

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA
DALAM MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
DENGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI KELAS XII SMK NEGERI 1 KEBUMEN
TAHUN 2018**

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-2
Program Studi Magister Manajemen Widya Wiwaha



Diajukan Oleh:

**PUJIATI
171103601**

Kepada

**MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA**

2019

TESIS
UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA
DALAM MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
DENGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI KELAS XII SMK NEGERI 1 KEBUMEN
TAHUN 2018

Diajukan Oleh :

PUJIATI

NIM: 171103601

Tesis ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

pada tanggal : 4 April 2019

Dosen Penguji

Pembimbing I

Suhartono, M.Si

Pembimbing II

Drs. John Suprihanto, MIM, Ph.D

Dra. Lukia Zuraida, MM

dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Magister

Yogyakarta, Maret 2019

Mengetahui,

Program Magister Manajemen
STIE Widyawidya Yogyakarta
Direktur

Drs. John Suprihanto, MIM, Ph.D

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Maret 2019

PUJIATI

**STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan tesis Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta. Banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran tesis ini, yaitu kepada :

1. Drs. John Suprihanto, MIM, Ph.D selaku Direktur Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha sekaligus pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
2. Dra. Lukia Zuraida, MM selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
3. Dewan penguji yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
4. Dosen Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kebumen yang memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini
6. Seluruh guru dan staf SMK Negeri 1 Kebumen
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Atas segala bantuan dan dukungan semua pihak saya mengucapkan terima kasih dan saran serta kritik yang membangun terhadap kesempurnaan penulisan ini sangat saya harapkan.

Yogyakarta, 30 Maret 2019

Penulis

PUJIATI

**STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Pertanyaan Penelitian	3
D. Tujuan penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	6
B. Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Waktu Penelitian	25
C. Subyek Penelitian	25
D. Deskripsi Per Siklus	26
E. Teknik Analisis Data	31

F. Indikator Keberhasilan Tindakan	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	33
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

ABSTRAK

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Kebumen Kelas XII AP 2 pada pembelajaran Administrasi Perkantoran dengan menggunakan metode ceramah, ternyata siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan, mengantuk, tidak ada kesempatan bertanya dan siswa tidak ada keinginan mengajukan pertanyaan, kurang ada semangat untuk ingin tahu. Kondisi ini menyebabkan, materi yang diberikan oleh guru, tidak dapat mencapai prestasi yang baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor faktor yang menyebabkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM, Untuk menganalisis prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen, Untuk mengevaluasi upaya meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). penelitian tindakan kelas merupakan cara strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas

Hasilnya faktor – faktor apa saja yang menyebabkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran Di Kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), apabila ditinjau dari penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran pokok bahasan Menerima Tamu dan Mengelola Perjalanan Dinas di Kelas XII AP 2 SMKN 1 Kebumen terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terbagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Tahap awal meliputi: 1) Membuka pelajaran, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 3) Memberikan motivasi. Tahap inti meliputi: 1) Penjelasan materi, 2) Penjelasan metode Role Playing, 3) Membagikan naskah drama, 4) Membagikan peran dan menjelaskan setiap karakter, 5) Pelaksanaan sosiodrama, dan 6) Presentasi hasil pengamatan. Tahap akhir meliputi: 1) Menyimpulkan hasil pembelajaran, 2) pemberian soal *post test*. Penyebabnya nilai media dan metode pembelajarannya yang belum sesuai masih menggunakan metode ceramah. Prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM karena masih banyak siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal latihan, siswa yang kurang pandai terlihat kurang semangat mengerjakan soal latihan maupun kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Upaya meningkatkan prestasi siswa dalam Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran Di Kelas XII AP 2 pada SMK Negeri 1 Kebumen dengan penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen pada pokok bahasan Menerima Tamu dan Mengelola Perjalanan Dinas, karena dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengamatan aktivitas siswa terdapat peningkatan ketuntasan dari siklus 1 sampai siklus 2 yaitu dari 92% meningkat menjadi 97% dengan kategori sangat baik. Untuk hasil tes juga mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata siswa 80 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 83.

Kata kunci: *Prestasi Siswa, Role Playing, Pre Test, Post Test, siklus*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional). Hal ini juga dikemukakan oleh Driyarkara (dalam Mikarsa, 2004: 2) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda ketaraf insani harus diwujudkan dalam seluruh proses atau upaya pendidikan. Sekolah merupakan bagian dari pendidikan. Di sekolah inilah kegiatan belajar mengajar berlangsung, ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada anak didik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan inti dalam pendidikan di sekolah. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar mengajar ini juga proses transfer dan transformasi ilmu pengetahuan dapat diberikan kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar merupakan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran (Suryosubroto, 2009: 30).

Dalam rangka mencapai harapan yang baik dalam kegiatan belajar ini dikemukakan salah satu alternatif dari segi perencanaan, yaitu dengan upaya

memotivasi siswa dalam pembelajaran mengelola perjalanan dinas. Dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dengan tujuan meningkatkan volume pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Disisi lain diharapkan nantinya siswa ketika sudah terjun dalam pekerjaan dan bisnis, terutama dalam lingkungan kantor, menuntut tingkat kolaborasi tertentu. Sebagai contoh, keputusan penting kerap memerlukan lebih dari perspektif satu individu dan umumnya keberhasilan suatu pekerjaan penting membutuhkan keahlian sejumlah orang. Rapat adalah salah satu cara untuk membuat kolaborasi yang terstruktur dan teratur, tetapi tanpa adanya tujuan atau kontrol, rapat bisa dengan mudah menjadi terlalu panjang dan tidak efisien. Mengetahui cara merencanakan, mempersiapkan, dan memimpin rapat dapat membuat perbedaan antara rapat yang efektif dan yang membuang-buang waktu. Oleh karena itu siswa dilatih sejak belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Kebumen Kelas XII AP 2 pada pembelajaran Administrasi Perkantoran dengan menggunakan metode ceramah, ternyata siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan, mengantuk, tidak ada kesempatan bertanya dan siswa tidak ada keinginan mengajukan pertanyaan, kurang ada semangat untuk ingin tahu. Kondisi ini menyebabkan, materi yang diberikan oleh guru, tidak dapat mencapai prestasi yang baik.

Pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran di SMK 1 Kebumen Kelas XII AP 2 ditentukan KKM sebesar 75. Guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah kemudian memberikan evaluasi yang berupa tes, hasilnya adalah sebagian

besar nilai siswa Kelas XII AP 2 di bawah KKM dan belum mencapai ketuntasan belajar karena nilai KKM hanya sebesar 65. Data Nilai siswa dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1

Data Nilai XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen

No.	KD	KKM	JML SISWA	PROSENTASE NILAI			
				DIATAS KKM		DI BAWAH KKM	
				JML	%	JML	%
1	KD.1	75	40	10	25%	30	75%
2	KD.2	75	40	15	37,5%	25	62,5%
3	KD.3	75	40	14	35%	26	65 %

Sumber: Data primer, (2018)

Maka berdasarkan latar belakang tersebut di atas yang sangat menarik untuk diteliti, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen.”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah adalah prestasi siswa dalam Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Pertanyaan Penelitian

1. Faktor – faktor apa saja yang menyebabkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran Di Kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)?

2. Mengapa prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM?
3. Bagaimana upaya meningkatkan prestasi siswa dalam Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran Di Kelas XII AP 2 pada SMK Negeri 1 Kebumen agar memenuhi KKM?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengidentifikasi faktor faktor yang menyebabkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen masih dibawah KKM.
2. Untuk menganalisis prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen
3. Untuk mengevaluasi upaya meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XII AP 2 SMK Negeri 1 Kebumen agar memenuhi KKM.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat memberikan pengalaman baru bagi penulis, serta dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya mengelola perjalanan dinas, sehingga pengalaman ini

dapat didesain sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan pada standar kompetensi lain.

2. Bagi Kepala Sekolah dan Guru, dapat dijadikan media meningkatkan prestasi siswa di SMK Negeri 1 Kebumen, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi siswa, dapat memberikan kesan bahwa belajar mengelola perjalanan dinas itu mudah dan menyenangkan serta dapat memberikan wawasan materi pembelajaran.
4. Bagi pembaca, dapat dijadikan rujukan atau bahan pembelajaran dalam upaya melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Kata “prestasi” berasal dari Bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Fungsi prestasi belajar adalah sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa, sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, bahan informasi dan inovasi pendidikan, indikator intern maupun ekstern suatu institusi pendidikan serta sebagai indikator daya serap (kecerdasan) siswa (Arifin, 2011: 12-13).

Tohirin (2006: 151) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Sanjaya (2010: 13) menambahkan bahwa prestasi berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Menurut Muhibbin (2011: 139-140) untuk menggambarkan prestasi belajar diperlukan evaluasi. Evaluasi merupakan proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai siswa sesuai dengan kriteria tertentu. Tujuan evaluasi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar.

- 2) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- 3) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- 4) Untuk mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan
- 5) kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimiliki) untuk keperluan belajar.
- 6) Untuk mengetahui tingkat daya dan hasil guna metode mengajar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar di sekolah berbentuk nilai atau angka dari guru kepada siswa sebagai indikator perkembangan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Dalam penelitian ini, prestasi belajar mata pelajaran Administrasi perkantoran dikembangkan melalui kegiatan invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi serta pengambilan tindakan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan dan prestasi belajar menurut Hamalik (2008:33) antara lain sebagai berikut:

STIE Nidya Widyaha
Jangan Plagiat

1) Faktor kesiapan belajar

Siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan erat hubungannya dengan kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.

2) Faktor minat dan usaha

Belajar sesuai dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik. Minat timbul jika siswa tertarik dengan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari akan bermakna bagi dirinya. Namun minat harus disertai usaha yang baik agar mencapai keberhasilan dalam belajar.

3) Faktor-faktor psikologis

Kondisi badan siswa yang belajar berpengaruh terhadap proses belajar. Sehingga faktor psikologis sangat menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar.

4) Faktor intelegensi

Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena lebih mudah memahami pelajaran.

Ngalim (1992: 104-106) menambahkan ada 3 faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dan sifatnya di luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Keadaan Keluarga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami maupun dicapai oleh anak-

anak. Termasuk dalam keluarga ini, ada tidaknya fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar turut memegang peranan penting pula. Sedangkan menurut Sukmadinata (2009: 164) kondisi sosial psikologis yang menyangkut keutuhan keluarga, iklim psikologis, iklim keluarga, iklim belajar dan hubungan antar anggota keluarga berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak.

2) Lingkungan Sekolah

Menurut Sukmadinata (2009: 164-165) lingkungan sekolah juga memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan sekolah meliputi suasana belajar, sarana belajar, sumber-sumber belajar dan media belajar serta iklim sosial sekolah yang menyangkut hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-guru maupun staf sekolah yang lain.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena dalam kehidupan sehari-hari, anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

4) Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPA siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesiapan belajar, minat, psikologis dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal meliputi keadaan keluarga, sekolah dan masyarakat.

STIE Nidya Niwaha
Jangan Plagiat

c. Tipe-Tipe Prestasi Belajar

Tohirin (2006: 151-158) mengemukakan tiga tipe prestasi belajar yaitu sebagai berikut:

1) Tipe Prestasi Belajar Bidang Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Berdasarkan revisi taksonomi Bloom oleh Anderson tahun 2001 (Martinis, 2008:33) mengemukakan ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

a) Menghafal (C1)

Aspek ingatan ini adalah aspek paling dasar. Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti dan dapat menggunakannya. Kata operasional aspek ingatan ini antara lain menyebutkan, menunjukkan, mengenal, mengingat kembali, menyebutkan definisi, memilih dan menyatakan. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini antara lain benar-salah, menjodohkan, isian atau jawaban singkat dan pilihan ganda.

b) Memahami (C2)

Pada aspek ini, siswa dituntut memahami atau mengerti yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda dan uraian. Kemampuan

pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu menerjemahkan (*translation*), menginterpretasi (*interpretation*) dan mengekstrapolasi (*extrapolation*). Kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi dan menarik kesimpulan.

c) Mengaplikasi (C3)

Dalam jenjang kemampuan ini, dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Situasi di mana ide dan metode yang dipakai harus baru, jika tidak demikian maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi hanya ingatan semata. Pengukuran kemampuan ini umumnya menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*). Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur aspek penerapan antara lain pilihan ganda dan uraian. Kata operasional yang dipakai adalah menggunakan, meramalkan, menghubungkan, menggeneralisasi, memilih, mengembangkan, mengorganisasi, mengubah, menyusun kembali, mengklasifikasi, menghitung, menerapkan, menentukan dan memecahkan masalah.

d) Menganalisis (C4)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau

komponen-komponen pembentuknya. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

e) Mengevaluasi (C5)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu (Daryanto, 2005:103- 113).

f) Mencipta/ *creating* (C6)

Mencipta diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh (Martinis, 2008:38).

Berdasarkan pendapat di atas, ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Namun dalam penelitian ini, prestasi belajar yang akan diukur hanya prestasi belajar ranah kognitif pada aspek menghafal (C1), memahami (C2) dan mengaplikasi (C3) saja.

2) Tipe Prestasi Belajar Bidang Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe prestasi belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan lain-lain. Tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe prestasi belajar mencakup: pertama, *receiving* atau *attending*, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala. Kedua, *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang

dari luar. Ketiga, *valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Keempat, organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Kelima, karakterisasi dan internalisasi nilai, yakni keterpaduan yang mempengaruhi pola kepribadian dan perilakunya.

3) Tipe Prestasi Belajar Bidang Psikomotor

Tipe prestasi belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Ada lima tingkatan yang termasuk ke dalam domain psikomotor ini, yaitu keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan dan naturalisasi (Sanjaya, 2010:132).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga tipe prestasi belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Namun dalam penelitian ini, tipe prestasi belajar yang akan diukur adalah prestasi belajar ranah kognitif saja pada aspek intelektual C1 (menghafal), C2 (memahami) dan C3 (mengaplikasi) sedangkan untuk kemampuan kognitif lainnya tidak menjadi fokus dalam penelitian ini.

d. Kriteria Keberhasilan Belajar

Menurut Muhibbin (2011:150) menentukan batas minimum keberhasilan belajar berkaitan dengan upaya pengungkapan prestasi belajar. Beberapa alternatif pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar antara lain skala angka dari 0 sampai 10 dan skala angka dari 0 sampai 100. Skala terendah yang menyatakan kelulusan atau keberhasilan belajar (*passing grade*)

skala 0-10 adalah 5,5 atau 6, sedangkan untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. Sehingga apabila siswa dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar maka dianggap telah memenuhi syarat target minimal keberhasilan belajar. Namun perlu dipertimbangkan oleh para guru penetapan passing grade yang lebih tinggi misalnya 65 atau 70 untuk pelajaran-pelajaran inti (*core subject*).

Sedangkan Tohirin (2006: 160) berpendapat bahwa siswa yang berhasil menyelesaikan soal-soal ujian sebanyak 75% sampai 80% dari seluruh soal, dianggap memenuhi standar kelulusan. Pendapat lain diungkapkan oleh Sagala (2010: 229) yaitu salah satu patokan yang dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa adalah apabila kira-kira 70% dari jumlah siswa di kelas tersebut dapat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan.

Dari beberapa pendapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai keberhasilan belajar adalah siswa yang dapat menyelesaikan minimal 75% tugas atau soal yang diberikan oleh guru pada suatu mata pelajaran tertentu dengan benar. Sedangkan passing grade untuk pelajaran-pelajaran inti dapat ditetapkan sebesar 65 atau 70 sehingga dapat digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi

dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

b. Tujuan pembelajaran *Role Playing*

Menurut Zuhaerini (1983: 56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan scenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

d. Pengertian dan ciri-ciri pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

3. Kajian Pembelajaran Mata Pelajaran Mengelola Perjalanan Dinas

Guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan acuan yang berlaku sehingga proses pembelajaran khususnya pembelajaran mengelola perjalanan dinas dijadikan suatu mata pelajaran yang tidak dianggap sulit oleh siswa. Dengan kata lain guru harus membangun konsep yang dapat menggugah siswa agar

bisa menguatkan metode penerapan pembelajaran guna untuk menciptakan bahwa pelajaran mengelola perjalanan dinas adalah pelajaran yang menyenangkan dan tidak sulit untuk dipelajari.

“Dalam belajar aktif siswa harus melakukan sesuatu yang lebih dari sekedar mendengarkan, untuk bisa terlibat aktif para siswa itu harus terlibat dalam tugas yang perlu pemikiran tingkat tinggi seperti tugas analisis, sintesis, dan evaluasi. Oleh karena itu dalam rangka mewujudkan CBSA guru harus berusaha mencari metode mengajar yang dapat menyebabkan siswa aktif belajar. (Bonwell dan Eison, 1991: 1).

Dengan melihat paparan tersebut di atas maka penulis dapat memberikan penjelasan yaitu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, maka siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan, tetapi harus terjun dalam aktivitas pembelajaran yang disampaikan. Maka dari itu proses pembelajaran harus didesain sedemikian rupa agar supaya proses pembelajaran dapat diterima dengan cepat oleh siswa. Pembelajaran suatu pelajaran akan bermakna bagi siswa apabila guru mengetahui tentang objek yang diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi dalam proses pembelajarannya.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner (1978) memberikan pemecahan berbentuk jembatan *bailey* untuk mengkonkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa.

4. Strategi Belajar Mengajar

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Menurut Newman dan Logan, dalam bukunya yang berjudul *Strategy Policy and Central Management* (1971: 8), strategi dasar dari setiap usaha akan mencakup keempat hal sbb:

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil seperti apa yang harus dicapai dan menjadi sasaran usaha itu yang sesuai dengan aspirasi dan selera masyarakat.
- b. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama manakah yang dipandang paling efektif guna mencapai sasaran tersebut.
- c. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah apa saja yang akan ditempuh untuk mencapai sasaran tersebut.
- d. Mempertimbangkan dan menetapkan kriteria dan patokan ukuran yang harus dipergunakan untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan usaha tersebut.

Melihat paparan tersebut di atas, maka strategi belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai suatu proses upaya untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian tidak lepas dari peran serta guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru harus mampu memberikan suatu metode yang cepat

dan tepat sehingga dengan cepat siswa akan menangkap hasil pembelajaran yang disampaikan.

5. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dibentuk dari 3 kata, yang memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas, adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dari ketiga kata di atas dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Pada intinya PTK bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar.

Secara lebih rinci, tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah
- b. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas
- c. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan
- d. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

Agar peneliti memperoleh informasi atau kejelasan yang lebih baik tentang penelitian tindakan, perlu kiranya dipahami bersama prinsip-prinsip yang harus dipenuhi. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah:

- a. Kegiatan nyata dalam situasi rutin

Penelitian tindakan dilakukan oleh peneliti tanpa mengubah situasi rutin, karena jika penelitian dilakukan dalam kondisi lain, hasilnya tidak dijamin dapat dilaksanakan lagi dalam situasi aslinya, atau dengan kata lain penelitiannya tidak dalam situasi wajar. Oleh karena itu, penelitian tindakan tidak perlu mengadakan waktu khusus, tidak mengubah jadwal yang sudah ada.

- b. Adanya kesadaran diri untuk memperbaiki kinerja

Didasarkan pada sebuah filosofi bahwa setiap manusia tidak suka dengan hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai

tujuan tercapai, tetapi sifatnya hanya sementara, karena dilanjutkan lagi dengan keinginan untuk lebih baik yang datang susul menyusul. Penelitian tindakan sifatnya bukan menyangkut hal-hal statis, tetapi dinamis, yaitu adanya perubahan. Penelitian tindakan bukan menyangkut materi atau topik bahasan itu sendiri, tetapi menyangkut penyajian topik pokok bahasan yang bersangkutan, yaitu strategi, pendekatan, metode, atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah kegiatan uji coba atau eksperimen.

Secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui:

- a. Menyusun rancangan tindakan (*planning*/perencanaan), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang dijalankan.
- b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*), tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.
- c. Pengamatan (*observing*), yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.
- d. Refleksi (*reflecting*), merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, guru berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah

sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

Jika penelitian tindakan dilakukan melalui beberapa siklus, maka dalam refleksi terakhir, peneliti menyampaikan rencana yang disarankan kepada peneliti lain apabila dia menghentikan kegiatannya, atau kepada diri sendiri apabila akan melanjutkan dalam kesempatan lain.

B. Penelitian Terdahulu

1. Tien Kartini, 2015, Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini mengungkap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari ditemukannya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Mustaqimah, 2017, Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dengan Menggunakan Media Gambar IPS Materi Peran Dan Kedudukan Anggota Keluarga Kelas II Semester II MI Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sudut pandangan, dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain). Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas Kelas II MI Darul Ulum diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, hanya mencapai 55 %. Nilai ini masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan yaitu 76. Dalam pembelajaran guru kurang melibatkan siswa secara langsung. Guru sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi " Peran dan Kedudukan Anggota Keluarga" mata pelajaran IPS kelas III MI Darul Ngaliyan. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahap, yaitu: Perencanaan, Tindakan dan Observasi, dan Refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam menerapkan metode *Role Playing* kemudian pada siklus II guru menjadi lebih terampil dalam pembelajaran. Ini terbukti dari hasil perolehan nilai siswa dalam pembelajaran pada siklus I mencapai skor 76 yang

hanya 70 % dan VI mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai skor 75 sebanyak 92 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS materi “Peran dan Kedudukan Anggota Keluarga” di kelas III MI Darul Ulum Ngaliyan dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil siswa dalam mengikuti pembelajaran.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sanjaya (2009: 26) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Sedangkan menurut Aqib (2009: 18) penelitian tindakan kelas merupakan cara strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan.

B. Waktu Penelitian

Adapun kegiatan perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas XII SMK Negeri 1 Kebumen, mulai tanggal Desember 2018 sampai dengan Februari 2019.

C. Subyek Penelitian

Subyek Penelitian siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Kebumen yang jumlah siswa 40 orang, dengan usia siswa rata-rata 17-19 tahun dengan keadaan ekonomi

siswa sebagian besar tergolong ekonomi menengah kebawah dengan pekerjaan orang tuanya kebanyakan petani dan tempat tinggal tidak jauh dari sekolah.

D. Deskripsi Per Siklus

1. Rencana Penelitian

Berdasarkan hasil kegiatan identifikasi dan analisis masalah bekerjasama dengan teman sejawat dan Kepala sekolah sebagai supervisor, kemudian diadakan rancangan perbaikan pembelajaran sesuai dengan tujuan perbaikan yang telah ditetapkan. Dengan demikian penulis akan melaksanakan perbaikan pembelajaran Administrasi Perkantoran dengan kompetensi dasar mengelola menerima tamu dan mengelola perjalanan dinas untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami menerima tamu dan pengelolaan perjalanan dinas dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran. Untuk melaksanakan penelitian, maka disusunlah penelitian secara umum yaitu:

- a. Menetapkan perencanaan, menentukan tujuan pembelajaran dan tujuan perbaikan pembelajaran.
- b. Merancang lembar observasi dan menyampaikan materi tindak lanjut.
- c. Menyusun kegiatan yang terdiri dari:
 - 1) Memilih bahan yang relevan untuk perbaikan
 - 2) Menentukan langkah pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir).
 - 3) Memilih metode pembelajaran

- 4) Memilih alat peraga atau media yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mencapai tujuan perbaikan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1) Standar Kompetensi menerima tamu

a) Siklus I

- Mengkondisikan siswa
- Melakukan apresiasi
- Menjelaskan materi pembelajaran
- Mengajukan pertanyaan
- Melakukan evaluasi
- Memeriksa hasil evaluasi
- Memberikan tindak lanjut

b) Siklus II

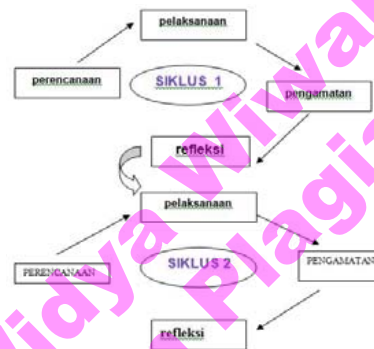
- Penyampaian tujuan pembelajaran
- Mengkondisikan siswa untuk melakukan apresiasi
- Menjelaskan materi pembelajaran melalui tanya jawab
- Memberi kesempatan untuk bertanya
- Memberi penguatan
- Melaksanakan evaluasi
- Memberikan tindak lanjut

STIE Nidya Wiwaha
Jangan Plagiat

b. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas ini permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya. Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Untuk mengatasi masalah mungkin diperlukan lebih dari satu siklus, siklus tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Gambar desain PTK dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:

Gambar 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Sumber: (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008:16)

Dalam pelaksanaan Penelitian ini masing-masing dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana skenario pembelajaran antara siklus I dan II terdapat

kesinambungan yang baik. Adapun skenario perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Standar Kompetensi menerima tamu

a) Siklus I

Mengkondisikan siswa : Guru mengucapkan salam, mengabsen siswa dan mengkondisikan siswa agar mengikuti proses pembelajaran yang aktif.

Melaksanakan apresiasi : Guru memberikan pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran yang dilaksanakan

Menjelaskan materi : Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan memberi penjelasan tentang definisi menerima tamu

Melaksanakan evaluasi : Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa secara individu.

Memeriksa hasil : Guru memeriksa hasil evaluasi setiap siswa dan diberi nilai

evaluasi Tindak lanjut : Sebelum pelajaran selesai guru menyimpulkan materi dan memberikan soal untuk pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.

b) Siklus II

Mengkondisikan siswa : Standar kompetensi mengelola perjalanan dinas, guru mengucapkan salam dan dijawab

oleh siswa. Sebelum pelajaran dimulai, guru mengabsen siswa selanjutnya guru langsung menarik perhatian siswa agar mengikuti proses pembelajaran yang aktif.

Melaksanakan apresiasi : Guru mengajukan pertanyaan secara klasikal dengan hal-hal yang ada hubungannya dengan materi yang disampaikan

Menjelaskan materi : Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang Mengelola perjalanan dinas

Melaksanakan evaluasi : Setelah penjelasan materi dan siswa dianggap sudah memahami materi, guru guru memberikan lembar evaluasi secara individu.

Hasil Evaluasi : Guru memeriksa hasil evaluasi setiap siswa dan ditemukan nilai dan hasilnya dan selanjutnya guru memberikan pekerjaan rumah terhadap siswa sebagai tindak lanjut

2) Pengamatan dan Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran siklus I pada Mata Pelajaran Menerima Tamu dilakukan pengamatan oleh Kepala Sekolah. Adapun saran yang diberikan adalah harus mampu menguasai materi serta memberikan penjelasan yang simple terhadap siswa siswa agar supaya proses pembelajaran berjalan dengan kondusif.

c. Refleksi

1) Standar kompetensi Mengelola perjalanan dinas

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat setelah proses perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran menerina tamu selesai. Sesuai dengan hasil yang diperoleh siswa ternyata masih ada sebagian siswa yang belum mampu mamahami materi sehingga dalam menjawab soal masih ada yang salah dengan kualifikasi dibawah rata-rata, hal ini disebabkan oleh penyampaian materi guru yang terlalu cepat dan kurangnya situasi tanya jawab yang diberikan guru. Dengan demikian pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran akan dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II guru memberikan materi mengelola perjalanan dinas serta pemberian diskusi tanya jawab antara siswa dengan guru yang dilengkapi dengan metode penguatan verbal dan non verbal sehingga terjadi komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Dengan demikian pada siklus II terdapat hasil yang konsisten yaitu dilihat dari hasil evaluasi tidak terdapat nilai yang kurang. Dengan demikian siklus ke II dinyatakan berhasil membangkitkan semangat siswa sehingga tidak diperlukan tahapan siklus selanjutnya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di lapangan dan diolah menjadi kalimat yang bermakna dan dianalisis. Data yang diperoleh

pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, dan siklus I.

1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Administrasi Perkantoran, sebagai berikut:

$$\text{KKM} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Target ketuntasan perkembangan siswa sebanyak 85% dari 40 siswa yang harus mencapai KKM.

2. Persentase penguasaan kegiatan secara klasikal yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

F. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran serta ditandai dengan peningkatan siswa pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran. Indikator yang dilakukan dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran melakukan kegiatan menerima tamu dan mengelola perjalanan dinas. Minimal 85% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas (KKM=75). Sumber data pada penelitian ini berupa data kuantitatif diperoleh dari subjek berupa data nilai hasil penilaian unjuk kerja siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran.