: Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain <i>one group pretest-posttest</i>. Sedangkan peneliti menggunakan <i>quasi experiment</i> dengan desain faktorial 2x3.</p>
3.	Devita & Mayasari (2020)	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi</p> <p>Hasil <i>pre-test</i> menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki tingkat kemampuan awal yang setara. Namun, setelah diberikan perlakuan, hasil <i>post-test</i> menunjukkan perbedaan signifikan. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi, dengan 75% siswa mencapai nilai di atas KKM, dibandingkan hanya 41,17% di kelas kontrol. Uji t-test memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan rata-rata selisih peningkatan sebesar 6,89 poin lebih tinggi pada kelas eksperimen. Penerapan model <i>Role Playing</i> terbukti mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, dan pemahaman siswa terhadap materi.</p> <p>Persamaan: Terletak pada metode yang digunakan, yaitu kuasi eksperimen.</p> <p>Perbedaan: Model yang digunakan untuk membandingkan dengan model <i>Role Playing</i> adalah model konvensional, sementara peneliti membandingkan model <i>Role Playing</i> dengan model <i>Market Place Activity</i>.</p>

Tabel 3. Lanjutan

4. Seftika (2023)	Pengaruh Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah	<p>Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran dan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi untuk variabel metode adalah 0,035 (Fhitung = 4,702), sedangkan untuk motivasi belajar adalah 0,002 (Fhitung = 10,885). Selain itu, terdapat interaksi antara metode bermain peran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,030 (Fhitung = 4,995). Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan hasil belajar IPS secara langsung, tetapi juga lebih efektif ketika dikombinasikan dengan motivasi belajar siswa yang tinggi.</p> <p>Persamaan: Terletak pada model pembelajaran yaitu <i>Role Playing</i>, dan hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Perbedaan terlihat dari variabel moderator yang dipakai, penelitian ini menggunakan motivasi belajar, sedangkan peneliti menggunakan pemahaman konsep.</p>
5. Lupita, Jaya & Hidayat (2024)	Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Way Khilau Tahun Pelajaran 2024/2025	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Way Khilau, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran <i>Role Playing</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 3,20 lebih besar daripada ttabel sebesar</p>

Tabel 3. Lanjutan

		<p>2,00 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, rata-rata hasil belajar kelas yang menggunakan strategi Role Playing lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan strategi Role Playing terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta pencapaian hasil belajar ekonomi siswa secara lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran biasa.</p> <p>Persamaan: Terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model <i>Role Playing</i></p> <p>Perbedaan: Penelitian ini pengaruh, sedangkan peneliti menggunakan perbandingan.</p>
6.	Sri Wiyanti (2023)	<p>Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning dengan Metode Market Place Activity Siswa Kelas XI IPS</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning dengan metode Market Place Activity mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara bertahap melalui dua siklus penelitian tindakan kelas. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan rata-rata nilai post-test juga meningkat secara signifikan dari 72 menjadi 85,61. Persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM pun naik hingga 97% pada siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.</p>

Tabel 3. Lanjutan

		<p>Persamaan: Terletak pada variabel model <i>Market Place Activity</i> dan variabel hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Tempat dan jenjang sekolah, penelitian ini berlokasi di Semarang, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di Lampung Tengah.</p>
7. Miftah (2024)	Penerapan Metode <i>Market Place Activity</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi atau model pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman materi, partisipasi aktif, serta motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Data yang diperoleh melalui observasi, tes hasil belajar, dan analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan, serta persentase ketuntasan belajar juga bertambah secara nyata. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa secara keseluruhan.</p> <p>Persamaan: Variabel model <i>Market Place Activity</i> dan hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini menggunakan metode PTK, sedangkan</p>

Tabel 3. Lanjutan

		peneliti menggunakan metode komparatif eksperimen.
8.	Hamzanwadi (2022)	<p>Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Metode <i>Market Place Activity</i> di SMA Negeri 11 Luwu</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Market Place Activity</i> mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 11 Luwu. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik mencapai 70 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 50%, di mana 5 dari 10 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 86 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%, atau 9 dari 10 siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan ketuntasan sebesar 40% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, metode <i>Market Place Activity</i> terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.</p> <p>Persamaan: Persamaan terletak pada variabel <i>Market Place Activity</i> dan hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Tempat dan jenjang sekolah, penelitian ini berlokasi di Luwu, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di Lampung Tengah.</p>
9.	Semadiyani dkk. (2024)	<p>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan</p> <p>Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kelompok</p>

Tabel 3. Lanjutan

	<p>Media Kartu Gambar terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng</p>	<p>eksperimen mencatat rata-rata <i>post-test</i> sebesar 83,17, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 74,23. Uji-t menghasilkan nilai thitung sebesar 10,197 yang lebih besar dari ttabel sebesar 10,192 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Selain itu, hasil N-Gain menunjukkan efektivitas peningkatan sebesar 83,17% pada kelompok eksperimen, dikategorikan tinggi, sementara kelompok kontrol hanya 36,41%, yang tergolong sedang. Hal ini menunjukkan bahwa metode <i>Role Playing</i> dengan dukungan kartu gambar tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.</p> <p>Persamaan: Terletak pada model <i>Role Playing</i> dan pemahaman konsep yang digunakan. Selain itu desain penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan quasi eksperimen.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini menjadikan pemahaman konsep sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menjadikan pemahaman konsep sebagai variabel moderator.</p>
10. Aisyah & Muliati (2023)	Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Prinsip dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai <i>post-test</i> siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> meningkat secara signifikan menjadi 92,03

Tabel 3. Lanjutan

Praktik Ekonomi Islam Kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis	<p>dibandingkan dengan kelompok kontrol yang rata-ratanya hanya 77,6. Hasil uji-t menunjukkan nilai $T_{hitung} = 6,955$ lebih besar dari $T_{tabel} = 4,039$ dengan signifikansi $0,004 < 0,05$, menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa model <i>Role Playing</i> memberikan kontribusi sebesar 24,1% terhadap hasil belajar, sedangkan 75,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Model ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, memotivasi siswa untuk terlibat aktif melalui peran dan simulasi, serta memudahkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung.</p> <p>Persamaan: Terletak pada model <i>Role Playing</i> dan variabel hasil belajar yang digunakan. Selain itu desain penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan quasi eksperimen.</p> <p>Perbedaan: Tempat penelitian ini berlokasi di Sumatera Barat, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di Lampung Tengah.</p>
---	--

C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran yang diterapkan di SMA Kesuma Bakti Bekri hingga saat ini masih bersifat konvensional, dengan penggunaan metode ceramah yang berfokus pada peran guru sebagai pusat kegiatan belajar. Model pembelajaran tersebut tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang karena keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Keterbatasan ini cenderung membuat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diberikan menurun, karena siswa merasa bosan dan tidak bisa menyerap materi, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan situasi yang ada di SMA Kesuma Bakti Bekri dapat diketahui bahwa terdapat masalah pada model pembelajaran yang selama ini dipakai oleh guru. Maka dari itu, diperlukan adanya pembelajaran yang berbasis aktivitas untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini terfokus pada dua model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Model yang digunakan adalah Model *Market Place Activity* dan model *Role Playing*.

Model *Market Place Activity* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang didasarkan pada teori konstruktivisme sosial, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan aktivitas yang bermakna dalam Widyanthi,dkk (2024). Dalam konteks ini, pembelajaran terjadi secara aktif melalui pertukaran informasi antar peserta didik, yang memperkuat pemahaman konsep melalui komunikasi dua arah dan keterlibatan langsung. Teori ini diperkuat oleh pandangan Vygotsky dalam Aprianti,dkk (2024) yang menekankan pentingnya social interaction dalam membangun pengetahuan dan kemampuan kognitif siswa.

Model *Market Place Activity* tidak hanya berfokus pada pemahaman materi secara individual, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi,

kolaborasi, dan tanggung jawab sosial melalui aktivitas interaktif. Sehingga strategi ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena melibatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep materi. Selain itu, dengan membagi tanggung jawab pembelajaran ke dalam kelompok kecil, siswa belajar untuk memahami materi secara lebih mendalam, menyusunnya dalam bentuk visual atau produk kreatif seperti mind map, dan kemudian menyampaikannya kembali kepada rekan-rekannya secara aktif (Fajriyah,dkk 2024).

Pendekatan dalam model *Market Place Activity* mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi ketergantungan terhadap guru sebagai sumber utama informasi, serta meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Dengan demikian, model *Market Place Activity* secara teoritis dan praktis mampu meningkatkan pemahaman konsep yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang juga meningkat, karena menyatukan elemen kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pendekatan pembelajaran yang terpadu dan menyenangkan.

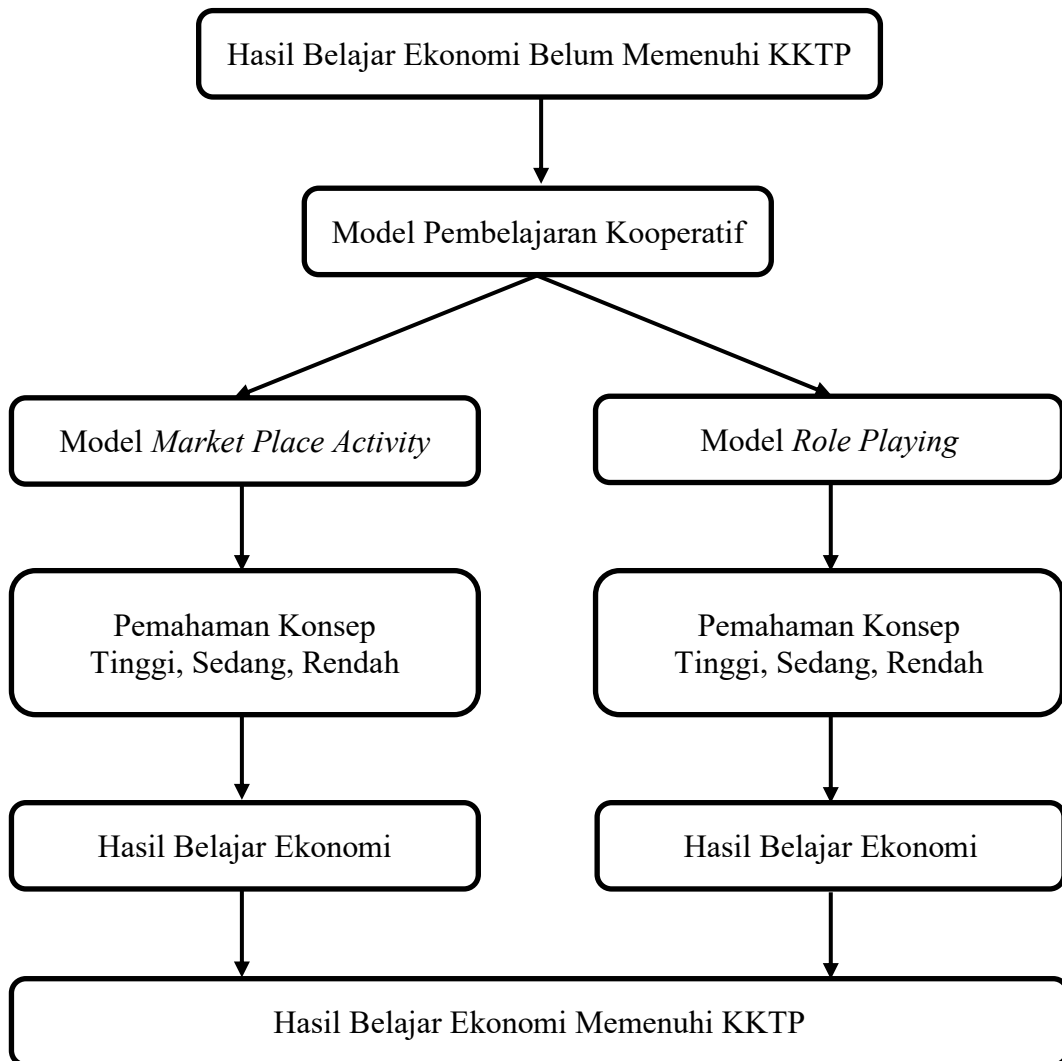
Model *Role Playing* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang berakar pada teori humanistik dan konstruktivistik dalam Aprianti,dkk (2024), yang menekankan pada pentingnya pengalaman langsung, penghayatan, serta keterlibatan emosional dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa dilibatkan secara aktif untuk memerankan tokoh tertentu dalam sebuah skenario pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan imajinasi, empati, dan kemampuan sosial. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mampu mengeksplorasi berbagai situasi sosial, sejarah, atau nilai kehidupan dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna.

Model *Role Playing* juga memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui tindakan dan interaksi, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif. Octavia (2020) menegaskan bahwa model *Role Playing* memfasilitasi penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, di

mana siswa membayangkan serta memerankan objek atau tokoh hidup secara kreatif. Dengan demikian, keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi.

Manfaat model *Role Playing* adalah melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi materi yang akan dimainkan, melatih inisiatif dan kreativitas siswa, dengan ini siswa akan mudah untuk memahami konsep materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, *Role Playing* juga bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas, rasa tanggung jawab, dan kerja sama, karena siswa dituntut untuk menyusun alur peran, memahami karakter yang dimainkan, dan berkolaborasi dengan rekan lainnya. Oleh karena itu, secara teoritis, model *Role Playing* terbukti mampu mendukung peningkatan pemahaman konsep yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat melalui integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial secara holistik (Leuwol,dkk 2023). Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka kerangka pikir dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti secara sistematis. Kerangka pikir ini menjadi dasar dalam menjelaskan bagaimana model *Market Place Activity* dan model *Role Playing* dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun hubungan antar konsep dan alur logis pemikiran dalam penelitian ini digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model belajar kooperatif tipe *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan tipe *Role Playing*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik

dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep sedang.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep rendah.
5. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah pada siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.
6. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan pemahaman konsep pada hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian quasi eksperimen merupakan metode penelitian ilmiah yang digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat antar variabel tertentu. Penelitian quasi eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan percobaan, penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2019: 110).

Pada penelitian komparatif data yang dipakai dikumpulkan setelah peristiwa atau kejadian yang diteliti telah terjadi. Peneliti akan memilih satu atau lebih variabel untuk dianalisis, dengan tujuan mengidentifikasi adanya hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel tersebut. Penelitian dengan jenis komparatif ini bertujuan untuk membandingkan dua atau lebih variabel guna menemukan persamaan serta perbedaan yang ada di antara variabel-variabel yang diteliti.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain eksperimen faktorial. Desain eksperimen faktorial adalah suatu struktur penelitian di mana dua variabel atau lebih saling diperhadapkan untuk mengkaji akibat-akibatnya yang mandiri dan yang interaktif terhadap satu atau lebih variabel dependen (terikat), serta

memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi (Dantes, 2023).

Peneliti ingin mengetahui perbandingan dari dua variabel bebas yaitu variabel model *Market Place Activity* (X_1) dan model *Role Playing* (X_2), terhadap hasil belajar ekonomi (Y) ditinjau dari variabel moderator pemahaman konsep (Z), adapun pemahaman konsep dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu, tinggi, sedang, dan rendah. Maka format desain penelitian ini adalah 2×3 .

Berikut tabel desain penelitian:

Tabel 4. Desain Penelitian

Model Pembelajaran (X)	Model <i>Market Place Activity</i> (X_1)	Model <i>Role Playing</i> (X_2)
Kemampuan Berpikir Kritis (Z)		
Pemahaman Konsep Tinggi (Z_1)	X_1Z_1	X_2Z_1
Pemahaman Konsep Sedang (Z_2)	X_1Z_2	X_2Z_2
Pemahaman Konsep Rendah (Z_3)	X_1Z_3	X_2Z_3

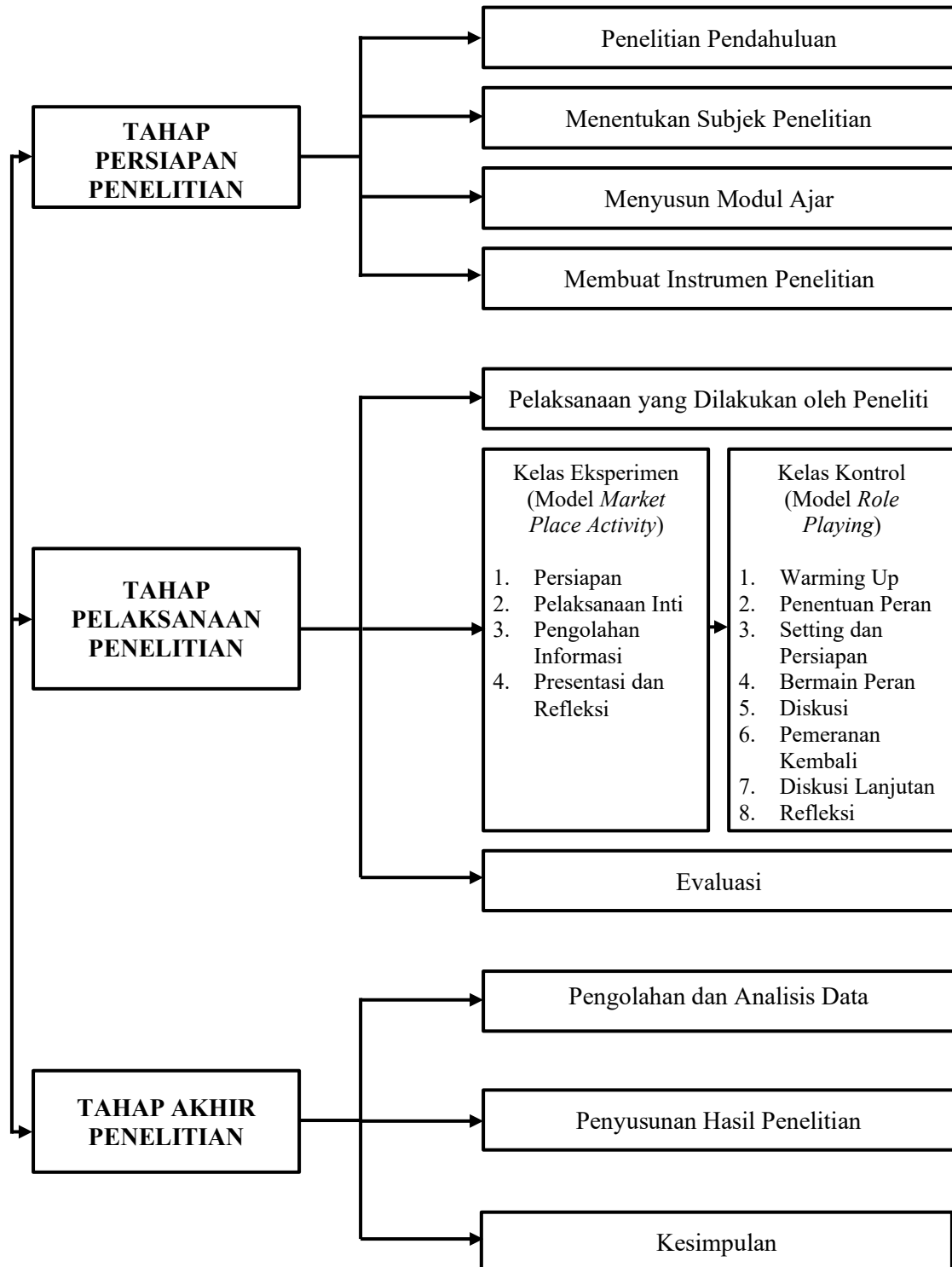
Penelitian ini akan membandingkan keefektifan dari dua model pembelajaran yaitu model *Market Place Activity* dan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas XI P2 dan XI P3 dengan dugaan bahwa kedua model pembelajaran tersebut memiliki pengaruh berbeda terhadap hasil belajar ditinjau dari pemahaman konsep siswa (tinggi, sedang, rendah). Sampel yang digunakan adalah kelas peminatan sosial yang mengambil mata pelajaran ekonomi yaitu XI P2 sebagai kelas eksperimen menggunakan Model *Market Place Activity* dan kelas XI P3 sebagai kelas kontrol menggunakan Model *Role Playing*. Pada kedua kelas baik eksperimen maupun kelas kontrol tetap memperhatikan pemahaman konsep siswa (tinggi, sedang, rendah).

2. Prosedur Eksperimen Penelitian

Prosedur merupakan serangkaian langkah sistematis yang ditempuh peneliti dalam kegiatan penelitian. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini dimulai dengan observasi langsung ke sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yaitu SMA Kesuma Bakti Bekri. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan informasi terkait populasi penelitian serta menentukan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian.
- b. Menyusun modul belajar, membuat instrumen penelitian, serta melakukan uji coba instrumen penelitian.
- c. Penerapan model *Market Place Activity* pada kelas eksperimen dan model *Role Playing* pada kelas kontrol langsung oleh peneliti sesuai dengan desain penelitian yang telah dirancang.
- d. Pada kelas eksperimen menggunakan model *Market Place Activity* pada materi Ketenagakerjaan di mana siswa dibagi menjadi kelompok penjual dan pembeli. Penjual menyiapkan informasi sebagai “produk”, sementara pembeli mengunjungi stand untuk mengumpulkan informasi. Setelah peran ditukar, siswa kembali ke kelompok asal untuk mendiskusikan hasil perolehan informasi, kemudian melakukan refleksi bersama guru.
- e. Pada kelas kontrol menggunakan model *Role Playing* pada materi Ketenagakerjaan, dimulai dengan penjelasan skenario oleh guru dan pembagian peran kepada siswa. Setelah memahami dan berlatih peran, siswa menampilkan skenario di depan kelas, diikuti dengan pengamatan oleh teman-teman lain. Guru kemudian memimpin diskusi dan evaluasi terhadap isi materi serta pelaksanaan peran yang dilakukan siswa.
- f. Melakukan tes akhir atau evaluasi pada kedua kelas untuk mengukur hasil belajar siswa dan mengumpulkan data untuk pengujian hipotesis.

- g. Melakukan analisis dan uji hipotesis data yang sudah diperoleh dari hasil tes akhir.
- h. Menyusun laporan hasil penelitian berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan.



Gambar 2. Prosedur Penelitian Quasi Eksperimen

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang akan dijadikan bahan penelitian yang memiliki karakteristik sama. Sementara menurut Sugiyono (2019: 126) populasi merupakan seluruh elemen atau individu yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian dan yang hasilnya akan digeneralisasikan. Elemen populasi merujuk pada semua subjek yang akan diukur, yaitu unit-unit yang menjadi objek pengamatan atau penelitian. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri tahun pelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 3 kelas dengan total jumlah siswa sebanyak 73 siswa.

Tabel 5. Data Jumlah Siswa Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	XI P1	12	12	24
2.	XI P2	13	12	25
3.	XI P3	11	13	24
Jumlah		36	37	73

Sumber data: Data administrasi SMA Kesuma Bakti Bekri 2025

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan bahan penelaahan dengan harapan contoh tersebut yang telah diambil dari populasi dapat mewakili populasinya (Rusman, 2015). Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling* dikarenakan pengambilan dilakukan secara acak dan tidak didasarkan pada individu tetapi didasarkan pada kelompok, daerah atau kelompok subjek yang berkumpul bersama. Sampel ini diambil dari populasi sebanyak 3 kelas, dari teknik *cluster random sampling*, diperoleh sampel penelitian ini adalah kelas XI P2 dan XI P3 sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa dikelas XI P2 sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI

P3 sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga diperoleh total sampel sebanyak 49 orang siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik-karakteristik yang terdapat pada elemen-elemen populasi atau dapat diartikan sebagai konstruk yang dapat diukur (Rusman, 2024). Terdapat 3 variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (independen), variabel terikat (dependen), dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau *independent* variable merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono (2019: 69) variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas, yaitu model *Market Place Activity* sebagai variabel bebas X_1 dan model *Role Playing* sebagai variabel bebas X_2 .

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependent* variabel merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam hal ini, variabel terikat akan memperoleh perlakuan dari variabel bebas. Sementara menurut Pratama,dkk (2020) variabel terikat adalah variabel yang timbul, berubah, atau muncul sebagai akibat dari adanya variabel bebas, dan menjadi fokus utama untuk diukur dalam proses evaluasi hasil sebuah penelitian. Pada penelitian ini variabel terikat adalah hasil belajar ekonomi atau biasa dilambangkan dengan Y.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan yang terjadi antara variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono (2019: 69) yang mengemukakan bahwa variabel moderator merupakan variabel yang memengaruhi baik memperkuat maupun memperlemah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pemahaman konsep (Z) materi pada siswa diduga dapat memengaruhi hubungan antara model *Market Place Activity* dan model *Role Playing* terhadap hasil belajar.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Model *Market Place Activity*

Model *Market Place Activity* adalah pembelajaran yang terfokus pada aktivitas simulasi pasar, di mana peserta didik berperan sebagai pelaku ekonomi seperti penjual, pembeli, atau penyedia jasa dalam sebuah lingkungan belajar yang menyerupai pasar nyata. Model ini mengintegrasikan pengalaman langsung, kerja sama kelompok, dan penerapan konsep ekonomi melalui proses jual beli yang dilakukan antar siswa.

2. Model *Role Playing*

Model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran-peran tertentu dalam situasi atau skenario yang disimulasikan. Dalam model ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami dan mengekspresikannya melalui tindakan dan dialog dalam peran yang dimainkan. Proses ini mendorong keterlibatan emosional, pengembangan empati, dan pemahaman mendalam terhadap perspektif orang lain.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman Konsep adalah kemampuan kognitif seseorang untuk mengerti, mengolah, dan mengaitkan suatu ide atau prinsip secara

menyeluruh, sehingga individu mampu menjelaskan, memberi contoh, membandingkan, mengklasifikasikan, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi. pemahaman ini tidak hanya mencakup penguasaan terhadap definisi atau fakta, tetapi juga melibatkan proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis, yang memungkinkan individu membangun makna yang mendalam terhadap materi yang dipelajari.

4. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar ekonomi merupakan kemampuan atau perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran ekonomi, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar ekonomi didefinisikan sebagai skor yang diperoleh siswa dari tes atau evaluasi yang diberikan setelah proses pembelajaran ekonomi berlangsung. Hasil belajar ekonomi diukur menggunakan instrumen berbentuk soal pilihan ganda (skala interval) dan/atau uraian, kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat penguasaan materi. Pengukuran dilakukan dengan cara memberikan tes tertulis yang valid dan reliabel, sehingga hasilnya dapat mencerminkan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa secara objektif. Indikator yang digunakan meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

2. Model *Market Place Activity*

Model *Market Place Activity* didefinisikan sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan melalui simulasi pasar, di mana peserta didik secara aktif menjalankan peran sebagai pelaku ekonomi seperti penjual,

pembeli, atau produsen dalam sebuah kegiatan transaksi yang terstruktur. Dalam pelaksanaannya, model ini diamati berdasar pada indikator seperti keaktifan siswa, kemampuan berkomunikasi antar teman, kolaborasi dan kerjasama antar kelompok, kemandirian dan tanggung jawab, kreativitas, serta minat dan motivasi belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Rahayu,dkk (2021), implementasi *Market Place Activity* mendorong siswa aktif terlibat dalam proses belajar melalui praktik ekonomi sederhana. Keberhasilannya dapat diukur dari peningkatan interaksi, pemahaman, dan minat belajar siswa yang tercermin dalam aktivitas simulatif berbasis pasar. Pengukuran dilakukan menggunakan lembar observasi atau instrumen penilaian yang disusun berdasarkan skala tertentu untuk menilai keterlaksanaan model secara menyeluruh

3. Model *Role Playing*

Model *Role Playing* didefinisikan sebagai strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, guna menggambarkan konsep atau peristiwa yang sedang dipelajari. Aktivitas ini diukur melalui keaktifan siswa dalam memainkan peran dan keterlibatannya dalam proses refleksi. Pelaksanaan model ini dapat diamati melalui beberapa indikator, antara lain pemahaman masalah dan skenario, partisipasi aktif siswa, keterlibatan dalam simulasi, observasi dan refleksi, serta generalitas pengalaman. Pengukuran dilakukan menggunakan lembar observasi atau instrumen penilaian berbasis skala untuk menilai sejauh mana keterlaksanaan model berjalan sesuai dengan sintaks pembelajaran.

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menjelaskan, mengaitkan, dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam bentuk jawaban yang tepat terhadap

soal-soal yang mengukur aspek kognitif. Evaluasi dilakukan dengan instrumen soal berbasis konsep, bukan sekadar hafalan. Pengukuran dilakukan melalui tes tertulis berdasarkan indikator pemahaman seperti menyatakan ulang konsep, mengklasifikasi, memberi contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep, mengembangkan syarat perlu/cukup, memilih prosedur, dan mengaplikasikan konsep. Hasil dinilai dengan lembar observasi atau instrumen skala dan dianalisis menggunakan pedoman penilaian berbasis kriteria tingkat pemahaman.

Berikut disajikan tabel mengenai definisi operasional variabel:

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar Ekonomi (Y)	Hasil Tes Formatif	Melalui Tes Pilihan Ganda	<i>Interval Scale</i>
Model <i>Market Place Activity</i> (X ₁)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan siswa 2. Kemampuan berkomunikasi 3. Kolaborasi dan kerja sama kelompok 4. Kemandirian dan tanggung jawab 5. Kreativitas dalam penyajian informasi 6. Minat dan motivasi belajar (Kamaruddin,dkk 2024)	Observasi	<i>Interval Scale</i>
Model <i>Role Playing</i> (X ₂)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman masalah dan skenario 2. Partisipasi aktif siswa 3. Keterlibatan dalam simulasi 4. Observasi dan refleksi 	Observasi	<i>Interval Scale</i>

	5. Generalitas pengalaman (Wulandari,dkk 2021)		
Pemahaman Konsep (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep. 2. Kemampuan mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep 3. Kemampuan memberi contoh dan bukan contoh 4. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi 5. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu 6. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah 	Observasi Pemahaman Konsep (Tinggi, sedang, Rendah)	<i>Interval Scale</i>
	(Yolanda, 2020)		

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Wawancara

Penggunaan teknik wawancara dilakukan ketika penelitian pendahuluan kepada guru mata pelajaran Ekonomi SMA Kesuma Bakti Bekri dan beberapa siswa kelas XI untuk memperoleh informasi mengenai situasi dan cara mengajar guru dikelas. Wawancara ini dilakukan tanpa panduan yang terstruktur dan alat perekam. Seperti yang dikemukakan

oleh Sugiyono (2019: 198) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.

2. Observasi

Observasi dilakukan ketika peneliti mengamati secara langsung terhadap seluruh proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan belajar mengajar guru dan siswa ketika di kelas. Dalam pandangan Sugiyono (2019: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket) merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis dan diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi atau data yang berkaitan dengan pemahaman konsep siswa. Menurut Sugiyono (2019: 142), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menggunakan skala *semantic differential*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa melalui satu garis kontinu yang merepresentasikan rentang sikap atau penilaian terhadap suatu pernyataan. Skala ini terdiri atas 7 titik (7 poin) dengan pilihan jawaban yang mencerminkan tingkat kesesuaian dari yang paling negatif hingga paling positif. Rentang skor diberikan mulai dari 1 (Sangat Tidak Sesuai) hingga 7 (Sangat Sesuai), sehingga memungkinkan siswa mengekspresikan tingkat pemahamannya secara lebih variatif dan terukur.

4. Tes

Teknik tes digunakan sebagai bentuk evaluasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sementara menurut Gusti & Hilda (2023: 51) tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data, seperti tes kognitif, tes kebugaran fisik, atau pengukuran laboratorium. Tes ini diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran dalam bentuk tugas kepada siswa, dengan tujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar mereka setelah dan sebelum diberi perlakuan melalui penerapan model *Market Place Activity* dan model *Role Playing*.

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait data nilai ulangan harian siswa, sejarah pendirian sekolah, serta kondisi sekolah, guru, dan siswa di SMA Kesuma Bakti Bekri. Data dokumentasi diperoleh melalui sumber primer dan sekunder. Dokumentasi primer dikumpulkan melalui wawancara antara peneliti dengan guru mata pelajaran dan siswa kelas XI sebelum penelitian dilaksanakan. Sementara itu, dokumentasi sekunder berasal dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, buku, serta rekap data nilai hasil belajar siswa kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri. Berdasarkan pendapat Yuliani & Supriatna (2023) teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui penelaahan terhadap dokumentasi tertulis, gambar, atau arsip yang relevan dengan fokus penelitian.

G. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Mengukur kemampuan alat ukur dalam mengukur sesuatu yang diinginkan dapat menggunakan pengujian validitas. Sebuah instrumen

penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur sesuai dengan tujuan pengukuran dan dapat menggambarkan data dari variabel yang diteliti (Rusman, 2015). Instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur.

Adapun metode yang dapat digunakan untuk mengukur ke validan suatu data dapat menggunakan metode korelasi *product moment* yang dilakukan dengan menghubungkan setiap butir pertanyaan dengan skor total (Rusman, 2024). Rumus perhitungannya adalah berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2\}} \cdot \sqrt{\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi
N	= Jumlah sampel
$\sum X$	= Jumlah skor butir soal atau variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor total atau variabel Y
$\sum XY$	= Jumlah pengalihan dari skor butri soal dan skor total
$\sum X^2$	= Jumlah skor butir soal pangkat dua
$\sum Y^2$	= Jumlah skor total pangkat dua

Kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan n sampel yang diteliti, maka alat ukur tersebut dikatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur dikatakan tidak valid.

a. Uji Validitas Instrumen Pemahaman Konsep

Instrumen pemahaman konsep dalam penelitian ini terdiri dari 18 pernyataan yang diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS v26.0, berdasarkan pengukuran validitas korelasi *product moment carl pearson* dengan kriteria uji jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan n sampel yang diteliti, maka alat ukur tersebut dikatakan valid,

sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur dikatakan tidak valid. Uji validitas pada penelitian ini diujikan pada 30 responden, maka r_{tabel} sebesar 0,361. Berikut adalah hasil uji validitas pemahaman konsep siswa:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Pemahaman Konsep

Item Pertanyaan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Sig.<0,05	Simpulan
1	0,555	>	0,361	0,001	Valid
2	0,534	>	0,361	0,002	Valid
3	0,728	>	0,361	0,000	Valid
4	0,674	>	0,361	0,000	Valid
5	0,415	>	0,361	0,023	Valid
6	0,720	>	0,361	0,000	Valid
7	0,655	>	0,361	0,000	Valid
8	0,610	>	0,361	0,000	Valid
9	0,770	>	0,361	0,000	Valid
10	0,585	>	0,361	0,001	Valid
11	0,801	>	0,361	0,000	Valid
12	0,535	>	0,361	0,002	Valid
13	0,645	>	0,361	0,000	Valid
14	0,501	>	0,361	0,005	Valid
15	0,871	>	0,361	0,000	Valid
16	0,503	>	0,361	0,005	Valid
17	0,847	>	0,361	0,000	Valid
18	0,857	>	0,361	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Hasil uji validitas pada tabel menunjukkan, bahwa seluruh pernyataan dinyatakan valid. Sehingga semua pernyataan dapat digunakan dalam penelitian ini.

b. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda yang diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS v26.0, berdasarkan pengukuran validitas korelasi *product moment carl pearson* dengan kriteria uji jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan n sampel yang diteliti, maka alat ukur tersebut dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur dikatakan tidak

valid. Uji validitas pada penelitian ini diujikan pada 30 responden, maka r_{tabel} sebesar 0,361. Berikut adalah hasil uji validitas tes hasil belajar:

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Item Pertanyaan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Sig.<0,05	Simpulan
1	0,593	>	0,361	0,001	Valid
2	0,879	>	0,361	0,000	Valid
3	0,492	>	0,361	0,006	Valid
4	0,508	>	0,361	0,004	Valid
5	0,848	>	0,361	0,000	Valid
6	0,729	>	0,361	0,000	Valid
7	0,797	>	0,361	0,000	Valid
8	0,702	>	0,361	0,000	Valid
9	0,492	>	0,361	0,006	Valid
10	0,593	>	0,361	0,001	Valid
11	0,153	<	0,361	0,419	Tidak valid
12	0,879	>	0,361	0,000	Valid
13	0,225	<	0,361	0,232	Tidak Valid
14	0,797	>	0,361	0,000	Valid
15	0,593	>	0,361	0,001	Valid
16	0,593	>	0,361	0,001	Valid
17	0,153	<	0,361	0,419	Tidak Valid
18	0,051	<	0,361	0,790	Tidak Valid
19	0,848	>	0,361	0,000	Valid
20	0,848	>	0,361	0,000	Valid
21	0,218	<	0,361	0,247	Tidak Valid
22	0,879	>	0,361	0,000	Valid
23	0,797	>	0,361	0,000	Valid
24	0,593	>	0,361	0,001	Valid
25	0,492	>	0,361	0,006	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Hasil uji validitas pada tabel menunjukkan, bahwa 20 dari 25 butir soal dinyatakan valid, yaitu soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,14,15,16,19,20,22,23,24,25. Sehingga 20 butir soal yang sudah dinyatakan valid dapat digunakan untuk pengukuran hasil belajar, sementara 5 butir soal yang tidak valid dieliminasi.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian yang dilakukan untuk menentukan konsistensi dan stabilitas hasil dari suatu instrumen pengukuran ketika digunakan pada subjek yang berbeda. Reliabilitas menunjukkan seberapa andal suatu instrumen dalam menghasilkan data yang sama ketika diuji pada waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas sangat penting karena menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya untuk memberikan hasil yang konsisten. Uji reliabilitas ini biasanya dilakukan setelah uji validitas suatu instrumen.

Jenis uji reliabilitas yang dipakai adalah uji reliabilitas dengan *Alfa Cronbach*. *Alfa Cronbach* digunakan apabila alternatif jawaban didalam instrumen terdiri dari 3 jawaban atau lebih pilihan (pilihan ganda) atau juga instrumen terbuka atau essay (Rusman, 2024).

Rumus yang digunakan adalah KR-20:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas instrumen
- k = banyaknya butir soal/pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = jumlah *varians* butir
- σ_t^2 = *varians* total

Untuk mencari *varians* butir menggunakan rumus :

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum KB_i - \frac{(\sum b_i)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

- $\sum KB_i$ = jumlah kuadrat butir ke-i
- $\sum B_i$ = jumlah butir ke-i

Sedangkan *varians* total dicari dengan rumus :

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum KST - \frac{(\sum ST)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

$\sum KST$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum ST$ = jumlah skor total

Hasil perhitungan dengan *Alfa Cronbach* dibandingkan dengan r tabel korelasi product moment, kriterianya apabila $r\alpha > r_{\text{tabel}}$ dengan rata-rata kesalahan/taraf signifikan 0,05 dan n yang diteliti maka instrumen dikatakan reliabel, sebaliknya jika $r\alpha < r_{\text{tabel}}$ (Rusman, 2024).

Tabel 9. Interpretasi Nilai r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: Rusman (2024)

a. Uji Reliabilitas Instrumen Pemahaman Konsep

Hasil uji reliabilitas pemahaman konsep menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan n = 30 responden, dan 18 item pertanyaan valid dengan menggunakan aplikasi SPSS v26.0, berikut hasil uji reliabilitas yang didapat:

Tabel 10. Uji Reliabilitas Instrumen Pemahaman Konsep

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	18

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Hasil pengolahan data yang diperoleh nilai r Alpha sebesar 0,927, dimana r Alpha 0,927 berada pada kategori r koefisien 0,8000 – 1,0000, sehingga dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas instrumen pemahaman konsep masuk dalam kategori sangat tinggi serta menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel.

b. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Hasil uji reliabilitas tes hasil belajar menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan $n = 30$ responden, dan 18 item pertanyaan valid dengan menggunakan aplikasi SPSS v26.0, berikut hasil uji reliabilitas yang didapat:

Tabel 11. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,943	20

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Hasil pengolahan data yang diperoleh nilai r Alpha sebesar 0,943, dimana r Alpha 0,943 berada pada kategori r koefisien 0,8000 – 1,0000, sehingga dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas butir soal tes hasil belajar masuk dalam kategori sangat tinggi serta menunjukkan bahwa butir soal yang digunakan reliabel.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal disamping memenuhi validitas dan reliabilitas merupakan asumsi yang digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik. Keseimbangan ini tercermin dari penyusunan soal secara proporsional dalam tiga kategori, yaitu soal mudah, sedang, dan sulit. Tingkat kesukaran soal dipandang dari

kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab soal, bukan dilihat dari sudut pandang guru sebagai pembuat soal. Persoalan yang penting dalam melakukan analisis tingkat kesukaran soal adalah penentuan proporsi dan kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, sulit (Gustiana, 2022).

Setelah mendapat penilaian dari guru, soal kemudian diuji cobakan kepada siswa dan dianalisis. Rumus untuk menganalisis tingkat kesukaran soal yaitu :

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

- I = indeks kesulitan setiap butir soal
- B = banyaknya siswa menjawab benar setiap butir soal
- N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal

Makin kecil indeks yang didapat, maka semakin sulit soal tersebut dan sebaliknya makin besar indeks yang didapat maka semakin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal tersebut terlihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Indeks Kesukaran Soal

Besarnya I	Interpretasi
0,00 – 0,30	Soal dikategorikan Sukar
0,31 – 0,70	Soal dikategorikan Sedang
0,71 – 1,00	Soal dikategorikan Mudah

Sumber: Jaya & Rini (2022)

Hasil pengujian data terhadap 25 soal, menunjukkan bahwa terdapat 23 soal berada pada indeks P 0,71 – 1,00 yang berarti soal tergolong dalam kategori mudah. Serta 3 soal berada pada indeks P 0,31 – 0,70 yang berarti soal tergolong dalam kategori sedang.

4. Daya Beda Soal

Untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mempunyai prestasi tinggi dan yang mempunyai prestasi rendah maka digunakan analisis daya pembeda untuk mengkaji butir-butir soal. Apabila soal diujikan pada anak dengan prestasi rendah hasilnya tinggi maka tes dapat dikatakan memiliki daya pembeda. Apabila soal diujikan pada kedua kategori tersebut hasilnya sama soal dikatakan tidak memiliki daya pembeda sehingga tidak memberikan gambaran yang sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Rumus yang digunakan :

$$D = P_A - P_B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = daya beda

J = jumlah siswa

J_A = jumlah siswa kelompok atas

J_B = jumlah siswa kelompok bawah

B_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = proporsi siswa kelompok atas menjawab soal benar

P_B = proporsi siswa kelompok bawah menjawab soal benar

Indeks daya pembeda soal dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 13. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kategori Daya Pembeda
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
Tanda Negatif	Tidak Baik

Sumber: Wijayama,dkk (2024)

Hasil pengujian data daya beda soal dengan menggunakan SPSS v26.0, menunjukkan bahwa terdapat 11 soal masuk dalam kategori baik, 9 soal masuk dalam kategori cukup, dan 5 soal masuk dalam kategori jelek.

H. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui data dari sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji persyaratan data menggunakan statistik parametrik berupa uji normalitas. Metode pengujian normalitas data yang dipakai adalah menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*.

Rumus uji normalitas *Shapiro Wilk* :

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

D = koefisien tes *shapiro wilk*

X_{n-i+1} = angka ke n-i+1 pada data

X_i = angka ke 1 pada data

Pengujian normalitas distribusi suatu data populasi diajukan hipotesis sebagai berikut :

H_0 = data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji tentang sama atau tidaknya *variansi-variansi* dua distribusi atau lebih. Uji homogenitas data yang digunakan adalah uji *Levene Statistic* dengan kriteria data

dikategorikan homogen jika nilai signifikansi $>$ nilai α yang digunakan adalah 5%.

Rumus *Levene Statistic* adalah sebagai berikut :

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k N_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z})^2}$$

Keterangan :

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

Z_{ij} = $|Y_{ij} - \bar{Y}_1|$

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari ke- i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh Y_{ij}

Uji homogenitas *Levene Statistic* mempunyai syarat, yaitu jika $W < F_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi 0,05 dan $dk = n-1$, maka data sampel dalam populasi dikatakan homogen/sama, sebaliknya jika $W > F_{\text{tabel}}$ maka data sampel dalam populasi tidak homogen.

Hipotesisnya adalah sebagai berikut :

H_0 = data populasi dengan *varians* homogen

H_1 = data populasi dengan *varians* tidak homogen

Kriteria uji homogenitas *Levene Statistic* berdasarkan tingkat signifikansi dengan $\alpha = 0,05$ adalah berikut :

- a. Apabila nilai *probability* (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti bahwa *varians* data dari populasi penelitian bersifat homogen begitupun sebaliknya.
- b. Apabila nilai *probability* (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, yang artinya *varians* data dari populasi bersifat tidak homogen.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis *Two-Way Anova*

Analisis *two way anova* adalah metode *statistic* yang digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antar kelompok dengan mempertimbangkan dua variabel independen. Teknik ini mengevaluasi efek dari dua faktor secara bersamaan serta interaksi antar keduanya terhadap variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara dua model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 14. Rumus Unsur Persiapan *Two way anova*

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F_0
Antar A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antar B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antar AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	db_T - db_A - db_B - db_{AB}	$\frac{JK_d}{db_d}$	
Total (T)	$JK_T = \sum XT^2 - \frac{(X_T)^2}{N}$	N - 1(49)		

Sumber: Rusman (2024)

Keterangan :

JK_T = jumlah kuadrat total

JK_A = jumlah kuadrat variabel A

JK_B = jumlah kuadrat variabel B

JK_{AB} = jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan B

$JK_{(d)}$ = jumlah kuadrat

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi variabel A dengan B

$MK_{(d)}$	= mean kuadrat dalam
F_{0A}	= harga F_0 untuk Variabel A
F_{0B}	= harga F_0 untuk Variabel B
F_{0AB}	= harga F_0 untuk interaksi variabel A dengan B

2. Uji T-test Dua Sampel *Independent*

Dalam pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen terdapat dua rumus T-test yang biasa digunakan yaitu *Separated Varians* dan *Polled Varians* seperti berikut :

a) *Separated Varians*

$$t \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

b) *Polled Varians*

$$t \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1).S_1^2 + (n_2-1).S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata data kelas eksperimen sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata data kelas eksperimen sampel 2

S_1^2 = *varians* data kelompok 1

S_2^2 = *varians* data kelompok 2

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

n_2 = jumlah sampel kelompok 2

Terdapat perimbangan dalam memilih rumus T-test beberapa diantaranya yaitu :

1. Apakah dua rata-rata berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.

2. Apakah *varians* data berasal dari dua sampel yang homogen atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas.

Dari dua hal diatas, berikut merupakan petunjuk untuk memilih rumus uji-t:

1. Apabila jumlah sampel $n_1 = n_2$ dan *varians* bersifat homogen, maka T-test dapat digunakan dengan pendekatan *Sparated Varians* maupun *Polled Varians*. Untuk menentukan nilai t-tabel, derajat kebebasan dihitung dengan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$.
2. Jika jumlah $n_1 \neq n_2$ dan *varians* bersifat homogen dapat digunakan T-test *Polled Varians* dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
3. Jika jumlah $n_1 = n_2$ dan *varians* tidak homogen, dapat menggunakan *Sparated Varians* atau T-test *Polled Varians* dengan $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$.
4. Apabila jumlah $n_1 \neq n_2$ dan *varians* tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus *Sparated Varians*, nilai t yang digunakan sebagai pengganti t-tabel dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua, kemudian ditambahkan dengan t tabel yang terkecil.

J. Rumusan Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Rumusan Hipotesis I

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang proses belajarnya menggunakan model *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan model *Role Playing*.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa

yang proses belajarnya menggunakan model *Market Place Activity* dengan siswa yang menggunakan model *Role Playing*.

Rumusan Hipotesis 2

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi tinggi.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Role Playing* lebih baik dibanding menggunakan model *Market Place Activity* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi tinggi.

Rumusan Hipotesis 3

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Market Place Activity* lebih baik dibanding menggunakan model *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi sedang.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Role Playing* lebih baik dibanding menggunakan model *Market Place Activity* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi sedang.

Rumusan Hipotesis 4

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Market Place Activity* lebih baik dibanding

menggunakan model *Role Playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi rendah.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *Role Playing* lebih baik dibanding menggunakan model *Market Place Activity* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep materi rendah.

Rumusan Hipotesis 5

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan pemahaman konsep siswa pada hasil belajar ekonomi.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan pemahaman konsep siswa pada hasil belajar ekonomi.

Rumusan Hipotesis 6

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah yang menggunakan model *Market Place Activity* dan yang menggunakan model *Role Playing*.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah yang menggunakan model *Market Place Activity* dan yang menggunakan model *Role Playing*.

Adapun kriteria uji hipotesis adalah :

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $T_{hitung} > T_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $T_{hitung} < T_{tabel}$

Hipotesis 1,5, dan 6 diuji menggunakan *Two-Way Anova*, sedangkan hipotesis 2,3, dan 4 diuji dengan t-test dua sampel independen. Kedua jenis pengujian tersebut dilakukan menggunakan program SPSS v26.0

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Market Place Activity dan tipe Role Playing. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kedua kelompok relatif sama, sehingga tidak ada model yang secara signifikan lebih unggul. Temuan ini menunjukkan bahwa baik *market place activity* maupun *role playing* sama-sama mampu memfasilitasi keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi, meskipun melalui pendekatan kegiatan yang berbeda.
2. Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *market place activity* lebih baik dibanding menggunakan model *role playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi. Siswa dengan pemahaman konsep tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada kelas dengan model *market place activity*. Siswa dengan kategori ini mampu mengoptimalkan potensi berpikir kritis dan kolaboratif yang dituntut dalam kegiatan jual-beli informasi antar kelompok.
3. Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *market place activity* lebih baik dibanding menggunakan model *role playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep sedang. Pada kategori sedang, model *market place activity* tetap memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan *role playing*. Hal ini disebabkan karena struktur aktivitas pada model ini lebih terarah, membantu siswa dengan kemampuan sedang untuk lebih mudah memahami konsep melalui interaksi langsung.

4. Hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model *market place activity* lebih baik dibanding menggunakan model *role playing* pada siswa yang memiliki pemahaman konsep rendah. Model *market place activity* memberikan pengalaman nyata melalui simulasi jual-beli dan interaksi langsung, sehingga lebih efektif membangun pemahaman konsep ekonomi secara konkret dan bertahap. Sedangkan *Role Playing* membutuhkan imajinasi dan interpretasi tinggi, yang kurang mendukung bagi siswa dengan konsep rendah.
5. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, dan rendah yang menggunakan model *market place activity* dan model *role playing*. Artinya, pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak bergantung pada tinggi atau rendahnya pemahaman konsep siswa. Kedua model sama-sama mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, namun efektivitasnya tetap lebih ditentukan oleh peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran (*Market Place Activity* dan *Role Playing*) dengan pemahaman konsep terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak bergantung pada tingkat pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Dengan kata lain, baik siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi, sedang, maupun rendah menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar yang relatif serupa ketika mengikuti pembelajaran dengan kedua model tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kedua model pembelajaran memiliki karakteristik yang sama-sama mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, pertukaran ide, serta kerja sama antar siswa. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk memperoleh pemahaman melalui interaksi sosial dan proses belajar bersama, sehingga perbedaan tingkat pemahaman konsep awal tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan hasil belajar. Selain itu, tidak ditemukannya

interaksi juga dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung dalam waktu yang relatif terbatas sehingga efek kombinasi antara model pembelajaran dan pemahaman konsep belum sepenuhnya terlihat secara optimal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa efektivitas kedua model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi cenderung berdiri secara independen dari tingkat pemahaman konsep siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity* dan Tipe *Role Playing* Ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI SMA Kesuma Bakti Bekri Kabupaten Lampung Tengah, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memahami perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Market Place Activity* dan tipe *Role Playing*. Pemahaman ini penting agar guru dapat menentukan model pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran ekonomi di kelas.
2. Jika siswa di dalam kelas memiliki pemahaman konsep tinggi, sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran *Market Place Activity*, karena model ini menuntut kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan analisis yang tinggi, sehingga dapat mengoptimalkan potensi siswa yang sudah memiliki dasar pemahaman konsep yang kuat.
3. Jika siswa di dalam kelas memiliki pemahaman konsep sedang, sebaiknya guru tetap menerapkan model *Market Place Activity* karena aktivitas pertukaran informasi yang terstruktur pada model ini dapat membantu siswa memperdalam pemahaman materi melalui diskusi dan interaksi langsung dengan teman sebaya.

4. Jika siswa di dalam kelas memiliki pemahaman konsep rendah, sebaiknya guru menerapkan model *Role Playing* karena model ini memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui simulasi peran, sehingga dapat membantu siswa memahami materi ekonomi secara lebih mudah dan menyenangkan.
5. Model pembelajaran *Market Place Activity* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki pemahaman konsep tinggi maupun sedang, sedangkan model *Role Playing* lebih efektif diterapkan bagi siswa dengan pemahaman konsep rendah. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menyesuaikan penggunaan kedua model tersebut sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa dalam satu kelas.
6. Guru hendaknya memahami kondisi kemampuan pemahaman konsep siswa, baik tinggi, sedang, maupun rendah, agar dapat memilih model pembelajaran yang paling tepat dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi serta membangun suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, N., Suharto, S., Retnoningsih, R., Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, A., Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., Meirani, W., Hidayanti, U., Nurjanah, N., Hariyono, H., & Yunus, M. 2024. *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abío, G., Alcañiz, M., Gómez-Puig, M., Ortiz-Gracia, L., Royuela, V., Rubert, G., ... & Stoyanova, A. 2023. Students' perception of team-based learning: evidence in Economics. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 2(2), 90-103.
- Aisyah, R., & Muliati, I. 2023. Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *An-Nuha*, 3(3), 343–351.
- Amanah, R. N., Rizal, Y., Hestiningtyas, W., Winatha, I. K., Suroto, S., Rahmawati, F., & Rahmawati, R. 2024. Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Media Poster dan Media Audio Visual Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Gedong Tataan. *Journal of Social Science Education*, 5(2), 111-117.
- Amin, A., & Sumendap, L. Y. S. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc..
- Aprianti, N. A., Ashifa, A. N., Septiana, K. S., Nafiani, E., Kusteja, N. F., Nurfitriyani, E., Melani, M., Prastita, N. P. G., Putri, R. T. D., & Khotimah, K. 2024. *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Arifin, M., & Wahyuni, S. 2023. Hubungan antara Tingkat Pemahaman Konsep dan Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(3), 145–156.
- Ausubel, D. P. 1968. A Cognitive view. *Educational psychology*.

- Baiduri, B., Utomo, D. P., & Wardani, C. 2021. *Monograf Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal*. Malang: UMMPress.
- Bandura, A. 1986. Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, NJ, 1986*(23-28), 2.
- Dantes, N. 2023. *Desain eksperimen dan analisis data*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Dewey, J. 1938. The need of a theory of experience. *Experience and education*, 25-31.
- Dewi, D., Abidin, Y., & Sutini, A. 2023. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).
- Devita, I., & Mayasari, M. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 4(2), 29-39.
- Ernawati, E., Purnamasari, V., & Estiyani, E. 2024. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pandenlamper 03 Semarang. *Islamika*, 6(4), 1633–1642.
- Fachrurrozi, F., Edwita, E., & Bintoro, T. 2022. *Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. Jakarta: UNJ Press.
- Fajriyah, A. N., Rukiyah, I., Al Anshori, H. A., Rahman, M. R. N., & Ayulanda, I. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran *Market Place Activity* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis di MTs Darussalam Samarinda. *Fenomena*, 16(1), 1–10.
- Fatirani, H. 2022. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Penerbit P4I.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Gusti, G. P., & Hilda, H. 2023. *Metode Penelitian Eksperimen untuk Pemula : Edisi Pertama*. Banyumas: wawasan ilmu.
- Gustiana, S. P. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write* Banyumas: CV: TataKata Grafika

- Habiballah, H. A., & Bahrodin, A. 2025. Pengaruh Model Marketplace Activity terhadap Pemahaman Siswa Kelas 8A pada Pelajaran Fikih MTsN 15 Jombang. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 468–478.
- Hamzanwadi, H. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Market Place Activity di SMA Negeri 11 Luwu. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*. 3(1), 563-572.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta Timur: Prenada Media.
- Harefa, D. dkk. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herlina, S. 2023. Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Intrinsik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 11(2), 134–145.
- Herlina, L., Hum, S., Wulandari, I. N., Safar, M., Ed, C., Winarsih, A. R., & Nihayah, Y. P. H. 2025. *Pembelajaran Inovatif*. Tuban: Penerbit HN Publishing.
- Hilmiatussadiyah, K. G. 2020. Hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dengan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 2(1), 67-71.
- Hutapea, D. M., Manullang, D. T., & Siagian, L. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 1 Kutalimbaru T.A 2024/2025. *Jurnal Penelitian Ilmiah Interdisipliner*. 9(7), 331 – 344.
- Jaya, W. S., & Hidayat, N. 2024. Pengaruh Strategi Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Way Khilau Tahun Pelajaran 2024/2025. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 71-84.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1987. *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.
- Kaharuddin, A. 2020. *Pembelajaran inovatif & variatif (edisi 2020)*. Gowa: Pusaka Almada.
- Kamaruddin, K., Azizah, N., & Krismanto, W. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Market Place Activity* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V

- UPTD SD Negeri 55 Parepare. *Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology (J-HEST)*, 6(2), 206–213.
- Kurniawan, D. 2022. Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mts Negeri 4 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(1), 24–32.
- Lestari, M., & Ramadhani, R. 2022. *Implementasi Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekonomi Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(3), 215–227.
- Leuwol, F. S., Hasyim Mahmud Wantu, S. A., Chairul Insani Ilham ATD, M. M., Nduru, M. P., Sumiyati, S., Mardikawati, B., Didi Suhendi, S. E., Anaktototy, K., Nur, M. A., & Fuad Rinaldi, S. E. 2023. *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. 2024. Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180-188.
- Mahdalena, M. 2022. Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 d. *Kindai*, 18(2), 332–351.
- Marpaung, A. P., Sianipar, H. H., & Sibagariang, S. A. 2024. Pengaruh motivasi belajar dan kesiapan belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Pematang Siantar tahun ajaran 2023/2024. *Journal Sains Student Research*, 2(3), 499-508.
- Maryono, M. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT)*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Marzano, R. J., & Kendall, J. S. (Eds.). 2006. *The new taxonomy of educational objectives*. Corwin Press.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Miftah, A. 2022. Penerapan Metode Market Place Activity Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ketentuan Berbusana Muslim. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 367-380.
- Mooduto, V. 2024. Penerapan Metode Marketplace Activity dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat dikelas V. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 2(4), 1476-1488.

- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. 2022. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 20 - 59.
- Nehe, F. Z., Ndruru, M., Bu'ulolo, W. C. D., Laia, I. I., Halawa, M., & Harefa, D. 2024. *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Dimensi Tiga*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Piaget, J. 1970. Science of education and the psychology of the child. Trans. D. Coltman.
- Prasetyo, Y. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Pradana, A., Utami, R., & Fathurrahman, D. 2024. Analisis Pengaruh Model Market Place Activity dan Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Kemampuan Awal Berbeda. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 102–114.
- Pritandhari, M., & Wakijo, W. 2020. Analisis penggunaan modul terhadap kemampuan pemahaman materi pajak. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 8(1), 69–74.
- Purwati, P. D. 2024. *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Putri, R., Hidayah, M., & Gusmaneli, G. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Aktif Berbasis Kolaboratif untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(6), 25-34.
- Rachadiyanti, A. N., Mulyono, H., & Hadiyah, H. 2020. Peningkatan pemahaman konsep kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 14-18.
- Rahmawati, N., & Mulyani, E. 2023. Analisis Interaksi Model Pembelajaran Aktif terhadap Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 8(2), 155–166.
- Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. 2020. Pengaruh Pemanfaatan Komik Strip Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *Promosi: Jurnal Program studi Pendidikan Ekonomi*.
- Rahmi, W. 2024. Analytical study of experiential learning: Experiential learning theory in learning activities. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 115-126.

- Rifa'i, M. H., Tanuki, T., Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., Sudarto, S., Fachrurrozy, A., Swara, M. M., Artiani, L. E., Purnawati, P., Wahab, A. S. L., Supadmi, S., Djollong, A. F., & Mangsi, R. 2022. *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, Dan Motivatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda, L. 2020. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Rusman, T. 2015. *Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rusman, T. 2024. *Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS*. Bahan Ajar Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
- Saniwati, L. P. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together)*. Bandung: Tata Akbar.
- Sari, A., Ibrahim, M. M., & Idris, R. 2021. Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biotek*, 9(2), 196.
- Schneider, M., & Simonsmeier, B. A. 2025. How does prior knowledge affect learning? A review of 16 mechanisms and a framework for future research. *Learning and Individual Differences*, 122(2025), 102744.
- Seftika, Y. 2023. *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah* (Doctoral dissertation, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Semadiyani, K. D., Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 4(2), 256–268.
- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. 2023. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75.
- Setiyo, M., & Waluyo, B. 2025. *Metodologi Penelitian dan Perancangan Eksperimen*. Malang: Unimma Press.
- Skinner, B. F. 1953. *Science and human behavior*. Macmillan.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.

- Solehah, A. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas Vi Mi Nurul Muhajirin Lampung Utara* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono, P. D. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. Remaja Rosdakarya.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purwokerto: Eureka Media Aksara.
- Suroto, S., Rusman, T., & Rahmawati, F. 2024. Comparative Study of Economic Learning Outcomes Using Problem Based Learning and Project Based Learning Models by Considering Student Learning Activities. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 7(1), 63-71.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. 2024. Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Susanti, D., & Hartono, R. 2022. Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 44–55.
- Syafarudin, Supiono, & Burhanuddin. 2020. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tuken, R., Lukman, L., & Safitri, N. 2024. Penerapan Model *Market Place Activity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah DDI Kota Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 334–346.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Modul Teori Belajar*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. 2025. The Relevance of Vygotsky's Constructivism Learning Theory with the Differentiated Learning Primary Schools. *Journal of education and learning (EduLearn)*, 19(1), 431-440.
- Widyanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widiyanto, W. 2024. *Pendekatan Induktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Generik Siswa*. Indramayu: Penerbit Adab.

- Wiyanti, S. 2023. Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning Dengan Metode Market Place Activity Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 61-67.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283–290.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yolanda, D. D. 2020. *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*. Bogor: Guepedia.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. 2023. *Metode penelitian bagi pemula*. Bandung: Penerbit Widina.
- Yuliani, R., & Siregar, N. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau dari Tingkat Pemahaman Konsep. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pendidikan*, 12(1), 88–99.
- Yulianto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar siklus akuntansi perusahaan jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.