



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM KEARSIPAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AP SMK NU 01 KENDAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Anna Oktavianingtyas[✉], Dr. Ketut Sudarma, M. M.

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan
Juni 2014

Keywords:

*Activities; Learning
Outcomes; Model Role
Playing*

Abstrak

Usaha meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan strategi belajar mengajar yang diharapkan mampu memperbaiki pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 3 SMK NU 01 Kendal yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan model *role playing*. Tiap siklusnya merupakan rangkaian kegiatan yang terdiri dari 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi/pengamatan, 4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *role playing* hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada masing-masing siklus, hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada masing-masing siklus yaitu hasil tes siklus I nilai rata-rata 70,8 dan siklus II rata-rata 77,4. Lembar pengamatan siswa dari siklus I aktivitas siswa sebanyak 78,55% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,74%. Hasil pengamatan pada guru siklus I sebesar 74,72% dan pada siklus II sebesar 81,88%. Adapun saran yang dapat penulis berikan antara lain bagi siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bagi guru, model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata diklat kearsipan tepatnya pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan.

Abstract

An effort to improve the quality of human resources required to learn teaching strategies that are expected to improve the learning that has taken place along this time. The subjects were students of class XI 3 SMK NU 01 AP Kendal, amounting to 33 people. This study uses classroom action research that consists of two cycleste model role playing. Each cycle is a series of activities consisting of 1) planning, 2) implementation, 3) observation/surveillance, 4) reflection. The results showed that by applying the model role playing increased student learning outcomes at each cycle, it is evident from the increase in each cycle of the test results of the first cycle average value of 70.8 and an average second cycle 77.4. Of student observation sheets from the first cycle of activity as much as 78.55% of students in the second cycle and increased to 81.74%. Teacher observations on the first cycle of 74.72% and the second cycle was 81.88%. The advice can I give you, among others, for student expected to be more active in the learning process, attention is directed to the material being taught teachers to be able to apply the contextual method of learning. For teachers, the learning model as an alternative role playing in teaching and learning activities in the eyes of archival training precisely the standard of competence to manage the archival system.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ocktafao@yahoo.com

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini, memusatkan mutu pendidikan pada peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang didalamnya terdapat guru dan siswa sebagai faktor pendukung yang mempunyai unsur manusiawi seperti kemampuan, keterampilan, filsafat hidup, motivasi dan lain sebagainya yang berbeda antara satu dengan yang lain. Guru memiliki peranan penting salah satunya ialah sebagai fasilitator dalam mengoptimalkan keaktifan siswa, guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman tetapi juga harus memiliki kemampuan praktis.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajarnya. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Sardiman (2012:96) mengatakan bahwa "aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar". Aktivitas siswa disini dimaksudkan dalam keaktifan siswa dalam menganggapi masalah yang terjadi dalam proses belajar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam menerima mata diklat kearsipan gejalanya sebagai berikut; (1) siswa pasif, (2) tidak memperhatikan penjelasan guru, (3) tidak antusias, (4) berbicara dengan teman, dan (5) kurangnya bertanya jika ada materi yang kurang jelas atau kurang memahami materi. Gejala yang ditunjukkan oleh siswa tidak terlepas dari cara guru mengajar yang masih didominasi dengan metode ceramah, bahan ajar yang hanya menggunakan LKS dan guru berorientasi kecukupan waktu ajar tidak penguasaan materi oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada, maka diperoleh hasil kelas XI AP 1 dengan jumlah 33 siswa yang tuntas 15 siswa atau 45,45% sedangkan yang belum berhasil 18 siswa atau 54,55%. Kelas XI AP 2 dengan jumlah 31 siswa yang tuntas 16 siswa atau 51,61% sedangkan yang belum berhasil 15

siswa atau 48,38%. Kelas XI AP 3 dengan jumlah 33 siswa yang tuntas 11 siswa atau 33,33% sedangkan yang belum tuntas 22 siswa atau 66,67%. Secara keseluruhan jumlah ketuntasan dari 97 siswa kelas XI AP yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 42 siswa sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 55 siswa. Hal ini menunjukkan masih rendahnya penguasaan terhadap materi kearsipan. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang optimal dari batas nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) sebesar 70.

Kearsipan merupakan mata diklat produktif yang sebagian besar proses pembelajarannya dipraktikkan dengan langkah-langkah yang terstruktur dengan baik sehingga siswa lebih paham dan dapat membantu siswa mencapai tujuan efektif Siswa diharapkan dapat menguasai tiap kompetensi dasar yang telah ditentukan. Standar kompetensi mengelola sistem kearsipan diharapkan agar siswa mampu menguasainya sebagai bekal dalam kehidupan kedepannya nanti dalam masyarakat sebagai seorang yang berkecimpung di dunia perkantoran. Kualitas pembelajaran di kelas harus diperhatikan. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari upaya guru dalam melakukan kualitas untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penelitian. Namun pada kenyataannya yang terjadi di sekolah siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Terlihat saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan, serta tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sering dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun sebenarnya mereka belum memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran yang dilakukan tidak harus hanya ceramah saja. Seiring dengan perkembangan jaman, telah banyak dikembangkan metode yang beraneka ragam. Guru harus mampu berinovasi sedemikian rupa, agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Belajar mampu menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen. Pembelajaran yang baik adalah suatu proses

belajar mengajar dimana kegiatan tersebut berpusat pada siswa. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, akan tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Role Playing adalah suatu teknik mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Cara penerapan model *role playing* ini adalah dengan bermain peran dalam peristiwa psikologis atau sosial karena banyak yang sukar dijelaskan dengan kata-kata. Zaini dkk (2008:99), mengatakan "*role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario)". Mulyasa dalam Iru dan Arihi (2012:87), "pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan".

Menurut Hartati dkk dalam jurnal Pendidikan Ekonomi FE, Universitas Negeri Semarang dimana dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Wadailintang dalam pokok bahasan permintaan dan penawaran uang. Menunjukkan bahwa keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan keaktifan siswa pada saat siklus I sebesar 57,82% (cukup aktif) ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 68,18%. Pada saat siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 78,9% (aktif) hasil belajar siklus II juga terjadi peningkatan yaitu ketuntasan klasikal sebesar 95,45%. Secara keseluruhan dari siklus I dan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran *role playing*, peningkatan hasil belajar ini dikarenakan pada pembelajaran *role playing* menekankan pada keaktifan dan kecakapan

siswa untuk berimprofisasien diri dengan isi materi, jadi dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu aktif dan merespon dengan baik setiap aktifitas selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka penulis bermaksud menyusun skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AP SMK NU 01 Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa saat diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Metode tes digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil belajar siswa, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* maupun sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kompetensi dasar mengimplementasikan sistem kearsipan. Metode ini dilakukan dengan mengambil data-data pendukung penelitian yang meliputi data awal yaitu nilai siswa, yaitu nilai ulangan murni yang didapat siswa. Nilai tersebut untuk melihat kondisi awal dari hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SMK NU 01 Kendal adalah penelitian tindakan kelas, hasil penelitian tindakan kelas ini yang diperoleh adalah berasal dari proses pra tindakan sebelum dilakukannya penelitian, pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa yang dilanjutkandengan kegiatan refleksi berupa *post test*. Hasil observasi selama proses pembelajaran dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Terdapat lima kriteria pada aktivitas siswa yaitu; 1) kriteria sangat aktif dengan rentang skor 81%-100%, 2) kriteria aktif dengan rentang skor 61%-80%, 3) kriteria cukup aktif dengan rentang skor 41%-60%, 4) kriteria kurang aktif dengan rentang skor 21%-40%, 5) kriteria tidak aktif dengan rentang skor 0%-20%. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI AP SMK NU 01 Kendal pada siklus I memiliki rata-rata keaktifan sebesar 78,55% dengan kriteria aktif atau dalam rentang 61% - 80%. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh dari pencapaian hasil tes yaitu nilai tertinggi pada data awal 78 dan pada siklus I sebesar 85, nilai terendah pada data awal 50 sedangkan pada siklus I sebesar 60 dan rata-rata nilai tes pada data awal sebesar 67,7 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 71,3. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari data awal yang semula menggunakan metode ceramah kemudian pada siklus I menggunakan model *role playing*. Rata-rata nilai tes pada siklus I sebesar 71,3 dengan siswa tuntas sebanyak 21 dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa. Siklus I belum dikatakan berhasil karena belum mencapai ketuntasan klasikal 75%, dengan demikian perlu diadakan penelitian lanjut yaitu siklus II.

Pengamatan aktivitas siswa pada siklus II dilakukan dengan kriteria dan rentang skor yang sama seperti pada siklus I. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI AP SMK NU 01 Kendal pada siklus II memiliki rata-rata keaktifan sebesar 81,74% dengan kriteria sangat aktif atau dalam rentang 81%-100%. Hasil belajar siswa pada siklus II

diperoleh dari pencapaian hasil tes yaitu nilai tertinggi pada data awal 78, siklus I sebesar 85 dan siklus II sebesar 90. Nilai terendah pada data awal 50, siklus I sebesar 60 dan siklus II sebesar 60. Rata-rata nilai tes pada data awal 67,7 siklus I sebesar 71,3 dan siklus II sebesar 77,1. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap tahap, baik siklus I maupun siklus II. Rata-rata nilai siswa sebelum diadakan tindakan sebesar 67,7 kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 71,3 dan 77,1 pada siklus II.

Guru harus selalu memberikan semangat dan motivasi kepada semua siswa untuk tetap belajar. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena lebih mudah dalam memahami materi dan tertarik dengan peran tiap siswa. Peningkatan berupa perubahan persentase hasil belajar siswa maupun aktivitas siswa dan guru menunjukkan kelebihan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *role playing*.

Selain terdapat beberapa kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam penelitian ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan peneliti. Kekurangan dalam siklus I yaitu terdapat beberapa siswa belum dapat mengerjakan sendiri soal tes yang diberikan oleh guru, keberanian siswa dalam bertanya belum tampak secara keseluruhan, guru belum maksimal dalam memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran, serta guru belum memaksimalkan penggunaan model pembelajaran, sehingga beberapa siswa kurang antusias. Kekurangan tersebut menjadi refleksi dan diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Kelebihan dalam siklus I yaitu siswa dapat memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, selain itu guru juga dapat mendemonstrasikan keterampilan dengan baik, menyajikan materi secara bertahap selangkah demi selangkah dan siswa mengikutinya. Kemudian kekurangan yang terdapat pada siklus II yaitu pengelompokan siswa pada saat kerja kelompok kurang merata menurut kemampuan dan aktivitas siswa. Selain itu pembagian waktu yang dilakukan guru untuk memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran belum

optimal. Kelebihan dalam siklus II yaitu pengkondisian kelas dan yang sudah nampak rapi dan tenang. Kerjasama dalam kelompok terlaksana dengan sangat baik, anggota kerja kelompok mulai berani dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya masing-masing. Siswa mulai berani bertanya pada guru mengenai hal yang belum dimengerti. Serta siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan model *role playing* dengan semangat dan antusias.

Setelah melihat hasil analisis di atas, baik pada siklus I yang kemudian dilakukan refleksi dengan pelaksanaan siklus II penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peranan guru sebagai fasilitator sekaligus pendamping dalam proses belajar mengajar dapat terwujud dengan sangat baik. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari II siklus, dan pada tahap siklus kedua sudah terjadi peningkatan yang hasilnya melampaui dari kriteria indikator pencapaian keberhasilan belajar dalam kelas yaitu 75%, dengan ini peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ketahapan siklus yang selanjutnya.

SIMPULAN

Kesimpulan yaitu model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan siswa kelas XI AP SMK NU 01 Kendal. Penerapan model *role playing* pada proses pembelajaran mata diklat kearsipan memberikan dampak yang baik terhadap hasil

belajar siswa, keaktifan siswa, dan kinerja guru dalam mengajar. Perhatian siswa tertuju kepada pembelajaran dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa termotivasi untuk lebih baik lagi dari pertemuan sebelumnya.

Hasil penelitian menggunakan model *role playing* pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan penulis merekomendasikan beberapa saran untuk pembelajaran. Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, perhatian ditujukan kepada materi yang diajarkan guru. Bagi guru model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata diklat kearsipan tepatnya pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan atau pada mata diklat lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, T. 2012. *"Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Wadailintang"*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ekonomi.
- Iru dan Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan Metode Strategi dan Model model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.