

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung

Aprilia Puji Rahmawati

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: apriahrahmawati16080314025@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the activities of teachers and students, student learning outcomes, and student activeness in class XII OTKP 2 SMK Mojoagung when applied role playing learning methods in Public Relations and Protocol Administration. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects used were 35 students. Data collection techniques are interviews, observation, and documentation. The research instruments were observation sheets of student activities and teacher activities, observation sheets of student activeness, as well as pretest and posttest sheets. The results showed that the score of teacher activity in learning had increased. In the first cycle the score obtained was 2.42. Cycle II has increased to 3.5. Cycle III has increased again by 4.2. In student activities the score obtained in the first cycle was 2.14. In the second cycle increased by 3.14. And in cycle III successfully increased to 4.14. Student learning outcomes in learning has increased from cycle I, cycle II and cycle III. Where in the first cycle the average results of pretest 54.3 and 65.7 posttest. In the second cycle the average results of pretest 68.1 and 70.1 posttest. Then in cycle III the results of the average pretest 83.4 and posttest 90.2. Whereas the activeness of students obtained the first cycle score of 38.12%. Cycle II to 63%. Then in the third cycle to 81.8%. So it can be concluded that the application of role playing learning methods can improve student learning outcomes in Public Relations and Protocol Subjects.

Keyword: Learning Outcomes, Role Playing Method.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan teratur yang bermaksud untuk mengubah maupun mengembangkan perilaku seseorang. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu untuk menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat (memenuhi syarat) dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2014:3).

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat suatu proses dimana siswa dan guru melakukan suatu tindakan dengan maksud guna mencapai suatu tujuan yang sudah ditentukan. Komponen-komponen yang mendukung berjalannya proses pembelajaran tersebut terdiri dari materi, media, sarana dan metode pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran, guru sangat berperan penting mengembangkan potensi siswanya. Karena melalui proses pembelajaran siswa akan lebih berkembang untuk menggali potensi yang ada pada dirinya (Purwanto, 2014:21). Guru diharapkan mampu untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga suasana pembelajaran tidak berjalan dengan monoton. Menurut Djamarah & Zain (2013:75), metode merupakan jalan untuk mempermudah proses pengajaran mencapai tujuan. Pemilihan metode yang akan dipakai harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah disusun, sehingga siswa akan memperoleh keahlian dan keterampilan tertentu.

Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran. Salah satunya yaitu metode *role playing* atau bermain peran. Faturrohman (2017:94) memberikan pernyataan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana di dalam proses penerapannya mampu mewujudkan karakter dari kehidupan sehari-hari hingga menjadi suatu pertunjukan peran di suatu kelas ataupun pada suatu perjumpaan.

SMKN Mojoagung adalah salah satu Sekolah Menengah dengan program Kejuruan yang berada di kota Jombang yang mempunyai visi yaitu menyalurkan tenaga kerja yang memiliki etos kerja tinggi, produktif yang inovatif, serta memiliki keterampilan yang tinggi sesuai kompetensinya dan seimbang dalam memadukan aspek akhlak berakal dan keterampilan guna memenuhi kebutuhan sumber dana manusia di dunia kerja, baik yang di dalam maupun yang di luar negeri. SMKN Mojoagung memiliki 5 jurusan yang salah satunya yaitu jurusan Administrasi Perkantoran yang sekarang berganti nama yaitu Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran atau OTKP.

Jurusan OTKP khususnya kelas XII terdapat 3 kelas yaitu XII OTKP 1, XII OTKP 2, serta OTKP 3. Dan terdapat mata pelajaran yang diampu atau diajarkan di kelas XII OTKP yaitu Administrasi Humas dan Keprotokolan, dimana di dalamnya terdapat salah satu kompetensi dasar pengetahuan 3.15 dan keterampilan 4.15 yaitu Menerapkan Penyelenggaraan Pertemuan atau Rapat dan Menyelenggarakan Pertemuan atau Rapat. Terdapat beberapa materi dalam kompetensi dasar tersebut, yaitu Makna Rapat, Kepemimpinan Rapat, dan Teknik Penyelenggaraan Rapat. Kompetensi dasar ini diperoleh siswa sebagai bekal untuk dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan menyelenggarakan pertemuan atau rapat ketika terjun di dunia kerja yang sebenarnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di kelas XII OTKP di SMKN Mojoagung, hasil wawancara menyatakan bahwa selama ini guru masih memakai metode ceramah berbantuan media *power point* dan penugasan. Penugasan yang diberikan berupa tugas untuk mencari bahan belajar sebelum dilakukan pembelajaran melalui internet atau sumber apapun. Sedangkan siswa di kelas XII OTKP 2 masih cenderung kurang aktif dalam mencari informasi pada internet atau sumber lain. Hanya terdapat sebagian siswa yang aktif dalam proses belajar mulai dari memperhatikan guru, mengerjakan soal atau tugas, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru dan mencari sumber informasi atau bahan belajar. Hal demikian yang menjadikan siswa menjadi kurang aktif dan mengarah berpusat pada guru. Ditambah lagi dengan hasil belajar siswa kelas XII OTKP pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan yang menunjukkan beberapa siswa masih menerima nilai di bawah KKM. Sudah ditetapkan KKM pada semua mata pelajaran di SMKN Mojoagung yaitu sebesar 70.

Mengetahui kondisi tersebut, maka harus diadakan suatu penyempurnaan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan tujuan agar mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Misalnya yaitu dengan diterapkannya suatu metode pembelajaran yang lebih inovatif, lebih interaktif, tidak membosankan atau monoton, memberikan keluasan berasumsi pada siswa serta siswa dapat ikut berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Perlu diketahui metode pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dari mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, dengan kompetensi dasar Menerapkan Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Dalam penggunaan metode ini, siswa akan berupaya untuk melangsungkan pembagian perannya dalam suatu rapat dengan langsung mempraktekannya. Penggunaan metode ini juga mengupayakan siswa untuk dapat berperan aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu dengan menggunakan metode ini siswa akan merasakan pengalaman yang berbeda dalam menerima materi pelajaran karena tidak hanya mendengarkan, siswa juga lebih kuat untuk mengingat apa yang sudah dilakukan.

Didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prayitno (2017), dimana hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS IPA kelas 1 SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang.

Serta didukung oleh penelitian Lestari (2012) yang menyatakan bahwa hasil penelitiannya yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pokok bahasan mendeskripsikan pelayanan prima efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Hidayah Semarang.

Bersumber pada pemaparan di atas maka tujuan dari suatu penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) aktivitas guru pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung; 2) aktivitas siswa di kelas XII OTKP 2 pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung; 3) hasil belajar siswa pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung; 4) keaktifan siswa pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar adalah suatu proses. Dimana di dalam prosesnya, kegiatan belajar tidak hanya sekedar tentang mengingat saja namun lebih untuk mampu mengalami suatu proses tersebut (Hamalik, 2015:27). Sedangkan Sadirman (2011:20) megemukakan bahwa belajar adalah suatu usaha dalam menguasai ilmu pengetahuan dalam upaya memmbentuk suatu kepribadian dalam diri. Purwanto (2014:43) juga mengatakan bahwa belajar bermakna suatu proses mewujudkan transformasi dalam diri dan melaluinya dengan cara yaitu berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Jihad (2012:6), terdapat ciri-ciri yang terlihat setelah melakukan kegiatan belajar meliputi: 1) perubahan intensional dimana perubahan ini dilakukan dengan keadaan sadar disengaja; 2) perubahan positif dan aktif yang bermakna bahwa perubahan tersebut bersifat baik, menghasilkan manfaat, dan sesuai dengan apa yang diharapkan; 3) perubahan efektif dan fungsional dimana perubahan tersebut membawakan pengaruh, sebuah makna atau arti, dan manfaat tertentu bagi seorang siswa. Kenyataan bahwa seseorang telah melaksanakan kegiatan belajar yaitu dengan adanya transformasi tingkah laku pada seseorang tersebut. Dari yang awalnya mempunyai perilaku yang lemah, hingga menjadi perilaku yang kuat.

Pembelajaran

Menurut Jihad & Haris (2012:11), pembelajaran adalah suatu sistem yang kegiatannya dilakukan langsung oleh siswa dan guru. Orientasi guru terhadap siswa adalah mengajar. Sedangkan Usman (dalam Jihad & Haris, 2012:12) berpendapat bahwa, pembelajaran yaitu suatu teknik yang didalamnya terdapat kegiatan yang dilakukan antara guru selaku pemegang andil utama dalam suatu proses pendidikan dengan siswa atas dasar ikatan timbal balik dan hal tersebut dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Yusufhadi Miarso (dalam Yamin, 2013:17) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan usaha untuk mengelola seseorang membentuk diri secara positif dalam situasi yang sengaja. Usaha yang dimaksud dalam pendapat tersebut adalah usaha yang dapat dilakukan oleh siapapun seseorang yang memiliki kemampuan merancang dan mengembangkan sumber belajar yang dibutuhkan.

Hasil Belajar

Purwanto (2014:46) beranggapan, hasil belajar yaitu bentuk penerimaan yang didapatkan siswa yang menyelusuri proses pembelajaran. Makna hasil lebih tertuju pada apa yang diperoleh akibat melakukan sebuah kegiatan atau suatu proses yang mampu menimbulkan perubahan secara fungsional. Begitu pun dalam kegiatan pembelajaran, setelah melakukan aktivitas belajar siswa akan terlihat pada perubahan perilakunya yang sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut yang dapat diartikan sebagai output atau yang dimaksud dengan hasil belajar.

Terdiri dari dua kata dari kata “hasil belajar”, yaitu “hasil” dan “belajar”. Jika lebih diperjelas maka masing-masing kata memiliki makna atau arti. Makna hasil (*product*) lebih memfokuskan pada apa yang diperoleh karena telah melakukan sebuah pekerjaan atau suatu kegiatan yang menjadikan berubahnya *input* dari segi fungsinya. Semacam itu juga dalam hal kegiatan pembelajaran, setelah melakukan kegiatan atau aktivitas belajar, perubahan perilaku siswa akan terlihat berbeda dari yang sebelumnya. Perubahan perilaku itulah yang dimaksud sebagai perolehan dan menjadi hasil belajar. Sani (2015:53) memberikan pernyataan bahwa ranah hasil belajar yang diharapkan setelah melakukan proses pembelajaran adalah perilaku ranah kognitif, perilaku ranah afektif, dan perilaku ranah psikomotor.

Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 (dalam Sani, 2015:53) membagi taksonomi hasil belajar yaitu dalam enam kategori. Anderson dan Krathwohl (dalam Sani, 2015:55) mendalami taksonomi bloom dan merevisinya seperti yang terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.
Taksonomi Bloom

Tingkatan	Taksonomi Bloom (1956)	Anderson dan Krathwohl (2000)
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sistesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Berkreasi

Sumber: Sani (2015:55)

Menurut Jihad & Haris (2012:17), ranah hasil belajar afektif meliputi: 1) menerima atau memperhatikan suatu pernyataan, dimana terdapat sifat peka atau terbuka siswa terhadap adanya satu fenomena khusus; 2) merespon, melibatkan siswa dalam suatu subjek tertentu sehingga akan mencari kesenangan dari bertindak atau berperan serta di dalamnya; 3) penghargaan, siswa akan konsisten dan stabil terhadap pemilihan dan keterlibatannya pada suatu persepsi tertentu; 4) mengorganisasikan, dengan kata lain mengelola. Siswa mampu menyusun suatu komposisi nilai yang mungkin meniru tingkah laku; 5) mempribadi atau mewatak, pada diri individu pastinya pernah terdapat nilai-nilai yang bersifat internal, dimana nilai tersebut telah memiliki kontrol perilaku.

Jihad (2012:19) menyatakan bahwa ranah hasil belajar psikomotor meliputi: 1) menirukan, siswa cenderung akan menirukan perilaku atau action yang ditunjukkan; 2) manipulasi, siswa mampu menerapkan perilaku atau *action* tersebut dan juga tidak sekadar meniru sesuai apa yang telah ditelaah; 3) keseksamaan, siswa mampu menunjukkan perilaku atau *action* sampai pada tahap perbaikan; 4) artikulasi, siswa mampu mengkoordinasikan secara bersamaan suatu perilaku atau action dalam urutan yang sangat tepat; 5) naturalisasi, kemampuan taksonomi psikomotor bilamana siswa sudah bisa melakukan suatu perilaku atau *action* secara alami.

Keaktifan

Keaktifan termasuk salah satu indikator yang amat bermakna di dalam suatu proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan pada saat dilakukannya proses kegiatan pembelajaran berlangsung, mampu membuat siswa semakin semangat dan antusias. Menurut Uno (2011:106), pembelajaran dikatakan aktif apabila seorang guru mampu menciptakan suasana aktif di dalam kelasnya. Siswa menjadi aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan mampu menjawab suatu pertanyaan yang telah diberikan.

Siswa dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran akan melakukan berbagai kegiatan di kelas, seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, membaca, mengerjakan tugas, dan memperhatikan guru. Paul B. Dierdrich (dalam Sadirman, 2011:101) mengklasifikasikan suatu kegiatan yang dilakukan siswa yaitu meliputi: 1) *visual activities*, memperhatikan suatu gambar, membaca, memperagakan aktivitas

orang lain; 2) *oral activities*, merumuskan, bertanya, menyatakan, memberi komentar, mempersiapkan wawancara, menyampaikan pendapat, penyelaan (*interruption*) dan bertukar pikiran; 3) *listening activities*, yaitu dengan mendengarkan suatu diskusi, penjelasan, pidato, musik dan perbincangan; 4) *writing activities*, menyalin, menulis cerita, laporan, makalah, dan angket; 5) *drawing activities*, menggambar, peta, menggarap grafik, dan sketsa; 6) *motor activities*, bermain, menjalankan eksperimen, berkebun, membuat sebuah desain, beternak, dan model mereparasi; 7) *mental activities*, mengambil keputusan, memahami, melihat hubungan, mengingat, menganalisis, dan menyelesaikan soal; 8) *emotional activities*, bersemangat, menanam minat, tenang, merasa jenuh, bergairah, riang, gugup, dan percaya diri.

Metode Pembelajaran

Sani (2015:158) mengemukakan pendapat bahwa metode pembelajaran adalah suatu langkah yang teratur dari strategi suatu pembelajaran yang telah dipilih untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Suyono & Hariyanto (2014:28), metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan seluruh prosedur proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimum, maka ditekankan untuk menggunakan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran. Seorang guru sangat diharuskan untuk memikirkan dan memilih bagaimana metode yang tepat sehingga mampu membuat siswa dapat belajar secara maksimal dan optimal.

Sedangkan Yamin (2013:8) menyatakan bahwa metode pembelajaran termasuk dalam bagian dari strategi instruksional atau pengajaran, strategi tersebut berfungsi untuk menjelaskan bagaimana cara untuk menyajikan suatu pelajaran, menguraikan pernyataan, memberikan contoh yang tepat, dan memberi latihan kepada siswa. Berlandaskan penjelasan yang telah dijelaskan, diketahui bahwa metode pembelajaran yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk menerapkan persiapan yang dimana telah disusun sebelumnya dengan mewujudkan bentuk nyata berupa kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode Pembelajaran Role Playing

Komalasari (2011:80) berasumsi bahwa metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa dengan cara mengembangkan imajinasi serta menghayati perannya dalam memerankannya sebagai tokoh. Cara demikian dilakukan dengan sasaran supaya siswa mampu untuk menguasai bahan-bahan pelajaran. Sedangkan Faturrohmah (2017:94) memberikan pernyataan bahwa metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan metode yang dalam proses menerapkannya mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja di pentaskan di suatu kelas maupun pada pertemuan.

Hamalik (2015:214) mengemukakan pendapat bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran ini berdasarkan pengalaman, pada umumnya diterapkan siswa sekitar usia 9 tahun ke atas, karena mereka lebih menyukai untuk menggunakan strategi seperti ini yang berkenaan dengan kegiatan sosial dan berkesempatan untuk komunikasi secara interpersonal di dalam kelas.

Dengan menggunakan metode pembelajaran yang seperti ini, siswa diberikan kesempatan untuk mampu menyampaikan, mengungkapkan, mengekspresikan suatu perilaku, sikap, atau apa yang dipikirkan apabila ia menjadi sosok yang tengah diperankannya. Hal krusial untuk disangka adalah siswa melakukan dan berucap secara sadar adalah menurut inspirasinya sendiri, bukan dari teks yang disusun sutradara atau guru. Itulah mengapa sebabnya para pemeran tidak memerlukan kalimat yang dipersiapkan sebelumnya. Apa yang dilakukan dan diungkapkannya semua bersifat spontan. Sedangkan bagi para siswa yang tidak mendapatkan peran bertindak sebagai pengamat dan serta mengapresiasi pertunjukan, dapat pula menyelami kejadian yang diperankan untuk menangkap maksud dari pertunjukan.

Menurut Hamdayama (2016:114), prosedur atau sintak metode pembelajaran *role playing* adalah seperti: 1) guru menetapkan suatu kasus yang disajikan dari kehidupan siswa agar siswa dapat mengalami dan dengan mudah menemukan jalan keluar lalu menjelaskannya kepada siswa; 2) guru

memilih peran dan mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dilakukan oleh tokoh yang mendapatkan peran; 3) guru mengurutkan tahapan atau prosedur bermain peran. Guru membuat percakapan atau dialog dalam scenario; 4) guru menunjuk siswa yang tidak berperan sebagai komentator untuk mengamati jalannya pertunjukan; 5) saatnya untuk pertunjukan yang dijalankan oleh siswa sesuai dengan tiap-tiap perannya dan tetap berpacu pada skenario yang telah dibuat; 6) selanjutnya guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi permasalahan atau persoalan serta pertanyaan yang muncul dari siswa lainnya; 7) di tahap yang terakhir guru mengambil konklusi dari pertunjukan yang telah dijalankan oleh siswa.

Uno (2011:26) menyebutkan bahwa metode bermain peran (role playing) memiliki beberapa langkah sebagai berikut :

Prosedur bermain peran (role playing) terdiri atas sembilan langkah yaitu : (a) pemanasan, (b) memilih partisipan, (c) menyiapkan pengamat, (d) menata panggung, (e) memainkan peran, (f) diskusi dan evaluasi, (g) memainkan peran ulang, (h) diskusi dan evaluasi kedua, dan (i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Faturrohman (2017:94) menyatakan langkah-langkah metode role playing adalah sebagai berikut : 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang ditampilkan; 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum KBM; 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; 10) Evaluasi; 11) Penutup

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini berlangsung mulai tanggal 24 Februari 2020 hingga selesai. Yang dilakukan oleh peneliti bukan hanya menuntaskan persoalan di kelasnya saja, tetapi juga berupaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Penelitian tindakan kelas bagi Kunandar (2011:44) merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan orang lain dalam suatu kelas untuk meningkatkan suatu mutu proses pembelajaran di suatu kelas dengan melewati tindakan yang dilakukan dalam beberapa siklus.

Subjek Penelitian

Yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini adalah siswa dari kelas XII OTKP 2 di SMKN Mojoagung yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan.

Prosedur Tindakan

Prosedur tindakan yang digunakan yaitu berbentuk siklus, yang dimana siklus ini tidak dapat diamati hanya dalam waktu satu kali saja, tetapi harus terlaksana beberapa kali sehingga dapat memenuhi target yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2011:140), prosedur tindakan yang diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan yang dilakukan dengan aksi atau tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi (*observer and evaluation*), terakhir lanjut dilakukan refleksi (*reflecting*).

Tahap I yaitu perencanaan (*planning*), kegiatan yang dilaksanakan di tahap ini ialah menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP. Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi, lembar *pretest* dan *posttest*, serta sumber bahan belajar sesuai dengan kompetensi dasar.

Tahap II yaitu pelaksanaan (*action*), yang dilakukan pada tahap ini adalah menghasilkan adanya peningkatan disaat proses pembelajaran berlangsung dengan mengimplementasikan metode pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti.

Tahap III yaitu pengamatan dan evaluasi (*evaluation*), yang di laksanakan di tahap ini yaitu mengamati proses belajar mengajar secara langsung yang dilakukan oleh pengamat (*observer*) dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disusun. Dalam penelitian ini terdapat 2 *observer* yaitu peneliti sendiri dengan guru mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di kelas XII OTKP 2.

Tahap IV atau tahap terakhir yaitu refleksi (*reflection*), tindakan yang dilaksanakan pada fase terakhir ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada saat diterapkan metode *role playing* yang khususnya pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Kekurangan yang muncul akan menjadi sebuah acuan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar pada putaran siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi merupakan teknik yang dipergunakan di penelitian ini. Wawancara dilakukan pada saat melakukan studi pendahuluan dengan guru yang bersangkutan. Yang diteliti pada saat observasi berlangsung ialah aktivitas guru aktivitas siswa. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa daftar nilai, profil sekolah, visi dan misi sekolah, dan foto yang terkait dengan penelitian.

Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen penelitian yang dipergunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi keaktifan siswa, serta lembar *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur suatu hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judul penelitian ini yaitu Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan di SMKN Mojoagung. Hasil pembahasan dapat disimak dari dapat dijelaskan sebagai berikut:

Aktivitas Guru dan Siswa pada Saat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing

Aktivitas Guru

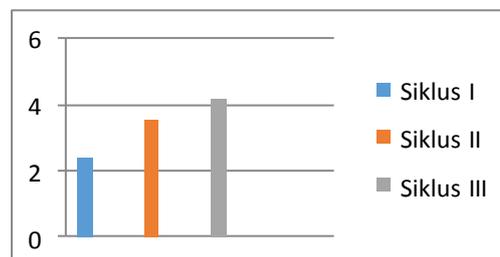
Pada penelitian ini, pekerjaan yang dilakukan guru meliputi: 1) Fase 1 Memilih Masalah, guru menyampaikan permasalahan yang diangkat dari kehidupan nyata; 2) Fase 2 Pemilihan Peran, guru membentuk kelompok yang terdiri dari 6 orang; 3) Fase 3 Menyusun Tahap Bermain Peran, guru menyusun tahap-tahap bermain peran dan membagikan scenario; 4) Fase 4 Menyiapkan Pengamat, guru menunjuk siswa yang tidak berperan untuk menjadi pengamat; 5) Fase 5 Pemeranan, guru memberikan kesempatan untuk siswa melakukan proses pemeranan sesuai dengan scenario; 6) Fase 6 Diskusi dan Evaluasi, guru mengevaluasi dan memberi kesempatan untuk pengamat berkomentar dan berdiskusi; 7) Fase 7 Pengambilan Kesimpulan, guru mengambil kesimpulan dengan berdasarkan hasil diskusi.

Berlandaskan penelitian yang sudah dilaksanakan dapat diketahui bahwa skor aktivitas seorang guru di kelas XII OTKP SMKN Mojoagung pada saat diterapkan metode pembelajaran *role playing* di siklus I sebesar 2,42. Pada Siklus I ini dapat dilihat kegiatan pembelajaran termasuk dalam kriteria cukup baik karena aktivitas guru dapat dinyatakan baik apabila skor yang didapatkan $\geq 2,51$

(Arikunto, 2015:264). Hal tersebut dapat terlihat karena guru masih menerapkan metode ceramah lebih banyak daripada menerapkannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Guru juga masih kurang sesuai dengan sintaks metode pembelajaran *role playing* saat melaksanakan pembelajaran. Masih terdapat aktivitas yang belum dilaksanakan oleh guru seperti memilih peran, menyusun tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, serta diskusi dan evaluasi

Di siklus II diperoleh jumlah skor aktivitas guru di kelas XII OTKP SMKN Mojoagung sebesar 3,5. Hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berjalan baik. Karena skor yang didapat $\geq 2,51$ (Arikunto, 2015:264). Hal demikian telah membenarkan bahwa guru telah mengalami peningkatan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan suatu sintaks metode pembelajaran *role playing* yang sesuai. Pada siklus II ini, guru telah mampu mengkondisikan siswa untuk lebih kondusif saat kegiatan pembelajaran berjalan. Aktivitas yang telah dilakukan guru seperti memilih masalah, pemilihan peran, menyusun tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, serta pengambilan kesimpulan. Sedangkan aktivitas yang belum dilaksanakan yaitu pembagian diskusi dan evaluasi. Sehingga boleh diambil kesimpulan pada siklus II guru dinyatakan mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* secara baik. Hanya saja masih belum sempurna maka dari itu dilakukan penelitian lebih lanjut di siklus III.

Siklus III aktivitas yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan RPP yaitu mulai dari guru memilih masalah, pemilihan peran, menyusun tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta pengambilan kesimpulan. Telah dibuktikan dengan hasil skor yang diperoleh diperoleh sebesar 4,2 dengan kriteria sangat baik. Hasil skor tersebut menyatakan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran di siklus III berjalan sangat baik dari sebelum-sebelumnya. Pada siklus ini yang lebih ditekankan oleh guru yaitu pada keterlibatan siswa untuk lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pencapaian skor aktivitas guru dapat disaksikan secara langsung pada gambar 1 di bawah ini:



Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Gambar 1. Aktivitas Guru dengan Metode Role Playing

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor 2,42 dengan kriteria cukup baik. Lalu pada siklus II meningkat menjadi 3,5 yang tergolong ke dalam kriteria baik. Sementara siklus III mengalami penambahan menjadi 4,2, dimana skor itu tergolong pada kriteria sangat baik.

Maka dapat diketahui dari penelitian yang dijalankan saat ini yaitu guru telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menggembirakan dan dinamis dimana kegiatan pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa. Serta guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran secara menyeluruh yang dapat ditangkap dengan baik oleh siswa. Mengetahui hal tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mampu mewujudkan kesuksesan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan khususnya pada mata pelajaran yaitu Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Didasari oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Utami (2014) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru. Dimana pada awal sebelum diterapkan metode *role playing* guru masih menggunakan metode ceramah. Setelah

diterapkan metode *role playing* aktivitas guru lebih meningkat dibuktikan dengan skor keterampilan siswa yang meningkat di setiap siklusnya.

Disamping itu juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Sudianto (2013), dimana penelitian tersebut menunjukkan hasil skor aktivitas guru yang terus meningkat dari siklus I hingga siklus III. Peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus III terlihat pada kemampuan Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, Menyajikan informasi, Evaluasi, serta memberikan penghargaan. Hal tersebut menampakkan bahwa penggunaan metode *role playing* mampu menaikkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

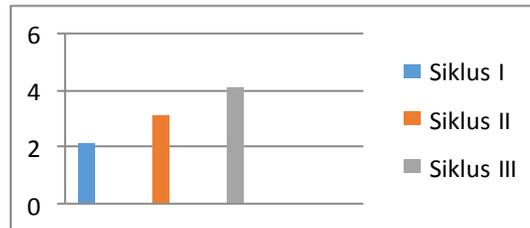
Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini, aktivitas atau kegiatan yang diamati saat proses pembelajaran berjalan adalah sebagai berikut: 1) fase 1 Memilih Masalah, siswa mendengarkan yang dijelaskan dari guru mengenai permasalahan yang diangkat dari kehidupan nyata (*listening activities*); 2) Fase 2 Pemilihan Peran, siswa berkumpul sesuai kelompok setelah dibentuk oleh guru (*motor activities*); 3) Fase 3 Menyusun Tahap Bermain Peran, siswa menerima skenario yang telah disusun dan diserahkan oleh guru lalu membacanya (*mental activities*); 4) Fase 4 Menyiapkan pengamat, siswa yang tidak berperan ditunjuk untuk mengamati jalannya pertunjukan (*visual activities*); 5) Fase 5 Pemeranan, siswa melakukan proses pertunjukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat oleh guru (*motor activities*); 6) Fase 6 Diskusi dan Evaluasi, siswa memberikan masukan, saran, komentar terhadap pertunjukan (*oral activities*); 7) Fase 7 Pengambilan Kesimpulan, siswa memberikan kesimpulan bersumber pada hasil musyawarah bersama (*oral activities*).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat ditemukan bahwa skor aktivitas siswa di kelas XII OTKP 2 SMKN Mojoagung ketika diterapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I yaitu sebesar 2,14. Aktivitas siswa dikatakan baik apabila mendapatkan skor $\geq 2,51$ (Arikunto, 2015:264). Siklus I dijumpai siswa yang tengah tidak menyimak penjelasan oleh guru, siswa masih memperlihatkan sikap ragu atau malu untuk bertanya dan mennyuarakan pendapat, lebih dari itu masih terlihat siswa yang masih bingung saat metode *role playing* diterapkan. Serta masih terdapat banyak siswa yang ketika saat guru menjelaskan masih bergurau dengan teman yang lainnya tidak memperhatikan guru saat menjelaskan.

Pada siklus II ditemukan bahwa skor dari aktivitas siswa meningkat menjadi sebesar 3,14. Skor tersebut tergolong pada kriteria baik karena lebih dari $\geq 2,51$. Hasil tersebut menjelaskan bahwa siswa dalam kegiatan pembelajaran berjalan baik ketika menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Siswa juga mampu menjalankan prosedur metode pembelajaran lebih baik dari pada siklus I. Siswa mampu berkumpul dengan kelompok dan melakukan pembagian tugas sebaik mungkin. Ada perkembangan terhadap siswa yang bersedia untuk bertanya atau menyampaikan pendapat ataupun menanggapi pertanyaan dari seorang guru. Akan tetapi masih ditemui siswa yang mengobrol sendiri tanpa memperhatikan guru dan kelompok lainnya.

Siklus III, skor aktivitas siswa terjadi peningkatan yang sangat baik yaitu sebesar 4,14; dimana skor tersebut tergolong dalam kategori sangat baik, dikarenakan skor yang didapat $\geq 2,51$ (Arikunto, 2015:264). Pada Siklus ini, hampir seluruh siswa mampu menerapkan prosedur penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelum-sebelumnya. Siswa tampak sangat memperhatikan penjelasan guru, siswa berani untuk bertanya dan berpendapat. Serta kondisi kelas menjadi sangat mendukung karena siswa sudah memahami prosedur penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan baik. Pada saat diterapkan metode *role playing*. Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran tengah berlangsung pada saat diterapkan metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada siklus I, siklus II dan siklus III selalu mengalami kenaikan. Keadaan tersebut dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Gambar 2. Aktivitas Siswa dengan Metode Role Playing

Berdasarkan gambar tersebut menampakkan bahwa skor aktivitas siswa begitu mengikuti kegiatan pembelajaran meningkat setiap siklusnya dengan menerapkan metode pembelajaran yaitu *role playing*. Diperoleh jumlah skor rata-rata untuk setiap siklusnya adalah 2,14 pada siklus I; 3,14 pada siklus II; dan 4,14 pada siklus III. Dengan demikian di selenggarakan dengan peningkatan siswa pada saat siswa memperhatikan guru, keberanian siswa bertanya, menjawab dan menyampaikan pendapat. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* sangat baik untuk diterapkan.

Didasari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi & Sudianto (2013) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus III terlihat pada saat siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, bermain peran, mengerjakan soal evaluasi. Hal tersebut dapat diketahui ketika siswa menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dengan mengangkat tangan kemudian menjawabnya dengan tertib dan benar.

Serta didukung penelitian yang sudah dilakukan Lestari, Marimin & Oktorina (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa skor aktivitas siswa peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus III terlihat pada saat siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, bermain peran, mengerjakan soal evaluasi. Hal tersebut dapat diketahui ketika siswa menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dengan mengangkat tangan kemudian menjawabnya dengan tertib dan benar.

Hasil Belajar Siswa pada Saat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh berupa nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa di kelas XII OTKP 2 yang dapat dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70.

Saat dilakukan *pretest* pada siklus I masih terdapat 26 siswa yang belum mencapai ketuntasan atau sebanyak 74,2% siswa yang belum meraih nilai ketuntasan dan hanya ada 9 siswa atau 25,7% siswa yang mampu meraih nilai ketuntasan yang sudah ditentukan. Dengan begitu dapat diketahui bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan. Saat dilaksanakan *posttest* siklus I terdapat kenaikan menjadi 15 siswa atau 42,9% siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, sementara untuk yang tuntas sebanyak 20 siswa atau sebanyak 57,14%.

Selanjutnya dilakukan *pretest* pada siklus II, siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sejumlah 13 siswa atau 37,14% siswa. Sementara terdapat 22 siswa atau 62,85% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan. Hal tersebut berarti masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Selanjutnya dilakukan *posttest* di siklus III. Ditemukan 10 siswa atau 28,57% mereka belum mencapai nilai ketuntasan. Sementara siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu sebanyak 25 siswa atau 71,42% siswa. Dapat dilihat bahwa terjadi suatu peningkatan dari *pretest* ke *posttest* pada siklus II ini.

Tidak cukup sampai di siklus II, maka dilakukanlah siklus III. Hasil *pretest* terdapat siswa yang belum meraih ketuntasan sejumlah 7 siswa atau sebanyak 20% siswa. Sedangkan banyak siswa yang sudah meraih nilai ketuntasan yaitu ada 28 siswa atau sebesar 80% siswa. Setelah itu dilakukan *pretest* di siklus III yang terdapat 5 siswa atau 14,2% siswa yang belum menggapai nilai ketuntasan, sedangkan yang sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu sebanyak 30 siswa atau sebanyak 85,71%.

Maka dapat dilihat terjadi peningkatan secara signifikan dari siklus I, ke siklus II, dan terjadi peningkatan lagi dari siklus II ke siklus III, dimana pada siklus I hasil rerata *pretest* 54,3 dan *posttest* 65,7. Siklus II hasil rata-rata *pretest* 68,1 dan *posttest* 70,1. Selanjutnya pada siklus III hasil rata-rata *pretest* 83,4 dan *posttest* 90,2. Hal tersebut menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa semakin menikmati dan terbiasa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* karena dirasa mampu memotivasi siswa akan belajar dan berhubungan dengan teman yang lainnya sambil belajar. Seperti pendapat Sudjana (2010:29), tentang faktor-faktor apa saja yang dapat memberikan dampak pada hasil belajar, diantaranya yaitu faktor lingkungan atau faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*). Berikut adapun data hasil belajar siswa dapat diperhatikan pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2.
Data Hasil Belajar Siswa dengan Metode Role Playing

Uraian	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah siswa	35	35	35	35	35	35
Rata-rata hasil	54,3	65,7	68,1	70,1	83,4	90,2

Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Penelitian ini di *support* oleh penelitian terdahulu Anggraeni (2018) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan dampak yang cukup signifikan dalam pembelajaran matakuliah Profesi Kependidikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar mahasiswa yang mengalami peningkatan. Melalui bermain peran yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir mahasiswa lebih berkembang dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang dilakukan oleh observer. Selain itu terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab mahasiswa dalam kelompok berdampak pada kerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk menampilkan yang terbaik.

Didukung juga oleh penelitian yang dilaksanakan Lestari, Marimin & Oktarina (2012) yang hasil penelitiannya yaitu bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan pada siswa kelas X APK SMK Hidayah Semarang terdapat perubahan yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan karena nilai rata-rata siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I.

Penelitian serupa juga dilampaui oleh Prayitno (2017), dimana dalam penelitiannya diketahui yaitu jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 35 siswa, dengan 5 siswa tergolong pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan melalui *pretest* dan *posttest*. Perihal tersebut memperlihatkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Keaktifan Siswa pada Saat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing

Hasil penelitian yang disajikan termasuk pada ranah psikomotor (keterampilan). Pelaksanaan penelitian tentang keaktifan siswa ini diawali dengan kegiatan guru memaparkan tentang kompetensi dasar yang akan dicapai. Berikutnya guru mengangkat suatu kasus atau permasalahan yang diangkat dari kehidupan keseharian lalu guru memecah siswa ke dalam beberapa kelompok. Dilanjutkan dengan guru memberikan arahan tentang tahapan-tahapan bermain peran serta memberikan skenario. Setelah itu guru menunjuk siswa yang akan berperan dalam suatu kelompok, sedangkan siswa yang tidak ditunjuk diberi kesempatan untuk menilai siswa yang sedang berperan selama pementasan berlangsung. Kemudian guru memberikan peluang untuk siswa mementaskan pertunjukan yang sudah

sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah mementaskan pertunjukan, guru mengevaluasi pertunjukan dan memberikan suatu peluang kepada siswa pengamat untuk berkomentar dan melakukan diskusi. Setelah itu guru mengambil kesimpulan berdasarkan hasil diskusi bersama.

Beberapa indikator keaktifan siswa yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) *visual activities*, kegiatan yang dilakukan siswa yaitu siswa memperhatikan pertunjukan; 2) *oral activities*, suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa adalah siswa memberi kritik dan saran atas pertunjukan yang telah dilakukan; 3) *listening activities*, suatu yang dilakukan oleh siswa adalah siswa mendengarkan dan memperhatikan kelompok lain yang melakukan pertunjukan; 4) *writing activities*, tindakan yang harus dilakukan siswa adalah siswa menyalin/mencatat sesuatu yang disampaikan dari pertunjukan; 5) *motor activities*, kegiatan yang dilakukan siswa meliputi siswa melakukan pertunjukan atau memainkan peran sesuai skenario dan siswa antusias pada jalannya pertunjukan; 6) *mental activities*, meliputi kegiatan siswa membaca dan mempelajari skenario akan diperankan, dan siswa bertanya pada guru terkait skenario sebelum dilakukan pertunjukan; 7) *emotional activities*, kegiatan yang dilakukan siswa meliputi siswa melakukan pertunjukan dengan gembira, siswa melakukan pertunjukan dengan berani dan percaya diri, siswa melakukan pertunjukan dengan pembawaan yang tenang dan tidak gugup (diadaptasi dari Sadirman, 2011:101).

Hasil penelitian secara keseluruhan mengenai keaktifan siswa meliputi ketujuh indikator di atas yaitu pada siklus I diperoleh sebesar 38,12% yang menerapkan indikator tersebut, di siklus II mengalami peningkatan menjadi 63%. Tidak genap sampai di siklus II, peneliti melakukan penilaian keaktifan di siklus III yang meningkat menjadi 81,8%. Maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa nilai keaktifan siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Akan halnya disajikan data keaktifan siswa yang terlihat pada tabel 3 di bawah:

Tabel 3.
Data Keaktifan Siswa dengan Metode Role Playing

Siklus I	Siklus II	Siklus III
38,12%	63%	81,8%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Didukung dengan penelitian oleh Mardiyani (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa indikator keaktifan siswa yang meliputi 1) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran; 2) pemahaman konsep dari materi yang dipelajari; 3) interaksi siswa dengan guru; 4) penyelesaian tugas secara individual; 5) penyelesaian tugas secara berkelompok. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan skor siswa secara signifikan. Hal tersebut membenarkan bahwa metode *role playing* telah mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Serta penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Sulikah & Puspasari (2018), dimana penelitian tersebut menunjukkan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 80 atau diatas KKM. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah disertai tugas dan diskusi terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 20 siswa. Yang mencapai nilai ≥ 80 sebanyak 22 siswa. Mengacu hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

KESIMPULAN

Menurut penjelasan dari apa yang sudah ditelaah pada bab hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan berikut: 1) diketahui aktivitas guru di siklus I menerima *score* 2,42 yang tergolong pada kriteria yang cukup baik. Lalu siklus II mengalami penambahan menjadi 3,5 tergolong ke dalam kriteria baik. Pada Siklus III mengalami peningkatan lagi hingga 4,2 dimana skor tersebut tergolong pada kriteria sangat baik. Dari penjelasan itu maka dapat diketahui bahwa guru sudah mencapai kriteria keberhasilan dan mengalami peningkatan dalam menerapkan metode pembelajaran yaitu *role*

playing; 2) diketahui terjadi peningkatan skor pada aktivitas siswa ketika diterapkan metode pembelajaran *role playing*. Diperoleh jumlah skor rata-rata untuk setiap siklusnya adalah 2,14 pada siklus I; 3,14 pada siklus II; dan 4,14 pada siklus III. Hal tersebut yang dibuktikan dengan peningkatan siswa pada saat siswa sedang memperhatikan guru, keberanian siswa untuk bertanya, menjawab dan berargumen. Sehingga dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* sangat baik untuk diterapkan; 3) dapat dilihat terjadi peningkatan secara signifikan dari siklus I ke siklus II, dan terjadi peningkatan lagi dari siklus II ke siklus III, dimana pada siklus I hasil rata-rata *pretest* 54,3 dan *posttest* 65,7. Siklus II hasil rata-rata *pretest* 68,1 dan *posttest* 70,1. Selanjutnya pada siklus III hasil rata-rata *pretest* 83,4 dan *posttest* 90,2. Penjelasan tersebut memberikan makna bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa; 4) hasil penelitian secara keseluruhan mengenai keaktifan siswa meliputi ketujuh indikator yaitu di siklus I diperoleh sebesar 38,12%, berlangsung di siklus II yang terjadi penambahan menjadi 63%, dan di siklus III bertambah menjadi 81,8%. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai keaktifan siswa dapat meningkat dengan diterapkannya metode pembelajaran yaitu *role playing*.

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas XII OTKP 2 SMKN Mojoagung yang berjumlah 35 orang; 2) penelitian yang dilakukan hanya tertuju pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan dengan kompetensi dasar yaitu Menerapkan Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat; 3) pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini hanya dibatasi pada ranah kognitif dan ranah psikomotor.

Setelah melaksanakan penelitian ini, sesuai dengan data hasil penelitian yang diperoleh, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik pada penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar guru senantiasa memberikan dorongan motivasi kepada siswa dan mampu menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dilakukan agar mampu meningkatkan semangat siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan rasa senang. Begitupun untuk siswa, diharapkan untuk lebih mampu menambah motivasi diri dalam proses pembelajaran karena adanya metode pembelajaran yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Dewi Anggraeni, A. (2018). Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Faturrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Rajawali Pers.

- Lestari, I. T., Marimin, & Oktarina, N. (2012). Efektivitas Metode Role Playing pada Mendeskripsikan Pelayanan Prima untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Analisis Ekonomi*, 1(1).
- Mardiyah, R. (2012). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Jurnal Pakar Pendidikan*.
- Pratiwi, H. N., & Sudianto, M. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pgsd*, 1(2), 1–10.
- Prayitno, P. H. (2017). The Implementation of Role Playing Learning Model to Increase Student Learning Activities and Outcomes. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 73–81. <https://doi.org/10.17977/um013v1i22017p73>
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sulikhah, & Puspasari, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 06, 35–41.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara.
- Utami, E. S., & Kusumantoro. (2014). Peningkatan Keterampilan Siswa Memberikan Bantuan Kepada Pelanggan Dengan Metode Role Playing Kelas XI Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Analisis Ekonomi*, 3(1), 59–64.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Group.