

**THE APPLICATION OF A METHOD OF LEARNING ROLE PLAYING IN THE
COMPETENCE OF CONVENING MEETINGS TO INCREASE COMMUNICATION SKILLS
IN THE CLASS XI APK 3 SMKN 2 TUBAN**

Risya Avivatur Rohmah

ABSTRACT

This study is purposes to find activity of the teacher, student activities, improvement of communication skill of student, and student response on the application of a method of learning role playing. This subjects in this study were students of class XI APK 3 SMKN 2 Tuban school year 2013/2014 the 27 students. The objects in this study were increase communication skill in the Competence convening meetings. The observation of the activities of teachers in the cycle I showed an average of 1.9 experienced an average increase of 2.9 in the cycle II and also increased an average of 3.6 in the cycle III. For observations of student activity in the cycle I showed an average of 1.6 experienced an average increase of 2.75 in the cycle II and also increased an average of 3.58 in the cycle III. And observation skills enhancement students communicate in the cycle showed an average increase of 1.80 on average 2.58 on the cycle II and also increased an average of 3.33 in the cycle III.

Keyword: Role Playing, Communication Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa, dan respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *role playing*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI APK 3 SMKN 2 Tuban tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 27 siswa. Obyek dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa pada kompetensi dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat. Hasil pengamatan dari aktivitas guru pada siklus I menunjukkan rata-rata 1,9 mengalami peningkatan rata-rata 2,9 pada siklus II dan juga mengalami peningkatan rata-rata 3,6 pada siklus III. Untuk hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata 1,6 mengalami peningkatan rata-rata 2,75 pada siklus II dan juga mengalami peningkatan rata-rata 3,58 pada siklus III. Dan hasil pengamatan peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata 1,80 mengalami peningkatan rata-rata 2,58 pada siklus II dan juga mengalami peningkatan rata-rata 3,33 pada siklus III.

Kata kunci: *Role Playing*, Keterampilan Berkomunikasi

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan menengah yang bertugas mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Hal ini dipertegas dalam pasal 15 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. SMK juga merupakan sekolah dimana para lulusannya dapat langsung bekerja dengan dibekali berbagai keterampilan baik teori maupun praktik yang langsung berkaitan dengan dunia kerja. Disamping itu SMK juga yang mengutamakan kemampuan siswa untuk bisa bekerja dalam suatu bidang tertentu dan juga bisa mengembangkan potensi diri di kemudian hari.

Keberhasilan atau kegagalan pendidikan sangat ditentukan oleh aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dan siswa dapat dilihat dari proses pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suatu kondisi belajar yang mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini peranan guru sangatlah penting dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi serta dorongan agar tercipta proses pembelajaran yang baik. Suasana pembelajaran yang menyenangkan harus diciptakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran dimana siswa dapat merasakan secara langsung isi dari materi pembelajaran yang tersaji dan dapat menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru.

Selain peran guru yang sangat penting dalam proses pembelajaran, metode dalam proses pembelajaran juga sangat menentukan

berhasil tidaknya suatu proses kegiatan pembelajaran. Metode merupakan suatu upaya dalam pengembangan keaktifan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran di kelas sangatlah penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik. Pemilihan metode pembelajaran dirasa penting dalam kegiatan pembelajaran, karena guru diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa baik dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Fakta yang terjadi akhir-akhir ini ada banyak keluhan dari para siswa tentang metode pembelajaran. Siswa menganggap metode yang dilakukan dalam proses pembelajaran saat ini kurang memberikan kebebasan berpikir, banyak hafalan, dan banyak mengajarkan pengetahuan bukan keterampilan. Setiap kegiatan belajar akan menghasilkan suatu perubahan pada siswa dimana perubahan itu akan nampak dalam tingkah laku siswa atau prestasi siswa. Tingkah laku siswa akan tampak pada setiap keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi dalam kesehariannya.

Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa dalam kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat. Karena siswa dituntut untuk dapat melakukan kerjasama atau berhubungan dengan orang lain. Sulitnya berkomunikasi di depan kelas atau di depan *audiens* menunjukkan kurang adanya rasa percaya diri dari para siswa. Padahal sebagai Jurusan Administrasi Perkantoran mereka lebih ditekankan berhubungan dengan orang lain dalam dunia

kerja, sehingga mereka pasti diharuskan mempunyai rasa percaya diri, ketepatan, ketegasan dalam berbicara.

SMKN 2 Tuban adalah salah satu dari dua SMK negeri yang ada di Tuban. Sekolah ini memiliki 5 Program Studi Keahlian, yaitu Jurusan Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Tata Busana, dan Tata Boga. SMKN 2 Tuban juga merupakan satu-satunya sekolah di Tuban yang memiliki Program Studi Keahlian Administrasi Perkantoran (APK). Dan diharapkan lulusannya tidak hanya memperoleh pengetahuan tapi juga keterampilan yang nantinya akan dibawa di dunia kerja. SMKN 2 Tuban masih menggunakan kurikulum KTSP berbasis karakter. Kurikulum KTSP berbasis karakter untuk pembelajaran Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Tuban menekankan pemberian pengalaman belajar siswa secara langsung, jadi siswa dituntut untuk mahir dalam praktik.

Salah satu mata diklat yang dapat membangun keterampilan komunikasi siswa adalah Mengelola Pertemuan Rapat yang didalamnya terdapat salah satu kompetensi dasar yaitu Menyelenggarakan Pertemuan Rapat. Tujuan pembelajaran yang ada pada kompetensi ini yaitu agar siswa mampu melakukan pengamatan dan diskusi untuk memahami konsep dan mengomunikasikan data yang dikumpulkan dan melaporkannya. Kompetensi dasar ini sifatnya dapat membangun keterampilan siswa untuk berkomunikasi, sehingga membutuhkan metode penyampaian yang aplikatif. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang

menggabungkan penguasaan materi, bermain, pembelajaran individu dan pembelajaran kelompok. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2008:26).

Metode pembelajaran *role playing* menuntut keterampilan siswa dalam memeragakan peran yang telah ditentukan sesuai dengan kompetensi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya praktik memeragakan peran, dapat melatih siswa dalam memahami konsep yang ada melalui intisari skenario yang telah dibuat oleh guru. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat diterapkan pada kondisi kelas yang didominasi oleh siswa yang banyak bicara, agar dapat meminimalisasi siswa yang berbicara sendiri menjadikan kelas yang aktif tetapi positif, yaitu membicarakan hal-hal yang positif dan bermanfaat.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- (1) Mengetahui aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* pada kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat di kelas XI APK 3 SMKN 2 Tuban;
- (2) Mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* pada kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat di kelas XI APK 3 SMKN 2 Tuban;
- (3) Mengetahui peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat di kelas XI APK 3 SMKN 2

Tuban; (4) Mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *role playing* pada kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat di kelas XI APK 3 SMKN 2 Tuban.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sudjana (2009:28), “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Menurut pendapat Ali (2010:14), secara umum belajar dapat diartikan sebagai “proses perubahan tingkah perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungannya”. Hamalik (2008:154) juga mendefinisikan belajar adalah “perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”. Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai.

Sedangkan Isjoni (2009:11) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa”. Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa siswa adalah pelaku utama dalam sebuah pembelajaran, sehingga proses pembelajaran sebaiknya mengutamakan kebutuhan siswa akan ilmu pengetahuan dan aktivitas sosial mereka agar kemampuan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik akan mengalami perkembangan. Sedangkan menurut Trianto (2009:17), pembelajaran merupakan “interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan

sebelumnya”. Menurut Hamalik (2007:57), “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Sudjana (2005:76), “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Adakalanya seorang guru perlu menggunakan beberapa metode dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu. Dengan variasi beberapa metode, penyajian pengajaran menjadi lebih hidup. Misalnya pada awal pengajaran, guru memberikan suatu uraian dengan metode ceramah, kemudian menggunakan contoh-contoh melalui peragaan dan diakhiri dengan diskusi atau tanya jawab. Sedangkan menurut Sutikno (2009:88), metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan yang akan dicapai dan pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilannya.

Sedangkan Uno (2008:26) juga menyebutkan bahwa “bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.

Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*:

Pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya; Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siapa, dimana, dan bagaimana peran itu dimainkan. Apa saja kebutuhan yang dibutuhkan; Guru mengajak beberapa siswa sebagai pengamat. Namun kemudian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran; Permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan; Guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul; Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan ke langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang; Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas; Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema

permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Sedangkan Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut (Tarigan, 2008:1). Sedangkan komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih melakukan kegiatan penyampaian pesan atau informasi yang mengandung arti dalam usaha untuk mendapatkan saling pengertian yang mendalam (Cangara, 2007:20).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan penelitian yang terdiri dari beberapa siklus kegiatan penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2008:16), siklus penelitian tindakan kelas tersebut digambarkan pada bagan di bawah ini:

Tahap Perencanaan. Tahap ini merupakan tahapan untuk merencanakan penelitian. Hal-hal yang perlu dipersiapkan, antara lain: Menyiapkan perangkat pembelajaran, Menyiapkan dan mengembangkan instrumen penelitian.

Tahap Pelaksanaan. Tahap ini merupakan tahapan dimana rencana strategi dan skenario pembelajaran diterapkan. Dalam penelitian ini digunakan tiga siklus. Untuk tiap siklus akan dilakukan dengan satu pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit jam pelajaran.

Tahap Pengamatan. Tahap ini merupakan tahapan yang sebenarnya dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tahap pelaksanaan sedang berjalan. Pengamatan ini akan diamati oleh gurumata diklat sebagai pengamat pertama, dan teman sejawat sebagai pengamat kedua.

Tahap Refleksi. Tahap ini merupakan tahapan yang dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Tuban Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban yang beralamat di Jl. Moh.Yamin SH. No. 106 Tuban. Pelaksanaan penelitian ini mulai dari studi pendahuluan bulan Desember sampai bulan Juni yang diperkirakan \pm 7 bulan pada tahun 2013-2014.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI APK 3 dengan jumlah 27 siswa dan guru yang ada disana Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keterampilan berkomunikasi siswa pada kompetensi dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat. Instrumen penelitian meliputi lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar penilaian peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dan angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, angket dan dokumentasi. Teknis analisis data yang

digunakan adalah teknis analisis deskriptif yang bertujuan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada kompetensi dasar menyelenggarakan pertemuan rapat. Adapun tahapan analisis yang dilakukan adalah:

Analisis Aktivitas Guru

Untuk menganalisis hasil penilaian yang diberikan pada lembar pengamatan aktivitas guru, pada penerapan metode pembelajaran *role playing* yang diperoleh dari dua pengamat pada setiap aspek dengan menggunakan *rating scale* dengan rentang 1 sampai 4. Untuk menganalisis hasil penilaian yang diberikan oleh pengamat, digunakan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata tiap kemampuan} = \frac{\text{Total rata-rata tiap aspek}}{\text{Jumlah aspek yang diamati}}$$

Ketentuan untuk menilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Rata-Rata Aktivitas Guru

Skor 1,00-1,50 kategori Kurang. Skor 1,60-2,50 kategori Cukup. Skor 2,60-3,50 kategori Baik. Skor 3,60-4,00 kategori Baik sekali.

Sumber: Kunandar (2008:235).

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat dikatakan berhasil jika aktivitas guru mencapai kriteria baik atau baik sekali.

Analisis Aktivitas Siswa

Sama halnya dengan analisis aktivitas guru, analisis aktivitas siswa juga menggunakan *rating scale* dengan rentang 1 sampai 4.

Sedangkan untuk menganalisis hasil penilaian digunakan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata tiap kemampuan} = \frac{\text{Total rata-rata tiap aspek}}{\text{Jumlah aspek yang diamati}}$$

Ketentuan untuk menilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Rata-Rata Aktivitas Siswa

Skor 1,00-1,50 kategori Kurang. Skor 1,60-2,50 kategori Cukup. Skor 2,60-3,50 kategori Baik. Skor 3,60-4,00 kategori Baik sekali.

Sumber: Kunandar (2008:235).

Analisis Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Hasil peningkatan keterampilan berkomunikasi secara individu diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menganalisis hasil penilaian digunakan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata tiap kemampuan} = \frac{\text{Total rata-rata tiap aspek}}{\text{Jumlah aspek yang diamati}}$$

Ketentuan untuk menilai rata-rata aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Rata-Rata Aktivitas Siswa

Skor 1,00-1,50 kategori Kurang. Skor 1,60-2,50 kategori Cukup. Skor 2,60-3,50 kategori Baik. Skor 3,60-4,00 kategori Baik sekali.

Sumber: Kunandar (2008:235).

Analisis Respons Siswa

Lembar angket respons siswa berisi tentang tanggapan siswa terhadap kegiatan

pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Angket yang telah diisi oleh siswa akan dianalisis dengan cara persentase setiap pilihan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Mulyasa, 2004:132})$$

Keterangan:

P = persentase jumlah jawaban responden

F = jumlah jawaban responden

N = jumlah responden

Berdasarkan hasil analisis angket anak diperoleh data yang kemudian dikonverensikan dalam 5 kriteria respons, yaitu:

Skor 0% – 20% kategori sangat lemah

Skor 21% – 40% Lemah

Skor 41% - 60% Cukup kuat

Skor 61% – 80% Kuat

Skor 81% – 100% Sangat kuat

Sumber: Riduwan (2011:15)

HASIL PENELITIAN

Kegiatan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Siklus I

Pada siklus pertama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, guru memperkenalkan siswa pada masalah mengenai sikap bekerja yang baik dan benar disertai dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Adapun data hasil pengamatan dari tindakan selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah skor 1,9. Hal

ini menunjukkan bahwa guru dalam mengelola pembelajaran kurang baik. Adapun kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat ditunjukkan dari segi pelaksanaan yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan suasana kelas.

Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran mendapat nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Guru secara keseluruhan menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memotivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran yang mendapat nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Sedangkan kemampuan guru dalam memberikan apersepsi kepada siswa tentang masalah yang dihadapi dalam pembelajaran mendapat nilai rata-rata 1,50 yang artinya tidak baik.

Pada tahap kegiatan inti, langkah pertama pemanasan. Dalam hal ini, guru memperkenalkan siswa pada permasalahan skor guru pada tahap ini adalah 1,5 yang artinya kurang baik. Pada tahap ini guru kurang baik. Langkah kedua, guru memilih pemain (partisipan), guru mendapat skor 2 yang artinya kurang baik. Langkah ketiga, guru menata panggung bersama siswa, guru memperoleh skor 2 yang artinya kurang baik. Langkah keempat, yaitu memilih pengamat. Guru memperoleh nilai rata-rata skor 2 yang artinya kurang baik. Langkah kelima yaitu permainan peran, jumlah rata-rata adalah skor 1,5 yang artinya kurang baik. Namun perlu

ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya. Langkah keenam, diskusi dan evaluasi. Guru bersama siswa mendiskusikan hasil permainan peran serta melakukan evaluasi., guru memperoleh rata-rata skor 1,5 yang artinya kurang baik. Langkah terakhir, berbagi kesimpulan, memperoleh skor 2 yang artinya kurang baik. Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan penutup. Kemampuan guru untuk membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan mendapat nilai rata-rata skor 2,5 yang artinya kurang baik. Dan kemampuan guru mengelola waktu yang sesuai dengan alokasi mendapat nilai rata-rata skor 2 yang artinya kurang baik. Pada tahap selanjutnya adalah suasana kelas. Penilaian yang berpusat pada siswa mendapat nilai rata-rata skor 2 yang artinya kurang baik. Untuk penilaian siswa, siswa antusias mendapat nilai rata-rata skor 1,5 yang artinya tidak baik. Sedangkan untuk penilaian guru, guru antusias mendapat nilai rata-rata skor 2 yang artinya kurang baik. Namun masih perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Adapun aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I siswa masih terlihat belum aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mendapatkan jumlah nilai rata-rata skor 1,53 yang artinya kurang baik. Selama kegiatan pembelajaran siswa belum mendengarkan penjelasan dari guru dan masih ada beberapa siswa yang duduknya dibelakang yang berbicara sendiri, sehingga perlu adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Adapun aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru mendapatkan

nilai rata-rata skor 1,5 yang artinya tidak baik. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan pengetahuan sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata 1,5 yang artinya tidak baik. Untuk aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Siswa mencatat penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 1,5 yang artinya kurang baik. Siswa bersedia menjadi pemain yang dipilih mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Siswa mampu menata panggung mendapatkan nilai rata-rata 1 yang artinya tidak baik. Siswa dengan aktif memperhatikan teman yang bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 1 yang artinya tidak baik.

Saat siswa melakukan permainan peran yang dibimbing guru mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Siswa juga berdiskusi menyajikan permainan peran secara kelompok mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Keberanian siswa dalam menyampaikan kesimpulan mendapatkan nilai rata-rata 1 yang artinya tidak baik. Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pelajaran mendapatkan nilai rata-rata 1,5 yang artinya tidak baik. Siswa aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 1,5 yang artinya tidak baik. Sedangkan antusias dalam belajar dan bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 1,5 yang artinya tidak baik. Siswa memperhatikan informasi yang disampaikan guru mendapatkan nilai rata-rata 1 yang artinya tidak baik. Siswa mampu bekerja keras dalam kelompok mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik.

Adapun hasil pengamatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Kompetensi Dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat pada siklus I, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah skor 1,80 yang artinya kurang baik. Dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 1 untuk semua siswa mendapat nilai rata-rata 1,83 artinya kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa masih kurang meningkat, mereka belum berani berkomunikasi didepan umum. Begitupun juga dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 2 untuk semua siswa mendapat nilai rata-rata 1,77 artinya kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa masih belum meningkat, mereka belum berani berkomunikasi didepan umum.

Kegiatan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Siklus II

Adapun data hasil pengamatan dari tindakan selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah skor rata-rata 2,9 yang artinya baik. Hal ini menunjukkan guru dapat mengelola

pembelajaran baik. Adapun kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat ditunjukkan dari segi pelaksanaan yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan suasana kelas. Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran mendapat nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Guru secara keseluruhan menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memotivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran yang mendapat nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Sedangkan kemampuan guru dalam memberi apersepsi kepada siswa tentang masalah yang dihadapi dalam pembelajaran mendapat nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Pada tahap kegiatan inti, langkah pertama pemanasan.

Langkah kedua, guru memilih pemain (partisipan), guru mendapat skor 3 yang artinya baik. Langkah ketiga, guru menata panggung bersama siswa. Guru memperoleh skor 2,5 yang artinya kurang baik. Langkah keempat, yaitu memilih pengamat, guru memperoleh nilai rata-rata skor 3,5 yang artinya baik. Langkah kelima yaitu permainan peran. hasil pengamatan jumlah rata-rata adalah skor 3,5 yang artinya baik. Langkah keenam, diskusi dan evaluasi, guru memperoleh rata-rata skor 2,5 yang artinya kurang baik. Langkah terakhir, berbagi kesimpulan memperoleh skor 3 yang artinya baik.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan penutup. Kemampuan guru untuk

membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan mendapat nilai rata-rata skor 2,5 yang artinya kurang baik. Dan kemampuan guru mengelola waktu yang sesuai dengan alokasi mendapat nilai rata-rata skor 3 yang artinya baik. Pada tahap selanjutnya adalah suasana kelas. Penilaian yang berpusat pada siswa mendapat nilai rata-rata skor 2,5 yang artinya kurang baik. Untuk penilaian siswa, siswa antusias mendapat nilai rata-rata skor 2,5 yang artinya kurang baik. Sedangkan untuk penilaian guru, guru antusias mendapat nilai rata-rata skor 3 yang artinya baik, namun masih perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Adapun aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II siswa masih terlihat belum aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mendapatkan jumlah nilai rata-rata skor 2,50 yang artinya kurang baik. Adapun aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru mendapatkan nilai rata-rata skor 2 yang artinya tidak baik. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan pengetahuan sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya tidak baik. Untuk aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Siswa mencatat penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Siswa bersedia menjadi pemain yang dipilih mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Siswa mampu menata panggung mendapatkan nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Siswa dengan aktif

memperhatikan teman yang bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Saat siswa melakukan permainan peran yang dibimbing guru mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Siswa juga berdiskusi menyajikan permainan peran secara kelompok mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Keberanian siswa dalam menyampaikan kesimpulan mendapatkan nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3 yang artinya baik. Siswa aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Sedangkan antusias dalam belajar dan bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik. Siswa memperhatikan informasi yang disampaikan guru mendapatkan nilai rata-rata 2 yang artinya kurang baik. Siswa mampu bekerja keras dalam kelompok mendapatkan nilai rata-rata 2,5 yang artinya kurang baik.

Adapun hasil pengamatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Kompetensi Dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat mendapat nilai rata-rata 2,58 yang artinya cukup baik. Dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 1 untuk semua siswa mendapat nilai rata-rata 2,55 artinya kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan berkomunikasi siswa masih kurang meningkat, mereka belum berani berkomunikasi didepan umum.

Begitupun juga dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 2 untuk semua siswa

mendapat nilai rata-rata 2,60 artinya baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan berkomunikasi siswa sudah sedikit meningkat, mereka sudah berani berkomunikasi didepan umum dan juga mengeluarkan ide atau pendapat yang ada pada pikirannya.

Kegiatan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Siklus III

Adapun data hasil pengamatan dari tindakan selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus III maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah skor 3,6 yang artinya sangat baik. Hal ini menunjukkan guru dapat mengelola pembelajaran sangat baik.

Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran mendapat nilai rata-rata skor 3,5 yang artinya baik. Guru secara keseluruhan menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memotivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran yang mendapat nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Sedangkan kemampuan guru dalam memberi apersepsi kepada siswa tentang masalah yang dihadapi dalam pembelajaran mendapat nilai rata-rata 4 yang artinya sangat baik.

Pada tahap kegiatan inti, langkah pertama pemanasan, pada tahap ini mendapat

skor 3 yang artinya cukup baik. Langkah kedua, guru memilih pemain (partisipan), dalam hal ini guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa, guru membimbing pembagian kelompok dan menjelaskan peran yang digunakan. Dalam hal ini guru mendapat skor 3,5 yang artinya baik. Langkah ketiga, guru menata panggung bersama siswa, guru memperoleh skor 3,5 yang artinya baik. Langkah keempat, yaitu memilih pengamat. Dalam hal ini, guru memilih guru mata diklat sebagai pengamat 1 dan teman sejawat sebagai pengamat 2, guru memperoleh nilai rata-rata skor 4 yang artinya sangat baik. Langkah kelima yaitu permainan peran. Guru meminta semua siswa agar tenang dan mengikuti permainan peran, guru membimbing kelompok secara bergantian untuk melakukan permainan peran. Berdasarkan hasil pengamatan jumlah rata-rata adalah skor 3,5 yang artinya baik. Langkah keenam, diskusi dan evaluasi yang memperoleh rata-rata skor 3,5 yang artinya baik. Langkah terakhir, berbagi kesimpulan. Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan memperoleh skor 3,5 yang artinya baik.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan penutup. Kemampuan guru untuk membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan mendapat nilai rata-rata skor 4 yang artinya sangat baik. Dan kemampuan guru mengelola waktu yang sesuai dengan alokasi mendapat nilai rata-rata skor 3,5 yang artinya baik. Pada tahap selanjutnya adalah suasana kelas. Penilaian yang berpusat pada siswa mendapat nilai rata-

rata skor 3,5 yang artinya baik. Untuk penilaian siswa antusias mendapat nilai rata-rata skor 4 yang artinya sangat baik. Siswa sudah mampu memberikan komentar dan berani berpendapat, guru telah memberi respon agar kelas menjadi aktif. Sedangkan untuk penilaian guru antusias mendapat nilai rata-rata skor 3,5 yang artinya baik.

Adapun aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus III siswa masih terlihat belum aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mendapatkan jumlah nilai rata-rata skor 2,63 yang artinya baik sekali. Adapun aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru mendapatkan nilai rata-rata skor 3,5 yang artinya baik. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan pengetahuan sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Untuk aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 4 yang artinya baik sekali. Siswa mencatat penjelasan dari guru mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Siswa bersedia menjadi pemain yang dipilih mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Siswa mampu menata panggung mendapatkan nilai rata-rata 4 yang artinya baik sekali, hal ini dikarenakan sudah adanya koordinasi dalam menata panggung. Siswa dengan aktif memperhatikan teman yang bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Saat siswa melakukan permainan peran yang dibimbing guru mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Siswa juga berdiskusi

menyajikan permainan peran secara kelompok mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Keberanian siswa dalam menyampaikan kesimpulan mendapatkan nilai rata-rata 4 yang artinya baik sekali. Siswa aktif bersama guru menyimpulkan pelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Siswa aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Sedangkan antusias dalam belajar dan bermain peran mendapatkan nilai rata-rata 4 yang artinya baik sekali. Siswa memperhatikan informasi yang disampaikan guru mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik. Siswa mampu bekerja keras dalam kelompok mendapatkan nilai rata-rata 3,5 yang artinya baik.

Adapun hasil pengamatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Kompetensi Dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat mendapat nilai rata-rata 3,33 yang artinya baik. Dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 1 untuk semua siswa mendapat nilai rata-rata 3,30 artinya baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan berkomunikasi siswa sudah meningkat, mereka sudah berani berkomunikasi didepan umum. Begitupun juga dari seluruh aspek yang diamati oleh pengamat 2 untuk semua siswa mendapat nilai rata-rata 3,36 artinya baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan berkomunikasi siswa sudah meningkat, mereka sudah berani berkomunikasi didepan umum dan juga mengeluarkan ide tau pendapat yang ada pada pikirannya.

Hasil Respons Siswa

Respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* telah dikategorikan sangat kuat atau sangat baik. Pernyataan yang paling tinggi mendapatkan respons baik dari siswa adalah siswa setuju apabila koordinasi yang baik diperlukan dalam pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kekompakan mendapat nilai sebanyak 93,51%. Selain itu siswa juga setuju jika dalam proses pembelajaran terdapat praktik kecil, karena siswa berpendapat bahwa dengan adanya kegiatan praktik kecil dapat membantu mereka dalam memahami materi/konsep yang diberikan, dan bisa meningkatkan kepercayaan mereka saat berkomunikasi. Selain itu terdapat sebesar 87,03% siswa yang menyatakan bahwa menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat membuat kelas selalu menggairahkan, sangat menarik dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa respons siswa ini masih dikategorikan baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data penelitian tentang pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* di kelas XI APK 3 SMKN 2 Tuban, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru mengalami peningkatan setiap siklus. Penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* berjalan dengan baik. Pembelajaran telah dikelola sesuai sintak dengan kategori baik. Aktivitas guru yang paling dominan adalah memberikan apersepsi;

(2) Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan setiap siklus. Mereka sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan antusias. Penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* berjalan dengan baik. Aktivitas siswa yang paling dominan adalah antusias mereka bermain peran; (3) Peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa meningkat setiap siklusnya. Peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa yang meliputi lafal, kelancaran, ekspresi, isi, dan percaya diri sudah meningkat; (4) Sebagian besar respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* adalah baik. Respon siswa tertinggi terdapat pada pernyataan siswa setuju apabila koordinasi yang baik diperlukan dalam *role playing* untuk meningkatkan kekompakan (93,51%). Sedangkan respon siswa terendah (80,55%) adalah pada pernyataan bahwa Saya merasa senang mengikuti pelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: (1) Dalam melakukan praktik atau bermain peran, sebaiknya siswa dibimbing terlebih dahulu agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai seperti memberikan gambaran atau contoh dengan keadaan yang dialami; (2) Guru dapat mengaplikasikan Kompetensi Dasar Menyelenggarakan Pertemuan Rapat dengan metode pembelajaran *role playing* sebagai alternatif pembelajaran agar siswa tidak jenuh, karena pembelajaran berguna

untuk melatih siswa dalam bekerjasama dan berdiskusi serta siswa dapat langsung merasakan isi dari materi yang dipelajari dan bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H. Muhammad. 2010. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E.2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru Algesindo.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutikno, M. Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.

Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

