

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT PELAYANAN PRIMA  
DI KELAS X-PM 2 SMKN 2 BLITAR**

**Agnel Permata Indi dan Saino**

**S1 Pendidikan Ekonomi Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, UNESA dan**

[clowbabey@gmail.com](mailto:clowbabey@gmail.com)

**ABSTRAC**

*This study describes the research on the implementation method of Role Playing on the subject service excellence-in-class Marketing X SMK Negeri 2 Blitar with a purpose to find out the motivation for learning of students following the application of role playing teaching method. The author uses class-action research design (CAR). CAR is used on the implementation of the research activities at the time of learning. CAR consists of four stages, namely, planning, action, observation, and reflection. The research was taken in accordance with the research objectives are to enhance students ' motivation for learning. From the results of research conducted, teachers ' observations showed an average score of 3.10 meaning both in the implementation of learning. For the observation of student learning activities 3 implementation means effective learning. For student motivation for learning from the results of questionnaires that were distributed in every round, from 36 students 28% answered strongly agree, agree, answer 59% 13% answered don't agree, while to answer strongly disagree there is no student who answered.*

---

**Keywords:** CAR, Role Playing Learning Method, Learning Motivation.

**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

## Abstrak

Penelitian ini menggambarkan penelitian tentang penerapan metode *Role Playing* pada pokok bahasan pelayanan prima di kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *role playing*. Penulis menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). PTK digunakan pada pelaksanaan penelitian pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. PTK ini terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian diambil sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan, hasil pengamatan guru menunjukkan skor rata-rata 3,10 yang berarti baik dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk hasil pengamatan aktivitas belajar siswa sebesar 3 berarti efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk motivasi belajar siswa dari hasil angket yang dibagikan di setiap putaran, dari 36 siswa 28% menjawab sangat setuju, 59% menjawab setuju, 13% menjawab tidak setuju, sedangkan untuk jawaban sangat tidak setuju tidak ada siswa yang menjawab.

---

**Kata kunci :** PTK, Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 telah ditegaskan negara berkewajiban mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Yang dalam hal ini salah satunya dapat dilaksanakan melalui pendidikan. Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting dan telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi dalam upaya memberdayakan masyarakat agar dari masyarakat yang sudah terberdayakan ini akan lahir generasi yang mempunyai secara intelektual, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, diperlukan institusi-institusi pendidikan yang dapat memberikan jawaban atas permasalahan dari konsekuensi-konsekuensi diatas.

Sebagai salah satu institusi pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan

kesenian, serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Sebagai Sekolah Formal, SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang menempati posisi terdepan dan berhubungan langsung dengan masyarakat. Maka keberhasilan atau kegagalan pendidikan sangat ditentukan oleh aktivitas sekolah, guru, dan siswa.

Aktivitas sekolah, guru dan siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran. Semua proses belajar mengajar atau pengajaran, atau pembelajaran senantiasa berpedoman pada kurikulum tertentu sesuai dengan tuntutan lembaga pendidikan/sekolah dan kebutuhan masyarakat serta faktor-faktor lainnya. Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan suatu peristiwa dan tindakan sehari-hari di dalam sekolah. Dari sisi siswa sebagai pelaku belajar dan dari sisi guru sebagai pembelajar, yang

merupakan hubungan fungsional. Dari segi proses, belajar dan perkembangan merupakan proses internal siswa, siswa sendiri yang mengalami, melakukan, dan menghayatinya. Sebaliknya, pendidikan adalah proses interaksi antara guru dengan siswa meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh, serta mendorong terjadinya belajar dan perkembangan. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa.

Belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor internal pada diri pembelajar dengan faktor eksternal atau lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku. Di dalam interaksi inilah terjadi pengalaman-pengalaman belajar. Setiap kegiatan belajar akan menghasilkan suatu perubahan pada siswa dimana perubahan itu akan nampak dalam tingkah laku siswa atau prestasi siswa. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan tingkah laku yang meliputi aspek : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. (Oemar Hamalik, 2008: 30)

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang

sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Dalam perilaku belajar terdapat motivasi belajar. Motivasi belajar tersebut ada yang intrinsik atau ekstrinsik. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut berada di tangan para guru/pendidik dan anggota masyarakat lain. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama minimum 9 tahun pada usia wajib belajar. Karena motivasi dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, maka meningkatkan motivasi belajar merupakan salah satu tugas guru yang cukup penting. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa, antara lain : memberi angka, pujian, hadiah, kerja kelompok, persaingan, tujuan dan *level of aspiration*, sarkasme, penilaian, karyawisata dan ekskursi, film pendidikan, belajar melalui radio..

