

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP  
PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN**

(Studi Kasus Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Sindangkasih)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar S.Bns.  
Program Studi Kewirausahaan



Nurul Faridah Taupiqqiah

NIM 2009171

**PROGRAM STUDI KEWIRAUSAHAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2024**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP  
PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN**

Oleh  
Nurul Faridah Taupiqqiah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Bisnis Pada Kampus Daerah Tasikmalaya

© Nurul Faridah Taupiqqiah 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
September 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP  
PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN**

(Studi Kasus pada peserta didik SMAN 1 Sindangkasih)

Disetujui dan Disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,

**Dr.H. Krisna Sujaya, M.Pd.**  
NIP 195906191989031003

Pembimbing II,



**Ghia Ghaida Kanita, S.E., M.S.M**  
NIP 920171219880717201

**Mengetahui**

Ketua Program Studi S1 Kewirausahaan



**Azizah Fauziah, S.Pd., M.Pd**  
NIP 920171219910820201

# **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN**

Nurul Faridah Taupiqqiah  
Program Studi Kewirausahaan  
Universitas Pendidikan Indonesia

## **ABSTRAK**

Metode pembelajaran berpengaruh terhadap kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kompetensi kewirausahaan peserta didik menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Sindangkasih yang merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri di Ciamis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen Semu adalah suatu jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek serta melihat besar pengaruh perlakuannya. Pada kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen diperoleh nilai *pretest* tertinggi untuk kompetensi kewirausahaan peserta didik sebesar 94 dan nilai terendah sebesar 52 dengan rata-rata nilai 68,39. Setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* dan diberikan kembali soal *posttest* maka diperoleh nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 62 dengan rata-rata nilai 82,81. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

**Kata kunci:** Metode pembelajaran *role playing*, kompetensi kewirausahaan

**THE EFFECT OF ROLEPLAYING LEARNING METHODS ON  
INCREASING STUDENTS' ENTREPRENEURIAL COMPETENCIES IN  
WORKSHOP AND ENTREPRENEURSHIP SUBJECTS**

*Nurul Faridah Taupiqqiah  
Entrepreneurship Study Program  
Indonesia Education University*

**ABSTRACT**

*Learning methods affect the competencies possessed of students. The purpose of this study is to determine the differences in students' entrepreneurial competencies using the roleplaying learning method in Crafts and Entrepreneurship subjects. The object of this research is class XI students at SMAN 1 Sindangkasih in, which is one of the State Senior High Schools in Ciamis. The type of research used in this research is quasi-experimental. Quasi-experiment is a type of comparison that compares the effect of giving a treatment to an object and looks at the magnitude of the effect of the treatment. In class XI IPA 4 as the experimental class, the highest pretest score for students' entrepreneurial competence was 94 and the lowest score was 52 with an average score of 68.39. After being given treatment in the form of rol playing method and given back the posttest question, the highest score was 96 and the lowest score was 62 with an average score of 82.81. Based on the results of this study, it can be concluded that there are differences in increasing the entrepreneurial competence of students using the rol playing learning method in workshop and entrepreneurship subjects.*

**Keyword:** *Role playing learning method, entrepreneurial competence*

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kompetensi Kewirausahaan .....	8
2.1.1 Konsep Kompetensi Kewirausahaan .....	8
2.1.2 Definisi Kompetensi Kewirausahaan .....	8
2.1.3 Indikator Kompetensi Kewirausahaan .....	9
2.2 Metode Pembelajaran Role Playing .....	10
2.2.1 Pengertian Metode Role Playing .....	10
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Role Playing .....	11
2.2.3 Langkah-langkah Metode Pembelajaran Role Playing .....	12
2.2.4 Indikator Ketercapaian Metode Pembelajaran Role Playing .....	13
2.3 Penelitian Terdahulu .....	14
2.4 Kerangka Berpikir .....	19
2.5 Hipotesis .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Objek Penelitian .....	22
3.2 Metode dan Desain Penelitian .....	22

3.2.1 Metode Penelitian .....	22
3.2.2 Desain Penelitian .....	22
3.3 Operasionalisasi Variabel .....	23
3.4 Sumber dan Alat Pengumpulan Data .....	25
3.4.1 Sumber Data .....	25
3.4.2 Soal Pretest dan Postest .....	26
3.4.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	26
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
3.5.1 Populasi Penelitian .....	26
3.5.2 Sampel Penelitian .....	26
3.6 Rancangan Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	27
3.6.1 Tahap Penelitian .....	27
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6.3 Validitas dan Reliabilitas Penelitian .....	28
3.6.3.1 Validitas Perangkat Pembelajaran .....	28
3.6.3.2 Validitas Soal Postest .....	28
3.6.3.3 Reliabilitas Instrumen .....	28
3.6.4 Teknik Analisis Data .....	29
3.6.4.1 Uji Normalitas .....	29
3.6.4.2 Uji Homogenitas .....	29
3.6.4.3 Uji Paired Sample t Test .....	30
3.6.4.4 Uji Independent Sample t Test .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.1.1 Gambaran Umum SMAN 1 Sindangkasih .....	31
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian .....	31
4.2.1 Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	31
4.2.2 Pembelajaran Kelas Kontrol .....	33
4.3 Uji Validitas .....	33
4.4 Uji Reliabilitas .....	34
4.5 Analisis Deskriptif .....	35
4.6 Uji Normalitas .....	36

4.7 Uji Homogenitas .....	37
4.8 Uji Paired Sample t Test.....	37
4.9 Uji Independent Sample t Test .....	38
4.10 Pembahasan Hasil Penelitian .....	39
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>43</b>
5.1 Simpulan .....	43
5.2 Implikasi .....	43
5.3 Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian.....	23
Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel .....	24
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian di SMAN 1 Sindangkasih .....	31
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas .....	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	34
Tabel 4.4 Analisis Statistik .....	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas .....	37
Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample t Test.....	38
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Sample t Test .....	39

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Data Statistik Pengangguran Menurut Tingkat Pendidikan .....	1
Gambar 1.2 Diagram Hasil Observasi Awal .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 2.2 Paradigma Penelitian .....	21

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen .....	50
Lampiran 2 Quesioner .....	54
Lampiran 3 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	57
Lampiran 4 Data Responden .....	62
Lampiran 5 Tabulasi Data .....	66
Lampiran 6 Hasil Pengujian Validitas .....	74
Lampiran 7 Hasil Pengujian Reliabilitas .....	79
Lampiran 8 Hasil Analisis Statistik .....	80
Lampiran 9 Hasil Pengujian Normalitas .....	81
Lampiran 10 Hasil Pengujian Homogenitas .....	82
Lampiran 11 Hasil Pengujian Paired Sample t Test .....	83
Lampiran 12 Hasil Pengujian Independent Sample t Test .....	84

## DAFTAR PUSTAKA

- Adami, I. K. A. (2023). Implementasi metode role playing pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (ips) di sekolah menengah pertama (smp) ainul yaqin ajung tahun pelajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, UIN KH Ahcmad Siddiq Jember).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Anggita, N., Rasyid, H. R. E., & Aswadi, A. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap pembelajaran drama. *Cakrawala Indonesia*, 4(2), 20-23.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (11 Januari 2023). Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan. Diakses pada 23 Februari 2024, dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTE3OSMy/tingkat-pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan.html>
- Bahri,S. , Zain A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Barlian, E. (2016). Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif. Sukabina Press
- Barrera, F., Venegas-Muggli, J. I., & Nuñez, O. (2021). The impact of role-playing simulation activities on higher education students' academic results. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(3), 305-315.
- Berghall, K.K.S. 2013. Drama-Based Role-Play: A Tool to Supplement Work Based Learning in Higher Education. *Journal of Workplace Learning*. 25(8): 556-575.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459k
- Dewi, R. P. (2014). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Harjanti, R. S., Karunia, A., Yasmin, A., Kamal, B., Aryanto, I. R., & Hakadami, I. H. (2024). Peningkatan kompetensi kewirausahaan pada siswa smk astrindo kota tegal melalui penerapan analisis kelnobayakan usaha. *Martabe: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 7(3), 919-927.
- Hasriadi, H. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Mata Kata Inspirasi
- Hayanti, N. (2021). Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode role playing pada mata pelajaran bahasa inggris Di MAN 5

- Sleman. Language: *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(2), 181-191.
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain penelitian dan teknik pengumpulan data dalam penelitian. ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta, 53(9), 1689-1699.
- Hilmi, H., Nasir, M., Ramlawati, R., & Peuru, C. D. (2022). Pengaruh jumlah penduduk dan pengangguran terhadap tingkat kemiskinan di kabupaten tolitoli. *GROWTH Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan*, 1(1), 20-27.
- Irkinovich, N. R. (2022). The importance of role-playing game in teaching english in a non-linguistic University. *International Journal of Pedagogics*, 2(09), 29-32.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Karlisa, D. S. (2019). Pengaruh metode role playing dan demonstrasi guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX di MTs Negeri 6 Demak (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Kusasi, I. R. (2023). Peningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam menggunakan metode role playing di sma it baiturrahman buntok. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).1185-1194
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Li, X. (2009). Kompetensi kewirausahaan sebagai ciri khas kewirausahaan: Sebuah kajian pendekatan kompetensi dalam mendefinisikan wirausahawan (Tesis Magister, Singapore Management University).
- Mardiah, W., Yuniarsih, T., & Wibowo, L. A. (2023). Pengaruh pendidikan kewirausahaan dan orientasi kewirausahaan terhadap intensi berwirausaha:(Studi Survei pada siswa kelas XII SMA Negeri 27 Garut). *Oikos: Jurnal ekonomi dan pendidikan ekonomi*, 7(1), 153-163.
- Maulana, F. (2021). Tinjauan literatur kompetensi kewirausahaan pada usaha kecil menengah (UKM). *Business Preneur: Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 3(2), 48-59.

- Mulyana, R. A., Nurshotimah, A. S. I., & Mutaqin, Z. (2022). Konsep pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(1), 8-19.
- Munawaroh, N., & Haerani, A. (2023). Analisis penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112-124.
- Mutaâ, D., & Akhwani, A. (2021). Studi komparasi metode pembelajaran role playing dan demonstrasi terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352-3363.
- Nugraha, B. G. (2021). Pengaruh kompetensi kewirausahaan dan orientasi kewirausahaan terhadap kinerja usaha pada sentra tahu dan tempe cibuntu kota bandung (Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia).
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
- Noviani, L., & Wahida, A. (2022). Pembelajaran kewirausahaan di SMA selama pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(1), 15-22.
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh implementasi model pembelajaran role playing dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi perang palembang kelas X di SMA srijaya negara palembang. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113-118.
- Pramesti, N. P. S., & Fajar, M. A. (2019). Pengaruh pendidikan kewirausahaan, lingkungan keluarga, dan kepribadian terhadap minat berwirausaha siswa XI IPS SMAN 1 Jatinom tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(5), 1-15.
- Rahmi, R. (2019). Pengaruh kompetensi wirausaha dan kemandirian pribadi terhadap keberhasilan usaha (studi pada usaha mikro di kecamatan galesong utara kabupaten takalar) (Doctoral dissertation, Uneversitas Negeri Makassar).
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP bustanul makmur genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 001-011

- Rusmana, D. (2020). Pengaruh keterampilan digital abad 21 pada pendidikan kewirausahaan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik SMK. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17-32.
- Sabban, Y. A., & Sabban, Y. P. (2019). Analisis kompetensi kewirausahaan siswa sekolah menengah kejuruan negeri Vi Makassar. *Jurnal Aplikasi Manajemen & Kewirausahaan MASSARO*, 1(1), 1-12.
- Safitri, M. (2015). Pengaruh metode role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun ajaran 2014-2015. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada bahasa indonesia tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67.
- Silveyra-León, G., Rodríguez-Aceves, L., & Baños-Monroy, V. I. (2023). *Do entrepreneurship challenges raise student's entrepreneurial competencies and intention?*. In *Frontiers in Education* (Vol. 8, p. 1055453). Frontiers Media SA.
- Sofyan, M. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar fiqih muamalah melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas ix di mts baitis salmah ciputat (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Alfabeta
- Sukmawati, E., dkk. (2022). *Digitalisasi sebagai pengembangan model pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara
- Sukardi, S. (2023). Analisis kompetensi kewirausahaan mahasiswa menggunakan servqual: ke arah perbaikan kualitas pembelajaran kewirausahaan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 258-264
- Sulistianingsih, A. (2020). Kewirausahaan terhadap kinerja usaha (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Suryana, A. T., & Burhanuddin, B. (2021). Pengaruh kompetensi kewirausahaan terhadap kinerja usaha umkm kopi: sebuah tinjauan teoritis dan empiris. *Jurnal AGRISEP: Kajian Masalah Sosial Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 20(01), 117–128

- Sutanto, P. (2019). *Pedoman Program Kewirausahaan SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tamrin, M., St Fatimah, S. S., & Yusuf, M. (2011). Teori belajar konstruktivisme vygotsky dalam pembelajaran matematika. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 40-47.
- Trisliantanto & Dimas Agung. (2020). *Metodologi penelitian panduan lengkap penelitian dengan mudah*. ANDI.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Zebua, H. Y. (2022). Pengaruh Kompetensi Kewirausahaan Dan Inovasi Produk Terhadap Keunggulan Bersaing Usaha Jahit Pakaian Di Kelurahan Pasar Teluk dalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Nias Selatan*, 5(2), 160-172.