Berdasarkan pengalaman PPL peneliti di SMK Negeri 2 Blitar, motivasi belajar di kelas X-PM 2 masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari perhatian siswa yang kurang ketika guru menjelaskan; sikap siswa yang cenderung pasif; kurangnya keinginan, kemauan, dan cita-cita siswa untuk lebih maju; kurang percaya diri; serta ketidakpuasan antara materi yang didapat dengan hasil belajar. Menurut guru pengajar

mata diklat pelayanan prima tersebut penyebab kurangnya motivasi tersebut adalah cara pengajaran yang lama tidak bisa memotivasi siswa dalam belajar. Bukti pengajaran tersebut antara lain tidak adanya variasi metode, model pengajaran yang didominasi cara ceramah atau dikte yang membuat siswa cepat jenuh dan bosan yang akan berimbas pada rendahnya prestasi belajar siswa sehingga ketuntasan belajar tidak tercapai. Pengukuran motivasi tersebut juga didukung dengan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, yakni besar ketuntasan klasikal yang dimiliki kelas X-PM 2 adalah 78%, dan untuk prosentase siswa yang tidak tuntas sebesar 51%. Dalam hal ini, berarti kelas tersebut belum mencapai KKM yang telah ditetapkan SMK Negeri 2 Blitar, yakni sebesar 80.

Salah satu mata diklat yang dapat membangun motivasi siswa adalah Pelayanan Prima. Mata diklat ini diajarkan di kelas X-Pemasaran. Mata Diklat Pelayanan Prima adalah materi yang sifatnya membangun sikap dan keterampilan siswa untuk berkomunikasi, sehingga membutuhkan metode penyampaian yang aplikatif. Materi tersebut ditunjukkan berdasarkan indikator memahami prinsip pelayanan prima berdasarkan konsep A3 (Attitude, Attention, Action), menerapkan unsur-unsur kualitas pelayanan prima dalam praktik penjualan, dan memahami pengertian purna jual. Jadi disamping materi disampaikan dengan ceramah atau diskusi, akan lebih baik jika siswa juga mengetahui gambaran kondisi lapangan.

Untuk itu, butuh suatu rancangan pembelajaran yang dapat menggambarkan suasana praktis sehingga siswa dapat menghubungkan materi dengan kehidupan.

Solusi metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi dengan berbasis aktivitas belajar siswa adalah metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Sesuai dengan syntax Metode *Role Playing*, pertama guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi, guru merumuskan dan mengajukan permasalahan *Role Playing* berdasarkan indikator pelayanan prima, guru memilih siswa untuk bermain peran dan menjelaskan tugas-tugas siswa untuk bermain peran menjadi penjual dan pembeli dimana penjual tersebut akan menerapkan prinsip pelayanan prima kepada pembeli, setelah siswa bermain peran guru membimbing siswa dalam berdiskusi serta menghubungkan permasalahan dengan kehidupan, yang terakhir guru membimbing siswa menyimpulkan materi. Bermain peran merupakan suatu latihan dimana siswa melakukan suatu peran dan terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang sesuai dengan peran itu. Permainan tim umumnya lebih baik daripada permainan individual; permainan tim memberi kesempatan kepada teman setim untuk saling membantu dan menghindari satu masalah dalam permainan individual, yaitu siswa yang lebih mampu dapat terus-menerus menang. Apabila seluruh siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim

yang anggota-anggotanya memiliki kemampuan berbeda-beda, seluruh tim memiliki peluang sama baiknya untuk berhasil (Slavin, 1995).

Teori tersebut didukung oleh penelitian M. Zainuddin (2010) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Negosiasi Kelas XI Pemasaran di SMK Ketintang 1 Surabaya”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dan penelitian M. Taufiq (2008) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Komunikasi dengan Target Pelanggan Sub Pokok Bahasan Menyampaikan Pesan di Depan Publik dan Menyampaikan Pesan melalui Telepon di Kelas 2 Penjualan 2 SMK Negeri 1 Probolinggo”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas individunya sendiri.

Dari pendapat tersebut bila dikaitkan dengan Mata Diklat Pelayanan Prima, Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan cara pembelajaran yang dilakukan dengan jalan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan secara bersama-sama sehingga para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin meneliti melalui suatu metode pembelajaran yang sangat sederhana dan belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Blitar dengan Penelitian Tindakan Kelas, tetapi sangat bermakna yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Diklat Pelayanan Prima di Kelas X –PM 2 SMKN 2 BLITAR”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat di ambil dari penelitian ini antara lain:

Bagaimanakah kemampuan guru dalam menerapkan metode *Role Playing* mata diklat Pelayanan Prima untuk siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 2 BLITAR Tahun Pelajaran 2012/2013 ?

Bagaimana respon siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata diklat Pelayanan Prima di kelas X Pemasaran ?

Adakah peningkatan motivasi belajar pada siswa dalam mengikuti pembelajaran setelah digunakan metode *Role Playing* ?

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Metode *Role Playing***

Role Playing adalah suatu tiruan yang bersifat drama yang diperankan

oleh dua orang atau lebih tentang peranan yang berbeda-beda dalam keadaan tertentu (Pasaribu dan Simanjuntak, 1983: 35). Menurut Slameto (1991), metode role playing adalah peranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisa oleh kelompok.

Kelebihan metode Role Playing adalah sebagai berikut: 1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. 2. Siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. 3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. 4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui siswa pada waktu melakukan permainan. 5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Kelemahan dari metode ini adalah membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat mengganggu pelajaran yang lain maupun menunda materi lain yang akan disampaikan.

## **2. Motivasi Belajar**

Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses internal (dari dalam diri seseorang) yang mengaktifkan, membimbing dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dalam bahasa sederhana, motivasi adalah apa yang membuat

seseorang berbuat, membuat seseorang tetap berbuat, dan menentukan ke arah mana seseorang berbuat. (Muhammad Nur, 2003: 3)

### **Cara Pengukuran Motivasi Belajar**

Meskipun motivasi merupakan suatu kekuatan, namun tidaklah merupakan suatu substansi yang dapat kita amati. Yang dapat kita lakukan ialah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam term-term tertentu (Keller, 1983 dalam <http://www.slideshare.net/>), antara lain : a). Perhatian yaitu perhatian siswa terhadap mata diklat yang diajarkan; b). Relevansi yaitu kesesuaian antara mata diklat yang diajarkan dengan harapan dan manfaat bagi siswa; c). Percaya Diri yaitu kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya dalam menghadapi mata diklat yang diajarkan;

d). Kepuasan yaitu mencakup kepuasan diri siswa terhadap hasil belajarnya, isi mata diklat yang diajarkan dan kompetensi yang didapatkan

Teknik pendekatan dan pengukuran yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Kuesioner.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto,

2006:3). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan penelitian yang terdiri dari beberapa siklus kegiatan penelitian tindakan kelas. Berikut penjelasan tiap tahap dalam siklus penelitian tindakan kelas : 1. Rencana Penelitian : Tahap ini merupakan tahap perencanaan tindakan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. 2. Pelaksanaan tindakan : Pada tahap ini rencana strategi dan skenario pembelajaran diterapkan. 3. Pengamatan : Tahap ini sebenarnya dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan. 4. Refleksi : Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data : Wawancara, Dokumentasi, Pengamatan, dan Angket.

Instrumen Penelitian : 1. Instrumen Pembelajaran antara lain : Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Modul siswa . 2. Instrumen Pengumpulan Data yaitu : Lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yakni , Lembar Pengamatan Respon Siswa, dan Angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN.

Dalam hasil pembahasan putaran I, II, dan III dilakukan dalam ruang kelas dengan adanya penerapan metode pembelajaran *Role Playing*, dengan pelaksanaan pembelajaran setiap hari Sabtu pukul 10.00 sampai pukul 11.30 atau selama 2 jam pelajaran dimana satu jam pelajaran adalah 45 menit. Sehingga pembelajaran dilakukan selama 90 menit. Pertemuan ini dibagi dalam 3 pertemuan.

Pada putaran I atau pertemuan pertama dilakukan dengan baik tetapi masih terdapat beberapa kekurangan yang dialami dalam pembelajaran. Diantara kekurangan-kekurangan tersebut yang paling terlihat adalah kurangnya kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam berdiskusi sehingga siswa kurang memahami permasalahan yang akan didiskusikan. Kekurangan juga didapati pada kemampuan guru dalam memotivasi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, beberapa siswa malas dan cuek terhadap kegiatan pembelajaran. Kekurangan selanjutnya adalah penjelasan materi yang terlalu cepat membuat siswa kurang paham terhadap materi yang disampaikan. Selain itu kekurangan juga terdapat dalam membimbing siswa menghubungkan permasalahan di kehidupan yang membuat siswa bingung untuk mengaplikasikannya. Pengelolaan waktu yang kurang saat memberikan tes membuat siswa membuat siswa terbawa oleh suasana belajar yang seharusnya semua siswa antusias sehingga masih ada yang kurang memperhatikan dan

berbicara dengan temannya, serta guru kurang memperhatikan itu.

Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada putaran I dilakukan perbaikan pada putaran II. Diantaranya adalah lebih memotivasi siswa dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga semua siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran serta guru memperlambat tempo bicara dalam menjelaskan materi karena banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dikarenakan penjelasan dari guru yang terlalu cepat. Selain itu dalam membimbing siswa dalam berdiskusi, guru lebih memberikan contoh yang konkrit untuk memudahkan siswa dalam memecahkan masalah dan mampu menghubungkan permasalahan dalam kehidupan. Perbaikan lainnya adalah dalam pengelolaan kelas, guru lebih memperhitungkan waktu dan berbagai metode yang tepat untuk memotivasi siswa dan lebih memperhatikan siswa dengan membuat setting permainan yang lebih menarik.

Pada pertemuan II ini juga masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya kurangnya guru dalam membimbing siswa dalam berdiskusi, meskipun pada pertemuan I telah mendapat koreksi dari pengamat dan diadakan perbaikan pada pertemuan II akan tetapi masih perlu ditingkatkan lagi pada putaran berikutnya karena masih ada beberapa siswa yang belum fokus. Aspek lainnya pada pertemuan ini yang masih perlu ditingkatkan adalah antusiasme siswa, hal itu menunjukkan bahwa dalam pengelolaan kelas guru kurang menarik

perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar.

Dari kekurangan-kekurangan yang dialami pada putaran II akan diperbaiki pada putaran III. Kekurangan yang sangat menonjol adalah merumuskan dan mengajukan permasalahan *Role Playing* karena pada penelitian ini yang menjadi fokus bahasan adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sehingga yang harus ditekankan adalah bagaimana siswa dapat berkreasi dan menikmati permainan agar merasa senang dengan pelajaran. Sebagai upaya perbaikan pada putaran III ini, guru mempersiapkan alur permainan yang lebih mudah dipahami dan menggunakan berbagai pendekatan, dalam merumuskan permasalahan guru menyiapkan cerita tentang pelaksanaan pelayanan prima dalam kehidupan, kemungkinan-kemungkinan yang muncul dan permasalahan-permasalahan yang sering dihadapi dalam praktek kehidupan. Dari sini siswa mempunyai gambaran dan mampu membayangkan alur yang akan dimainkan sehingga siswa tidak lagi kebingungan dan dapat mengeksplor kemampuannya dalam bermain peran.

Dengan perbaikan yang dilakukan ini siswa lebih antusias dalam memainkan peran serta lebih dapat berkreasi dan mengembangkan permainan, hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi kebingungan dalam menerima penjelasan guru mengenai rumusan permasalahan role playing. Serta dalam memotivasi siswa guru memberikan warning up

atau stressing sebelum memulai pelajaran, hal ini ditujukan agar siswa bisa fresh, tidak tegang, dan tidak mengantuk. Stressing yang diberikan adalah dengan mengajak siswa meneriakkan yel-yel. Untuk membuat siswa lebih tertarik dengan pelajaran, guru memberikan cerita tentang orang-orang sukses pada sela-sela waktu pembelajaran.

Dari hasil pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III dapat dikatakan pembelajaran di kelas cukup baik dan aktif. Hal ini diperlihatkan dari kenaikan tingkat efektifitas guru dalam melakukan pembelajaran, tingkat antusiasme siswa dan dilihat dari motivasi belajar siswa terhadap pelajaran. Untuk menggambarkan tingkat efektivitas guru dalam pembelajaran, maka hasil penilaian guru pada pertemuan I, II, dan III dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 1 Lembar Observasi Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Metode Role Playing Pada Putaran I, II, dan III**

| No. | Aspek yang diamati                        | Skor rata-rata |            |            |
|-----|-------------------------------------------|----------------|------------|------------|
|     |                                           | PI             | PII        | PIII       |
| I   | <b>Pendahuluan</b>                        |                |            |            |
|     | a. Penyampaian tujuan pembelajaran        | 3,5<br>2       | 3,5<br>3   | 4<br>3     |
|     | b. Memotivasi siswa                       |                |            |            |
| II  | <b>Kegiatan Inti</b>                      |                |            |            |
|     | a. Menjelaskan materi                     | 2<br>3,5       | 3<br>3     | 4<br>3,5   |
|     | b. Merumuskan dan mengajukan permasalahan | 3<br>3,5       | 3,5<br>3,5 | 3,5<br>4   |
|     | c. Memilih siswa untuk bermain            | 1,5<br>2       | 2,5<br>3   | 3,5<br>3,5 |
|     |                                           |                |            |            |
|     |                                           |                |            |            |

|            |                                                                      |            |          |            |
|------------|----------------------------------------------------------------------|------------|----------|------------|
|            | peran                                                                |            |          |            |
|            | d. Menjelaskan tugas-tugas siswa dalam bermain peran                 |            |          |            |
|            | e. Membimbing siswa dalam berdiskusi                                 |            |          |            |
|            | f. Membimbing siswa dalam menghubungkan permasalahan dalam kehidupan |            |          |            |
| III        | <b>Kegiatan Penutup</b>                                              |            |          |            |
|            | a. Membimbing siswa menyimpulkan materi                              | 3<br>2,5   | 3<br>3,5 | 3<br>3     |
|            | b. Memberikan tes                                                    |            |          |            |
| IV         | <b>Pengelolaan waktu</b>                                             | 2          | 3        | 3,5        |
| V          | <b>Suasana Kelas</b>                                                 |            |          |            |
|            | a. Berpusat pada siswa                                               | 2,5<br>2,5 | 3<br>2,5 | 3,5<br>3,5 |
|            | b. Siswa antusias                                                    | 3,5        | 3,5      | 4          |
|            | c. Guru antusias                                                     |            |          |            |
| Skor total |                                                                      | 2,64       | 3,11     | 3,54       |

Sumber : hasil penelitian dan data diolah

Keterangan :

PI : Putaran I

PII : Putaran II

PIII : Putaran III

Hasil pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* seperti yang terdapat pada tabel diatas dapat disajikan dalam grafik yaitu sebagai berikut :

**Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan Guru Tiap Putaran**



Dari observasi aktivitas guru diatas yang di observasi pada setiap pertemuan, maka dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada setiap putaran mengalami peningkatan. Hal ini memperlihatkan bahwa, guru telah melaksanakan perbaikan dari setiap putaran. Dari hasil yang diperoleh, maka keterampilan guru untuk merumuskan dan mengajukan permasalahan *Role Playing* masih perlu untuk ditingkatkan, terlihat pada pertemuan pertama mendapat skor tinggi tetapi pada putaran ke II mengalami penurunan, kekurangan yang kedua adalah memberikan tes di akhir pelajaran, hal itu ditunjukkan dari hasil pengamatan yang mengalami penurunan dibandingkan putaran II. Pada putaran I, II, dan III guru telah membuat perbaikan-perbaikan menyeluruh mulai dari perencanaan maupun pengajaran dengan variasi metode yang lebih menarik. Dan hasilnya pada putaran I yang menghasilkan skor rata-rata 2,64 dalam kategori efektif, pada putaran II mendapat skor 3,11 dalam kategori efektif, kemudian pada putaran III meningkat menjadi 3,54 dalam kategori efektif. Dan jika dihitung secara rata-

rata maka kenaikan pada tiap putaran adalah 3,10 dan dalam kategori efektif.

**Tabel 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Metode Role Playing Pada Putaran I, II, dan III**

| No. | Indikator                       | Aspek yang diamati                               | Skor rata-rata  |                 |                 |
|-----|---------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|     |                                 |                                                  | PI              | PII             | PII I           |
| I   | Visual dan listening activities | Mendengarkan penjelasan guru atau teman          | 3               | 3,5             | 3,5             |
| II  | Writing activities              | Siswa menulis isi cerita yang diperankan         | 3               | 3               | 3,5             |
| III | Emotional activities            | Siswa antusias dalam belajar dan memainkan peran | 2,5             | 3               | 4               |
| IV  | Oral activities                 | 1. Aktivitas siswa dalam berdiskusi              | 2<br>2,5<br>2,5 | 2<br>2,5<br>2,5 | 3<br>3,5<br>3,5 |
|     |                                 | 2. Keberanian siswa menyampaikan pendapat        |                 |                 |                 |
|     |                                 | 3. Keberanian siswa memberi saran                |                 |                 |                 |
| V   | Motor activities                | Kreatifitas dalam                                | 2,5             | 3               | 4               |

|            |                   |                               |      |      |      |
|------------|-------------------|-------------------------------|------|------|------|
|            | s                 | bermain peran                 |      |      |      |
| VI         | Mental activities | Menyimpulkan materi pelajaran | 2,5  | 3    | 4    |
| Skor total |                   |                               | 2,56 | 2,81 | 3,62 |

Sumber : hasil penelitian dan data diolah

Hasil pengamatan aktivitas siswa setelah diterapkan metode *Role Playing* seperti yang terdapat pada tabel diatas dapat disajikan dalam grafik yaitu sebagai berikut :

**Grafik 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Tiap Putaran**



Dari hasil observasi yang didapat, aktivitas siswa pada setiap putaran mengalami peningkatan. Pada putaran I, skor hasil pengamatan adalah 2,56 dalam kategori kurang baik, pada putaran II naik menjadi 2,81 dalam kategori baik, kemudian pada putaran III meningkat menjadi 3,62 dalam kategori baik sekali. Jadi secara keseluruhan menurut skor rata-rata yang diambil maka aktivitas siswa tergolong efektif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

**Tabel 3 Rekapitulasi Jawaban Angket Motivasi Siswa Pada Putaran I, II, dan III**

| Skor   | Putaran I | Putaran II | Putaran III |
|--------|-----------|------------|-------------|
| 1      | 11%       | 4%         | -           |
| 2      | 27%       | 2%         | 13%         |
| 3      | 36%       | 45%        | 59%         |
| 4      | 26%       | 27%        | 28%         |
| Jumlah | 100%      | 100%       | 100%        |

Sumber : hasil penelitian dan data diolah

Hasil angket motivasi siswa setelah diterapkan metode *Role Playing* seperti yang terdapat pada tabel 4.19 diatas dapat disajikan dalam grafik 4.3 yaitu sebagai berikut :

**Grafik 3 Hasil Jawaban Angket Motivasi Siswa Tiap Putaran**



Dari tabel rekapitulasi jawaban angket motivasi siswa terhadap mata diklat pelayanan prima dengan metode *Role Playing* pada putaran I sampai III diatas, dapat diketahui adanya perubahan motivasi siswa terhadap pelajaran. Prosentase pada tiap pertemuan menunjukkan adanya perubahan berbanding terbalik antara jawaban dengan skor 1 dan 2 yang

merupakan jawaban negatif dengan skor 3 dan 4 yang merupakan jawaban positif.

Prosentase jawaban yang mendapat skor 1 yang berarti menjawab sangat tidak setuju pada putaran I adalah 11% kemudian pada putaran II turun menjadi 4%, dan pada putaran III adalah 0% alias tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa termotivasi. Selanjutnya jawaban yang mendapat skor 2 yang berarti tidak setuju pada putaran I adalah 27% kemudian pada putaran II turun menjadi 24%, dan pada putaran III turun menjadi 13%. Hasil ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjawab tidak setuju atau tidak termotivasi terhadap pelajaran semakin sedikit, hanya 0% dan 13% dari 100%. Sedangkan untuk jawaban yang mendapat skor 3 yang berarti menjawab setuju pada putaran I berjumlah 36%, kemudian pada putaran II naik menjadi 45%, dan pada putaran III naik 59%. Untuk jawaban dengan skor ini mengalami peningkatan dari putaran I sampai putaran III. Itu juga menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjawab setuju atau termotivasi dengan pelajaran mengalami kenaikan yakni dari 36%, 45% menjadi 59%. Selanjutnya rekapitulasi jawaban yang mendapat skor 4 yang berarti sangat setuju dengan pertanyaan yang diajukan pada kuesioner pada putaran I adalah 26% kemudian pada putaran II naik 27% dan pada putaran III menjadi 28%. Ada

peningkatan pada setiap putaran dan ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjawab sangat setuju dan berarti juga sangat termotivasi terhadap pelajaran semakin banyak.

Ada perbandingan terbalik dari hasil jawaban angket siswa secara keseluruhan, jawaban yang mendapat skor 1 dan 2 mengalami penurunan sementara jawaban dengan skor 3 dan 4 mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata diklat pelayanan prima dengan metode role playing mengalami peningkatan. Jika ditotal keseluruhan dari 36 siswa dengan 24 pertanyaan menghasilkan 864 jawaban. Jawaban yang menunjukkan siswa termotivasi terhadap pelajaran dengan skor 3 dan 4 yang berarti setuju dan sangat setuju adalah 59% dan 28% sementara yang mendapat skor 1 dan 2 yang berarti sangat tidak setuju dan tidak setuju adalah 0% dan 13%. Sehingga dapat dikatakan motivasi siswa dalam kategori baik.

Peningkatan tersebut juga terlihat dari hasil pengamatan untuk aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Indikator pengamatan untuk aktivitas siswa juga merupakan cerminan dari motivasi belajar siswa diantaranya : *emotional activities*, *oral activities*, *motor activities*, dan *mental activities*, dari hasil pengamatan menunjukkan peningkatan pada putaran I mendapat skor rata-rata 2,56, pada putaran

II naik menjadi 2,81 dan pada putaran ke III menjadi 3,62. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil angket yang diisi oleh siswa serta hasil pengamatan oleh 2 orang pengamat menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata diklat pelayanan prima mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan Metode *Role Playing* dan masuk dalam kategori baik.

## PENUTUP

### a. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV, maka simpulan dari penelitian ini adalah : 1) Hasil pengamatan untuk aktivitas guru naik dari putaran I sampai putaran III, rata-rata yang diperoleh adalah 3,10 yang berarti baik yang dilihat dari guru menerapkan metode *Role Playing* pada mata diklat pelayanan prima. 2) Hasil pengamatan untuk aktivitas siswa dari putaran I sampai pada putaran III mengalami kenaikan rata-rata 3 yang berarti baik atau efektif dilihat dari minat belajar siswa dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga memainkan peran dalam *Role Playing*.

3) Motivasi belajar siswa dari hasil angket yang diisi oleh siswa dalam kategori baik yang berarti motivasi belajar siswa terhadap pelajaran setelah menggunakan metode *Role Playing* tinggi, dengan prosentase perubahan pada putaran ke III

adalah 28% menjawab sangat setuju, 59% menjawab setuju, 13% menjawab tidak setuju, dan 0% menjawab sangat tidak setuju.

### b. Saran

Saran dan rekomendasi dari peneliti berdasarkan simpulan diatas adalah sebagai berikut : 1) Pelaksanaan metode *Role Playing* memerlukan keahlian atau kreativitas dari guru dengan meningkatkan keterampilan atau latihan khususnya dalam menguasai permasalahan sebagai topik *Role Playing* dan memotivasi siswa untuk antusias dan kreatif dalam permainan.

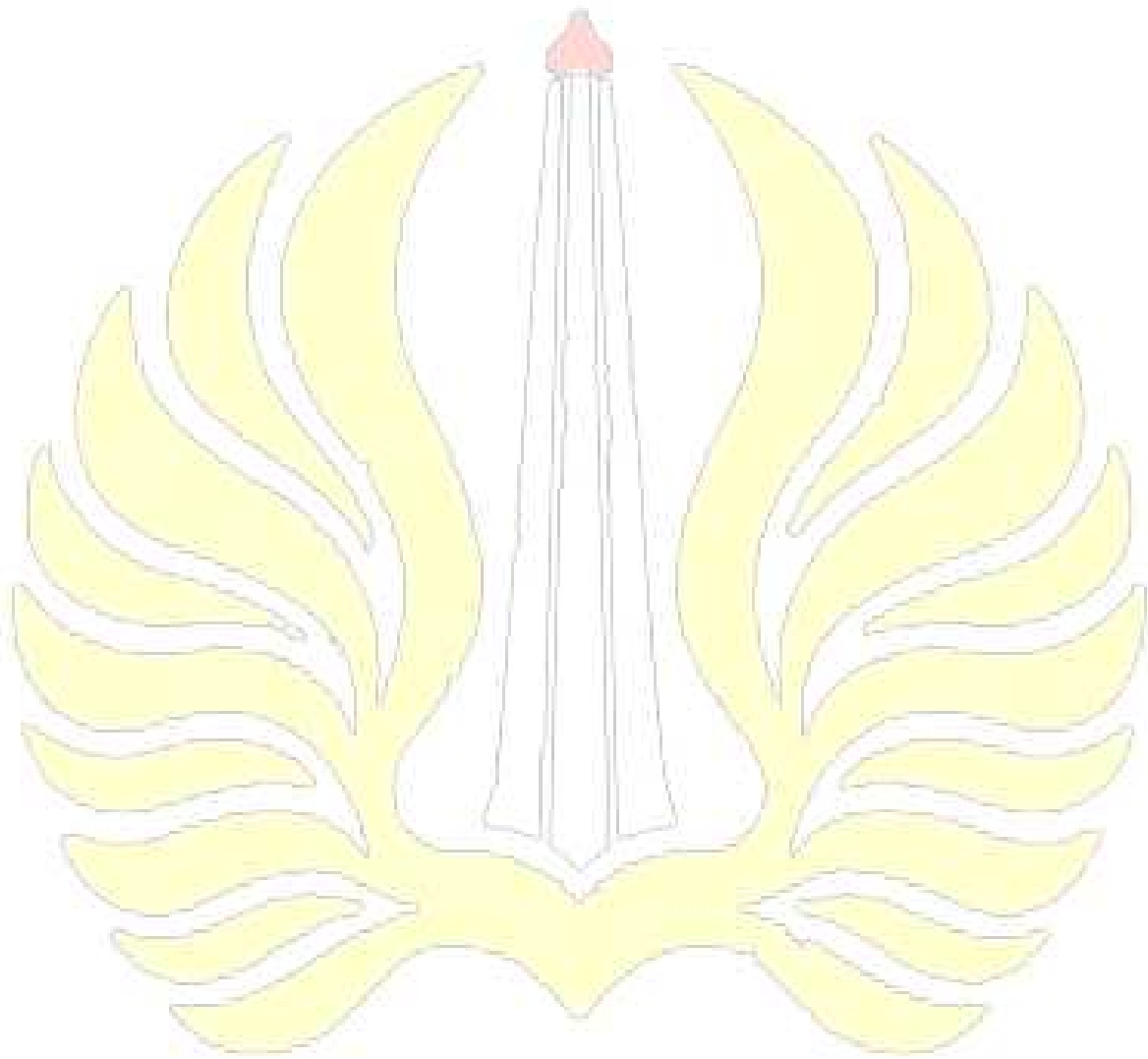
2) Penerapan metode *Role Playing* memerlukan waktu yang cukup lama, sebaiknya guru memilih waktu untuk menerapkan metode *Role Playing* di akhir jam pelajaran sekolah agar tidak mengganggu pelajaran lain. 3) Hendaknya metode *Role Playing* menyesuaikan dengan materi yang diajarkan, karena tidak semua materi atau topik pelajaran dapat diajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing* serta lebih mengamati proses belajar siswa dan tidak terpaku kepada hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson. 2009. *Theories Of Learning*. Edisi Ketujuh. Jakarta : Kencana.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah, Haji. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah, Haji. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Maslow, Abraham H. 1994. *Motivasi dan Kepribadian 1*, Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta : PT. Pustaka Binaman Pressindo.
- NK, Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nur, Mohamad. dkk. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press.
- Reid, G. 2009. *Memotivasi Siswa di Kelas : Gagasan dan Strategi*. Jakarta : PT. Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman AM., "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar". 1986. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, Dale. H., Paul R. Pintrich, Judith L. Meece. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Aplikasi*, Edisi Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta : PT. Indeks.
- Surakhmad, Winarno. 1994. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*. Edisi ke V. Bandung : Tarsito.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar-Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta : ANDI.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan : Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Trianto, M.Pd. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo.
- Wahab, Abdul Azis. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta.
- Yamin, Martinis dan Maisah. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Referensi.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya