

CAKRAWALA PENDIDIKAN

**FORUM KOMUNIKASI ILMIAH
DAN EKSPRESI KREATIF
ILMU PENDIDIKAN**

**Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Blitar
Dalam Belajar Perkembangan Peserta Didik Melalui Metode
*Economical Blended Learning***

**Peran Pendidikan Politik Dalam Membentuk Perilaku Politik
Yang Beretika**

**Teaching Reading Descriptive Text Through CORI
(Concept Oriented Reading Instruction)
At University Students**

**Pengaruh Kinerja Customer Service Terhadap Kepuasan Pelanggan
PT. Asuransi Jiwasraya Di Madiun**

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Menindaklanjuti Permintaan Lain Dari
Pelanggan Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas
XII Pemasaran SMK**

**Makna Simbolik Tujuh Gending Pusaka Dalam Tradisi Selamatan Nyadran
Bumi**

Using Local Culture Based Material To Teach Advanced Writing

Peran Ibu Rumah Tangga Dalam Membantu Kesejahteraan Keluarga

**The Effectiveness Of Story Completion Technique With Speaking
Notepad Software To Teach Narrative Speaking
For English Department Students**

Exploring Speaking Class Using Humour Interaction

**Peran Kepala Sekolah Dalam Implementasi Program Sekolah
Berwawasan Lingkungan Hidup**

**The Effectiveness Of Role-play Using Speaking Notepad
In Teaching Speaking**

**The Strenght Of Time Token Method With Trendy Flash Intro Builder 1.0
In The Teaching Of Speaking**

**The Role Of Vocabulary Depth And Breadth In Reading Comprehension
Of High-school EFL Learners**

**The Effect Of Balabolka Using Listening While Reading Strategy
In Teaching Reading**

ISSN 1410-9883

CAKRAWALA PENDIDIKAN
Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober
terbit pertama kali April 1999

Ketua Penyunting

Kadeni

Wakil Ketua Penyunting

Saiful Rifa'i

Penyunting Pelaksana

R. Hendro Prasetianto

Udin Erawanto

Riki Suliana

Ekbal Santoso

Penyunting Ahli

Miranu Triantoro

Masruri

Karyati

Nurhadi

Pelaksana Tata Usaha

Yunus

Nandir

Sunardi

Alamat Penerbit/ Redaksi : STKIP PGRI Blitar, Jl. Kalimantan No. 111 Blitar, Telp. (0342) 801493. Langganan 2 nomor setahun Rp. 50.000,00 ditambah ongkos kirim Rp. 5.000,00. Uang langganan dapat dikirim dengan wesel ke alamat Tata Usaha.

CAKRAWALA PENDIDIKAN diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Blitar. **Ketua :** Dra. Hj. Karyati, M.Si, **Pembantu Ketua :** M. Khafid Irsyadi, ST, M.Pd

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Syarat-syarat, format, dan aturan tata tulis artikel dapat diperiksa pada *Petunjuk bagi Penulis* di sampul belakang-dalam jurnal ini. Naskah yang masuk ditelaah oleh Penyunting dan Mitra Bestari untuk dinilai kelayakannya. Penyunting melakukan penyuntingan atau perubahan pada tulisan yang dimuat tanpa mengubah maksud isinya.

Petunjuk Penulisan Cakrawala Pendidikan

1. Naskah belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain, diketik spasi rangkap pada kertas quarto, panjang 10-20 halaman, dan diserahkan paling lambat 3 bulan sebelum penerbitan, dalam bentuk ketikan di atas kertas sebanyak 2 eksemplar dan pada disket komputer IBM PC atau Kompatibel. Berkas naskah pada disket komputer diketik dengan menggunakan pengolah kata *Microsoft Word*.
2. Artikel yang dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan kepustakaan, dan tinjauan buku baru.
3. Semua karangan ditulis dalam bentuk *esai*, disertai judul sub bab (heading) masing-masing bagian, kecuali bagian pendahuluan yang disajikan tanpa judul sub bab. Peringkat judul sub bab dinyatakan dengan jenis huruf yang berbeda, letaknya rata tepi kiri halaman, dan tidak menggunakan nomor angka, sebagai berikut :

PERINGKAT 1 (HURUF BESAR SEMUA TEBAL, RATA TEPI KIRI)

Peringkat 2 (Huruf Besar-kecil Tebal, Rata Tepi Kiri)

Peringkat 3 (Huruf Besar-kecil Tebal, Miring, Rata Tepi Kiri)

4. Artikel konseptual meliputi; (a) judul, (b) nama penulis, (c) abstrak (50-75 kata), (d) kata kunci, (e) identitas penulis (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan yang berisi latar belakang dan tujuan atau ruang lingkup tulisan, (g) isi/ pembahasan (terbagi atas sub-sub judul), (h) penutup, dan (i) daftar rujukan. Artikel hasil penelitian disajikan dengan sistematika: (a) judul, b) nama-nama peneliti, (c) abstrak, (d) kata kunci, (e) identitas peneliti (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan berisi pembahasan kepustakaan dan tujuan penelitian, (g) metode, (h) hasil, (i) pembahasan, (j) kesimpulan dan saran, dan (k) daftar rujukan.
5. Daftar rujukan disajikan mengikuti tata cara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Anderson, D.W., Vault, V.D., dan Dickson, C.E. 1993. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Barkeley: McCutchan Publishing Co.

Huda, N. 1991. *Penulisan Laporan Penelitian untuk Jurnal*. Makalah disajikan dalam Loka Karya Penelitian Tingkat Dasar bagi Dosen PTN dan PTS di Malang Angkatan XIV, Pusat Penelitian IKIPMALANG, Malang, 12 Juli.

Prawoto. 1998. *Pengaruh Penginformasian Tujuan Pembelajaran dalam Modul terhadap Hasil Belajar Siswa SD PAMONG Kelas Jauh*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: FPS IKIP MALANG.

Russel, T. 1993. An Alternative Conception: representing Representation. Dalam P.J. Nlack & A. Lucas (Eds.). *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London: Routledge.

Sihombing, U. 2003. *Pendataan Pendidikan Berbasis Masyarakat*. <http://www.puskur.or.id>. Diakses 21 April 2006.

Zainuddin, M.H. 1999. Meningkatkan Mutu Profesi Keguruan Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*. 1(1):45-52.

6. Naskah diketik dengan memperhatikan aturan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan yang dimuat dalam *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan* (Depdikbud, 1987).

CAKRAWALA PENDIDIKAN
Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan
 Volume 20, Nomor 2, Oktober 2017

Daftar Isi

Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Blitar Dalam Belajar Perkembangan Peserta Didik Melalui Metode <i>Economical Blended Learning</i> <i>Karyati</i>	133
Peran Pendidikan Politik Dalam Membentuk Perilaku Politik Yang Beretika <i>Miranu Triantoro</i>	139
Teaching Reading Descriptive Text Through CORI (Concept Oriented Reading Instruction) At University Students <i>Intan Susana</i>	148
Pengaruh Kinerja Customer Service Terhadap Kepuasan Pelanggan PT. Asuransi Jiwasraya Di Madiun <i>Ninik Srijani, Agus Setiayawan</i>	155
Upaya Meningkatkan Kemampuan Menindaklanjuti Permintaan Lain Dari Pelanggan Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XII Pemasaran SMK..... <i>Ekbal Santoso</i>	163
Makna Simbolik Tujuh Gending Pusaka Dalam Tradisi Selamatan Nyadran Bumi <i>Udin Erawanto</i>	176
Using Local Culture Based Material To Teach Advanced Writing <i>Ratna Nurlia, Annisa Rahmasari</i>	188
Peran Ibu Rumah Tangga Dalam Membantu Kesejahteraan Keluarga <i>Eky Yulseva Anggraini, Kadeni</i>	196
The Effectiveness Of Story Completion Technique With Speaking Notepad Software To Teach Narrative Speaking For English Department Students <i>Feri Huda</i>	203
Exploring Speaking Class Using Humour Interaction <i>Wiratno</i>	212
Peran Kepala Sekolah Dalam Implementasi Program Sekolah Berwawasan Lingkungan Hidup <i>M. Syahri</i>	220
The Effectiveness Of Role-play Using Speaking Notepad In Teaching Speaking <i>Annisa Rahmasari, Wiwik Suryanti</i>	236
The Strenght Of Time Token Method With Trendy Flash Intro Builder 1.0 In The Teaching Of Speaking..... <i>Varia Virdania Virdaus</i>	243
The Role Of Vocabulary Depth And Breadth In Reading Comprehension Of High-school EFL Learners <i>Saiful Rifa'i</i>	253
The Effect Of Balabolka Using Listening While Reading Strategy In Teaching Reading <i>M. Ali Mulhuda & Eka Sari</i>	269

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINDAKLANJUTI PERMINTAAN LAIN DARI PELANGGAN MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS XII PEMASARAN SMK

Ekbal Santoso
ekbal.santoso@gmail.com
STKIP PGRI BLITAR

Abstrak : Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk menjelaskan melalui peragaan, melakukan pemeranan, melatih, sikap senang dan keterampilan melakukan sesuatu seperti berkomunikasi, mencatat dokumen. Kondisi ini melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran. Perubahan pada siswa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II: (1) aspek kognitif sebesar 26,94%, yaitu dari 63% siswa yang tuntas belajar menjadi 100% (2) aspek afektif sebesar 12%, dari 88% siswa yang mempunyai sikap baik menjadi sebesar 100% (3) aspek psikomotorik sebesar 38%, yaitu dari 69% siswa yang mempunyai ketrampilan baik menjadi sebesar 100% dan (4) aspek aktivitas sebesar 25%, dari rata-rata 63% menjadi sebesar 88%.

Kata Kunci : *kemampuan, bermain peran*

Abstract: The use of role-playing methods in learning is an attempt to explain through demonstrations, performing roles, exercises, attitudes and the skills of doing things such as communicating, recording documents. This condition involves the cognitive, affective and psychomotor aspects of students in learning. The change in students is increased from cycle I to cycle II: (1) cognitive aspect 26,94%, that is from 63% students who complete learning to 100% (2) affective aspect equal to 12%, from 88% both to be 100% (3) psychomotor aspects of 38%, is from 69% of students who have good skills to be 100% and (4) aspects of activity by 25%, from an average of 63% to 88%.

Key Words : *ability, roll play*

PENDAHULUAN

Keahlian penjualan seorang sales sangat penting bagi perusahaan, karena peran sales sangat vital sebagai ujung tombak dalam penjualan dari produk/ jasa perusahaan. Mengingat penting sekali mengembangkan keahlian penjualan bagi sales, semakin meningkatkan keahlian penjualan seorang sales akan menghasilkan banyak sekali potensi yang berguna untuk memanfaatkan bisnis. Penjual akan merasa bahagia bila menerima pesanan dari pelanggan. Kehilangan pesanan dari pelanggan sama artinya kehilangan sejumlah keuntungan.

Kehilangan pesanan dari pelanggan sama artinya kehilangan sejumlah keuntungan. Oleh karena itu setiap pesanan yang datang dari pembeli harus ditangani dengan cermat dan teliti.

SMK khususnya program keahlian Pemasaran menyiapkan siswa memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional dibidang penjualan. Hal ini seperti yang telah terangkum dalam kurikulum antara lain: (1) (mendorong pelanggan meningkatkan volume pembelian/ frekwensi pembelian; (2) menawarkan produk lain (penjualan

silang) yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan dan (3) menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan (Kurikulum SMK 2016) Untuk mencapai kompetensi yang seperti yang terdapat dalam kurikulum diperlukan pembelajaran yang aktif, kreatif sehingga kompetensi yang diinginkan tercapai. Tapi kenyataannya pelaksanaan pembelajaran guru hanya menjelaskan materi pembelajaran yang bersumber dari buku saja. Akibatnya siswa cenderung tidak aktif, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah terutama pada aspek ketrampilan dalam penjualan juga rendah. Dampak yang lain pada waktu siswa prakerin akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang mengupayakan agar Siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru sehingga dapat mendorong siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran dengan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah di atas yaitu dengan menggunakan metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. (Waluyo, 2008) Strategi penggunaan metode bermain peran termasuk metode pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kejadian seperti kegiatan penjualan. Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Sehingga keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman,

penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996). Tujuan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Hasil belajar yang dapat dicapai adalah: (1) analisis nilai dan perilaku pribadi, (2) pemecahan masalah, (3) empati terhadap orang lain, (4) masalah sosial dan nilai; dan (5) kemampuan mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya (Depdiknas, 1999).

Penggunaan metode Role play ini ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Ada sepuluh hal yang dikemukakan oleh Torrance, 1976 (Waluyo, 2008), yaitu (1) Jika mengadakan *role play*, hendaknya dapat mencoba peranan dari situasi, jadi orangnya. (2) Tujuannya harus bersifat pendidikan, bukan memiliki hiburan. (3) Jangan buru-buru, siswa harus mempunyai kesempatan untuk mengikuti peranannya dan situasi kedalaman dan meliputi beberapa aspek. (4) Problem dan konflik hendaknya berhubungan dengan hal yang akan digunakan siswa dan berkenaan dengan hal yang akan digunakan siswa. (5) Situasi hendaknya tepat dengan tingkat daya tarik siswa dan kematangannya. (6) Perasaan yang kompleks tidak boleh secara mudah diubah. (7) Fokus dari usaha kelompok ditunjukkan untuk mencoba cara yang dapat ditempuh untuk mengelola kelakuan seefektif mungkin. (8) Situasi hendaknya bersifat *open ended*. Tekanan juga ditunjukkan untuk membantu siswa belajar berfikir untuk mereka sendiri.

(9) Situasi dan respon dari aktor berkembang. Jangan bicara terlalu banyak untuk diri sendiri.

Shaffel dan Shaffel (Waluyo, 2008) menyebutkan ada Sembilan langkah dalam *role playing*, yaitu: (1) memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran (*casting*); (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap peran; (5) pemeranan (pentas di depan kelas); (6) diskusi dan evaluasi I (spontanitas); (7) pemeranan (pentas) ulang; (8) diskusi dan evaluasi II, pemecahan masalah, dan (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Hasil belajar adalah perolehan pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam aspek lain, hasil belajar dapat diwujudkan melalui perubahan pada diri peserta didik yang bersangkutan. Perubahan dapat berupa kemampuan yaitu kesanggupan atau kecakapan individu dalam mengerjakan sesuatu. (Santoso, 2015) Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Robbins & Judge, 2009). Lebih lanjut, Robbins & Judge (2009) menyatakan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu (1) Kemampuan Intelektual (*Intellectual Ability*), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah) dan (2) Kemampuan Fisik (*Physical Ability*), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa. Hasil belajar yang diperoleh sangat tergantung pada cara belajar yang efisien yakni belajar yang tepat, praktis, ekonomis, terarah, sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Hamalik, 1990)

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat mem-

berikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Pengukuran kemampuan dapat dilakukan dengan metode tes atau observasi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Angkatan 45 Blitar yang berlokasi di Jl. Diponegoro nomer 45 Blitar. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Pemasaran Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 anak dengan perincian 5 laki-laki dan 11 perempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Jenis penelitian ini mengacu pada tempat atau konteks dimana penelitian dilakukan (Yoto, Rahman dan Suhartadi, 2005).

Penelitian tindakan kelas memiliki tahapan: (1) persiapan tindakan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) analisis dan refleksi. Empat tahap ini disebut 1 siklus, sedangkan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus tindakan.

Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian adalah:

a. Observasi

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan secara sistematis (Achmadi, 2008) Peneliti melihat dan mengamati sendiri. Lembar observasi digunakan untuk mengamati siswa yaitu aktivitas belajar siswa, aspek afektif dan psikomotorik. Aspek Aktivitas siswa, meliputi: (1) ketepatan waktu mengikuti pelajaran; (2) aktif membawa

perlengkapan/ peralatan pelajaran; (3) aktif mendengarkan pelajaran; (4) aktif memperhatikan pelajaran; (5) aktif mencatat apa yang dipelajari; (6) keaktifan bertanya; (7) aktif menjawab pertanyaan; (8) aktif dalam bermain peran; (9) aktif membaca materi; (10) aktif berdialog dan (11) ketepatan waktu melaksanakan tugas. Aspek afektif meliputi: (1) kerajinan; (2) kedisiplinan; (3) kejujuran; (4) tanggungjawab; (5) rasa ingin tahu; (6) kebersihan; (7) keaktifan. Sedangkan aspek psikomotorik meliputi: (1) alat dan bahan lengkap; bekerja sesuai prosedur; (3) terampil menggunakan alat; (4) terampil mencatat data dalam formulir.

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan/ intelegensi. (Arikunto, 2006) Dalam penelitian ini tes yang digunakan dalam bentuk essey. Hasil tes selanjutnya dijadikan dasar analisis dan refleksi untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak sempat terekam dalam lembar observasi.

Analisis data, meliputi klasifikasi data, penyajian data dan penilaian keberhasilan tindakan. Kegiatan klasifikasi ini merupakan kegiatan memilah-milah data yang telah terkumpul dan dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis ini ada 3 komponen, yaitu 1) reduksi data, 2) paparan data, dan 3) penyimpulan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah (1) Untuk peningkatan kognitif siswa. (a) Kemampuan kognitif siswa dika-

takan meningkat jika skor tes II meningkat terhadap skor tes I; (b) Untuk tingkat individu, siswa dikatakan tuntas belajar jika skor tes siswa sudah mencapai ≥ 80 ; (c) Untuk tingkat kelas, siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa yang memperoleh skor ≥ 80 sudah mencapai 85 % atau lebih. (2) Aspek psikomotorik, efektif dan aktivitas belajar siswa. Siswa sudah dikatakan baik apabila skor siswa sudah mencapai 80 % atau lebih.

HASIL

Deskripsi Pelaksanaan

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan adalah (1) Peneliti dan Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan kelengkapannya yang berupa; (2) gambar/ bagan jual beli, Formulir Kartu pesanan dan Rekapitulasi Pesanan dan dialog dalam bermain peran serta (3) soal tes formatif; (4) peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar, psikomotorik dan afektif siswa.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan selama 6 jam pelajaran @ 45 menit yang sudah termasuk tes formatif. Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu Rabu tanggal 8 dan 15 Maret 2017. Pelaksanaan pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup.

Guru memasuki ruangan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang pertama yaitu melakukan tahapan pembukaan, yaitu mencakup: (1) mengucapkan salam dan presensi serta menulis jurnal, (2) guru menggali pengetahuan awal siswa dengan ditunjukkan contoh Surat pesanan dan Kartu Pemesanan,

selanjutnya diikuti dengan melakukan tanya jawab, (3) guru menyebutkan tujuan pembelajaran dan (4) menjelaskan proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran sebelum masuk materi, siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan apersepsi disertai dengan humor.

Kegiatan selanjutnya melaksanakan kegiatan inti pembelajaran. Guru menunjukkan bagan prosedur pemesanan barang, siswa ditugasi untuk mengamati. Selanjutnya salah satu siswa menjelaskan “bagian penerimaan pesanan pelanggan memasukkan ke kartu pesanan pelanggan, setelah kartu pesanan diisi kemudian diteruskan ke bagian gudang untuk menyediakan produk pesanan dengan terlebih dahulu memperhatikan stok persediaan produk, selanjutnya dilakukan tanya jawab sampai siswa betul-betul memahami prosedur pemesanan.

Setelah guru memahami prosedur pemesanan barang, kemudian guru mendemonstrasikan menulis pemesanan barang pada kartu pesanan barang dan rekapitulasi pemesanan barang, diikuti dengan tanya jawab kepada siswa untuk tujuan agar siswa memahami penulisan dokumen dengan benar.

Selanjutnya siswa diberikan lembar dialog pemesanan barang antara penjual dan pembeli dengan lembar dokumen. Kemudian siswa dikelompokkan dengan anggota 3 siswa. Tujuannya agar siswa memiliki peran pedagang, pembeli I dan pembeli II. Proses kegiatan bermain peran setiap siswa harus memainkan peran pedagang, pembeli I dan pembeli II.

Siswa membaca dialog kemudian siswa ditugaskan untuk bermain peran. Ketika teman lain maju ke depan untuk memerankan kegiatan pemesanan ba-

rang, banyak siswa yang kurang memperhatikan. Beberapa siswa masih asyik mengobrol sendiri dengan temannya untuk membicarakan dialog. Setelah temannya maju kedepan memainkan sebuah peran, dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan pada penampilan temannya, hanya beberapa siswa yang memberikan tanggapan. Pertemuan pertama berakhir, siswa diingatkan untuk mempelajari dialog dan dokumen pemesanan barang.

Pertemuan kedua, Guru memasuki ruangan dengan mengucapkan salam, kemudian mempresensi, menulis jurnal. Kemudian memotivasi siswa dengan bermain peran yang lebih baik.

Guru menugaskan untuk bermain peran menjadi penjual untuk melakukan menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan berdasarkan dialog yang telah diberikan pada pertemuan pertama. Setelah semua siswa telah memerankan baik menjadi penjual maupun menjadi pembeli guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan. Siswa melakukan kesimpulan.

Kegiatan akhir pembelajaran siklus I, yaitu melakukan evaluasi pembelajaran, yaitu dalam bentuk memberikan tes. Tes dilaksanakan selama 40 menit.

c. Hasil Observasi Dan Hasil Evaluasi Belajar

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan aktivitas siswa, guru serta kondisi pembelajaran baik berdasarkan lembar observasi maupun tidak. Hasilnya disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 : Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I

No	Aktivitas Siswa	%	Kualifikasi
1.	Ketepatan waktu mengikuti pelajaran	81%	Sangat baik
2.	Aktif membawa perlengkapan/peralatan pelajaran	63%	Baik
3.	Aktif mendengarkan pelajaran	75%	Baik
4.	Aktif memperhatikan pelajaran	63%	Baik
5.	Aktif mencatat apa yang dipelajari	50%	Cukup
6.	Keaktifan bertanya	50%	Cukup
7.	Aktif menjawab pertanyaan	63%	Baik
8.	Aktif dalam bermain peran	69%	Baik
9.	Aktif membaca materi	69%	Baik
10.	Aktif berdialog	63%	Baik
11.	Ketepatan waktu melaksanakan tugas	50%	Cukup
Rata-rata		63%	Baik

Dari tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar sebesar 63% dengan kategori Baik. Sedangkan rincian setiap deskriptor yang telah dilakukan siswa adalah: (1) ketepatan waktu mengikuti pelajaran dengan keberhasilan sebesar 81% kategori sangat baik; (2) Aktif membawa perlengkapan/peralatan pelajaran sebesar 63% kategori baik; (3) Aktif mendengarkan pelajaran sebesar 75% kategori baik; (4) Aktif memperhatikan pelajaran sebesar 63% kategori baik; (5) Aktif mencatat apa yang dipelajari sebesar 50% kategori cukup; (6) Keaktifan bertanya sebesar 50% kategori cukup; (7) Aktif menjawab pertanyaan sebesar 63% kategori baik; (8) Aktif dalam bermain peran sebesar 69% kategori baik; (9) Aktif memperhatikan pelajaran sebesar 69% kategori baik; (10) Ak-

tif berdialog 63% kategori baik dan (11) Ketepatan waktu melaksanakan tugas sebesar 50% dengan kategori cukup.

Hasil observasi terhadap aspek afektif diperoleh:

Tabel 2 : Keberhasilan Aspek Afektif Pada Siklus I

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Baik	14	88%
2.	Tidak Baik	2	13%
Total		16	100%

Dari tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil observasi pada aspek afektif dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan metode bermain peran (role play) pada siswa secara individual yang jumlahnya 16 siswa dengan 7 indikator amatan diperoleh: Siswa sudah dikatakan baik sebesar 88%, dan yang belum

dikatakan tidak baik sebesar 13%. Jadi hasil belajar dari aspek afektif siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar secara klasikal sudah dikatakan berhasil dengan baik.

Sedangkan hasil pengamatan terhadap aspek psikomotorik siswa adalah:

Tabel 3 : Keberhasilan Aspek Psikomotorik Pada Siklus I

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Baik	11	69%
2.	Tidak Baik	5	31%
Total		16	100%

Dari tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan pada aspek psikomotorik dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan dengan metode bermain peran (role play) pada siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar secara individual yang jumlahnya 16 siswa dengan 4 indikator amatan diperoleh; Siswa sudah dikatakan baik sebesar 69%, dan yang belum dikatakan tidak baik sebesar 31%. Jadi dari aspek psikomotorik hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar secara klasikal belum dikatakan berhasil dengan baik.

Dan hasil evaluasi aspek kognitif yang dilaksanakan dengan cara tes, hasilnya diperoleh:

Tabel 4 : Hasil Belajar Aspek Kognitif Pada Siklus I

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Tuntas	16	100%
2.	Tidak Tuntas	0	0%
Total		16	100%

Dari tabel 4 di atas dapat dijelaskan siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan

45 Blitar secara individual sebanyak 63% telah dinyatakan tuntas belajar, artinya siswa tersebut telah mampu secara kognitif dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan melalui pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing), disamping itu secara klasikal mereka ini belum dapat dinyatakan tuntas. Karena secara keseluruhan siswa masih kurang dari 85% yang secara individual dinyatakan tuntas belajar.

Catatan lapangan pada siklus I ini, kelas masih terlihat kurang hidup. Hanya sebagian siswa yang aktif dalam pembelajaran. Komunikasi antara guru dengan siswa belum terjadi dengan baik, terlihat siswa yang masih cenderung pasif dan kurang bersemangat. Penampilan guru selama proses belajar mengajar siklus I. Selama proses pembelajaran guru sudah dapat berfungsi sebagai fasilitator, hanya dalam berfungsi sebagai motivator kurang. Pada tahap mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan masih kurang jelas.

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Kota Blitar setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan dengan metode bermain peran (role play) adalah:

- 1) Aktivitas siswa rata-rata sebesar 63% dengan kategori baik.
- 2) Pada aspek afektif secara individual yang dikatakan baik sebesar 11 (69%) siswa yang secara klasikal sudah dinyatakan baik.
- 3) Pada aspek psikomotorik secara individual yang dikatakan baik sebesar 11 (69%) siswa yang secara klasikal belum dinyatakan baik.
- 4) Pada aspek kognitif dibuat secara individual yang dikatakan tuntas belajar sebesar 10 (63%) siswa yang secara klasikal termasuk belum tuntas.

Dengan memperhatikan indikator keberhasilan penelitian disimpulkan tujuan penelitian maupun tujuan pembelajaran belum dapat dikatakan tercapai. Oleh karena itu perlu dilanjutkan penelitian tindakan pada siklus II. Berdasarkan data di atas rencana perbaikan tindakan pada siklus II yaitu (1) Guru melakukan perbaikan dengan menyiapkan skenario bermain peran yang lebih baik; (2) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar; (3) Diupayakan untuk memanfaatkan buku yang telah dimiliki oleh siswa, sehingga siswa merasa ada keterkaitan antara konsep yang dipelajari dengan konsep yang ada di dalam buku ajar. Disamping itu diharapkan lebih menghayati peran yang dipegang.

Siklus II

Dengan mendasarkan pada hasil temuan dan hasil belajar siswa, maka pada tahap perencanaan ini peneliti berkolaborasi dengan guru berusaha melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan adalah (1) Peneliti dan Guru membuat kesepakatan skenario yang ditulis dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan kelengkapannya yang berupa; (2) gambar/ bagan jual beli, Formulir Kartu pesanan dan Rekapitulasi Pesanan dan dialog dalam bermain peran serta (3) soal tes formatif; (4) peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar, psikomotorik dan afektif siswa.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, dilakukan selama 6 jam pelajaran @ 45 menit yang sudah termasuk tes formatif. Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu Rabu tanggal 22 dan 29 Maret 2017. Pelaksanaan pembelajaran dibagi

dalam tiga tahap yaitu tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup. Beda pembelajaran siklus I dengan siklus II pelaksanaan bermain peran siswa diberikan keleluasaan untuk merubah dialog sesuai dengan konteks atau kemampuan siswa dalam improvisasi dialog.

Guru beserta peneliti memasuki ruangan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang pertama yaitu melakukan tahapan pembukaan, yaitu mencakup (1) mengucapkan salam dan presensi serta menulis jurnal (2) guru menunjukkan contoh Surat pesanan dan Kartu Pemesanan, yang belum betul pengisiannya dilakukan pembetulan dengan diikuti tanya jawab (3) guru menyebutkan tujuan pembelajaran dan (4) menjelaskan proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran sebelum masuk materi, siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan apersepsi dengan jelas mengarah pada materi.

Kegiatan selanjutnya melaksanakan kegiatan inti pembelajaran. Guru mengulang dengan menunjukkan bagan prosedur pemesanan barang, siswa ditugasi untuk mengamati. Selanjutnya salah satu siswa menjelaskan “bagian penerimaan pesanan pelanggan memasukkan ke kartu pesanan pelanggan, setelah kartu pesanan diisi kemudian diteruskan ke bagian gudang untuk menyediakan produk pesanan dengan terlebih dahulu memperhatikan stok persediaan produk, selanjutnya dilakukan tanya jawab sampai siswa betul-betul memahami prosedur pemesanan.

Setelah guru memahami prosedur pemesanan barang, kemudian guru meminta siswa mendemonstrasikan menulis pemesanan barang pada kartu pesanan barang dan rekapitulasi pemesanan barang, dengan diikuti tanya jawab dengan siswa.

Kegiatan ini dengan tujuan agar siswa memahami penulisan dokumen dengan benar.

Selanjutnya siswa diberikan lembar dialog pemesanan barang antara penjual dan pembeli dengan lembar dokumen. Kemudian siswa dikelompokkan dengan anggota 3 siswa, dengan anggota kelompok yang berbeda. Tujuannya agar siswa memiliki peran pedagang, pembeli I dan pembeli II. Proses kegiatan bermain peran setiap siswa harus memainkan peran pedagang, pembeli I dan pembeli II.

Siswa membaca dialog kemudian siswa ditugaskan untuk bermain peran dan dimotivasi untuk tidak menghalal teks yang telah dibaca. Ketika teman lain maju ke depan untuk memerankan kegiatan pemesanan barang, banyak siswa yang telah memperhatikan. Setelah temannya maju ke depan memainkan sebuah peran, dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan pada penampilan temannya, hanya be-

berapa siswa yang memberikan tanggapan.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2016. Guru mengucapkan salam, kemudian mempre-sensi, menulis jurnal. Kemudian memotivasi siswa dengan bermain peran yang lebih baik. Guru menugaskan untuk bermain peran sesuai dengan dialog yang telah diberikan pada pertemuan pertama. Setelah semua siswa telah memerankan baik menjadi penjual maupun menjadi pembeli, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan.

Kegiatan akhir pembelajaran dengan melakukan evaluasi pembelajaran, yaitu siswa diberi tes formatif. Tes dilaksanakan selama 40 menit.

c. Hasil Observasi Dan Hasil Evaluasi Belajar

Hasil pengamatan pada siklus II, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5 : Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aktivitas Siswa	%	Kualifikasi
1.	Ketepatan waktu mengikuti pelajaran	100%	Sangat baik
2.	Aktif membawa perlengkapan/peralatan pelajaran	100%	Sangat baik
3.	Aktif mendengarkan pelajaran	75%	Baik
4.	Aktif memperhatikan pelajaran	88%	Sangat baik
5.	Aktif mencatat apa yang dipelajari	94%	Sangat baik
6.	Keaktifan bertanya	81%	Sangat baik
7.	Aktif menjawab pertanyaan	75%	Baik
8.	Aktif dalam bermain peran	100%	Sangat baik
9.	Aktif membaca materi	75%	Baik
10.	Aktif berdialog	81%	Sangat baik
11.	Ketepatan waktu melaksanakan tugas	94%	Sangat baik
Rata-rata		63%	Sangat Baik

Tabel 5 di atas menyatakan rata-rata aktivitas belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Sedangkan rincian untuk deskriptor: (1) ketepatan waktu mengikuti pelajaran keberhasilannya sebesar 100% dengan kategori sangat baik, (2) Aktif membawa perlengkapan/ peralatan pelajaran sebesar 100% kategori sangat baik, (3) Aktif mendengarkan pelajaran sebesar 75% kategori baik, (4) Aktif memperhatikan pelajaran sebesar 88% kategori sangat baik, (5) Aktif mencatat apa yang dipelajari sebesar 94% kategori sangat baik, (6) Keaktifan bertanya sebesar 81% dengan kategori sangat baik, (7) Aktif menjawab pertanyaan sebesar 75% kategori baik, (8) Aktif dalam bermain peran sebesar 100% kategori sangat baik, (9) Aktif memperhatikan pelajaran sebesar 75% kategori baik, (10) Aktif berdialog sebesar 81% kategori sangat baik, dan (11) Ketepatan waktu melaksanakan tugas keberhasilannya sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Hasil observasi terhadap aspek efektif siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah:

Tabel 6 : Keberhasilan Aspek Afektif Siklus II

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Baik	16	100%
2.	Tidak Baik	0	0%
Total		16	100%

Dari tabel 6 di atas bahwa aspek afektif dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan pembelajaran melalui metode bermain peran (role play) pada siswa secara individual yang jumlahnya 16 siswa dengan 7 indikator amatan diperoleh, Siswa sudah dikatakan baik sebesar

100%, dan yang belum dikatakan tidak baik sebesar 0%. Jadi hasil belajar dari aspek afektif siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar secara klasikal sudah dikatakan berhasil dengan baik.

Sedangkan aspek psikomotorik siswa dalam mengikuti pembelajaran menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan dengan metode bermain peran (role play) seperti berikut:

Tabel 7 : Keberhasilan Aspek Psikomotorik Pada Siklus II

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Baik	16	100%
2.	Tidak Baik	0	0%
Total		16	100%

Dari tabel 7 aspek psikomotorik dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan melalui pembelajaran dengan metode bermain peran (role play) pada siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar, siswa sudah dikatakan baik sebesar 100%, dan yang belum dikatakan tidak baik sebesar 0%. Jadi dari aspek psikomotorik hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar secara klasikal dikatakan berhasil dengan baik.

Hasil belajar aspek kognitif yang diambil dengan cara tes. setelah dianalisis dengan menggunakan ketuntasan belajar hasilnya:

Tabel 8 : Hasil Belajar Aspek Kognitif Pada Siklus II

No.	Keberhasilan	Σ	%
1.	Tuntas	16	100%
2.	Tidak Tuntas	0	0%
Total		16	100%

Dari tabel 8 secara individual sebanyak 100% siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar telah dinyatakan tuntas belajar, artinya siswa tersebut telah mampu secara kognitif dalam menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan melalui pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*), secara klasikal dinyatakan tuntas. Karena secara keseluruhan siswa sudah lebih dari 85% yang secara individual dinyatakan tuntas belajar.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi hasil belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) adalah (1) aktivitas belajar rata-rata dikatakan sangat baik; (b) Hasil belajar pada aspek afektif secara individual dikatakan baik sebesar 100% dan secara klasikal sudah dapat dinyatakan baik; (3) Hasil belajar pada aspek psikomotorik secara individual dikatakan baik sebesar 100% dan secara klasikal sudah dapat dinyatakan baik; dan (4) Hasil belajar pada aspek kognitif secara individual yang dikatakan telah tuntas belajar sebesar 100% dan secara klasikal termasuk tuntas.

Dari hasil refleksi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menindaklanjuti permintaan lain dari pelanggan dengan metode bermain peran (*role play*) pada siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017 sudah sesuai dengan indikator penelitian atau tujuan pembelajaran sudah tercapai, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan siklus III.

PEMBAHASAN

Penerapan bermain peran dalam rangka meningkatkan kemampuan menindaklanjuti

permintaan lain dari pelanggan untuk siswa kelas X Pemasaran SMK Angkatan 45 Blitar dengan langkah-langkah (1) Guru menggali pengetahuan awal dengan menyodorkan contoh dokumen; (2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pembelajaran; (3) Menjelaskan proses pembelajaran; (4) Guru menyodorkan sebuah soal gambar tentang konfirmasi keputusan calon pelanggan; (5) Guru menjelaskan prosedur; (6) Guru mendemonstrasikan pencatatan dokumen kartu pesanan dan rekapitulasinya; (7) Guru memberikan dialog dan formulir dokumen, selanjutnya guru menugaskan bermain peran sebagai penjual dan pembeli dengan improvisasi sesuai dengan kemampuan siswa; (8) Guru mengajak siswa untuk merefleksi proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran ini menghasilkan pembelajaran yang efektif. Karena strategi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara konseptual, psikomotorik maupun secara afektif sehingga suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. (Santoso, 2015) Hal ini dibuktikan dengan peningkatan sebesar 25%, yaitu dari rata-rata 63% dengan kategori baik pada siklus I menjadi sebesar 88% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Juga terjadi peningkatan hasil belajar yaitu: (1) Pada aspek afektif terjadi peningkatan sebesar 12%, yaitu dari 88% siswa yang mempunyai sikap baik pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan baik secara individual sudah dapat dinyatakan baik baik pada siklus I maupun II; (2) Pada aspek psikomotorik terjadi peningkatan sebesar 38%, yaitu dari 69% siswa yang mempunyai keterampilan baik pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan baik secara individual belum dapat dinyatakan baik secara klasikal pada siklus I berubah menjadi dapat dinyatakan baik secara klasikal pada siklus II

dan (3) Pada aspek kognitif terjadi peningkatan sebesar 26,94%, yaitu dari 63% siswa yang dinyatakan tuntas belajar pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan tuntas belajar secara individual “belum” dapat dinyatakan tuntas belajar pada siklus I berubah menjadi “dapat” dinyatakan tuntas belajar pada siklus II dan apabila dilihat dari rata-rata skor sebesar 77,6 pada siklus I meningkat menjadi 87,19 pada siklus II.

Melalui hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa baik pada aspek aktivitas, kognitif, afektif maupun dari aspek psikomotorik. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Waluyo (2008:196) *role play* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan. Unsur sampingan yang dapat dicapai melalui *role play* adalah: (1) analisis nilai dan perilaku pribadi, (2) pemecahan masalah, (3) empati terhadap orang lain, (4) masalah sosial dan nilai; dan (5) kemampuan mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.

PENUTUP

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk menjelaskan melalui peragaan, melakukan pemeranan, melatih sikap senang dan keterampilan melakukan sesuatu seperti berkomunikasi, mencatat dokumen. Kondisi ini

melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran.

Hasil akhir dari pembelajaran terjadi perubahan, yaitu (1) Aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan sebesar 25%, dari rata-rata 63% dengan kategori baik pada siklus I menjadi sebesar 88% pada siklus II; (2) Pada aspek afektif terjadi peningkatan sebesar 12%, dari 88% siswa yang mempunyai sikap baik pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan baik secara individual sudah dapat dinyatakan baik pada siklus I maupun II; (3) Pada aspek psikomotorik terjadi peningkatan sebesar 38%, yaitu dari 69% siswa yang mempunyai ketrampilan baik pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan baik secara individual belum dapat dinyatakan baik pada siklus I berubah menjadi dapat dinyatakan baik pada siklus II, dan (4) Pada aspek kognitif terjadi peningkatan sebesar 26,94%, yaitu dari 63% siswa yang dinyatakan tuntas belajar pada siklus I menjadi sebesar 100% pada siklus II dan jika dilihat secara klasikal, siswa dikatakan tuntas belajar secara individual “belum” dapat dinyatakan tuntas belajar pada siklus I berubah menjadi “dapat” dinyatakan tuntas belajar pada siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 1999. *Pedoman Penilaian Ranah Afektif*. Jakarta.
- Hasan, S.N. 1996. *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*, Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI
- Kurikulum SMK 2016, SMK Angkatan 45 Kota Blitar

- Nurseto, Tejo. 2011. *Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan, (Online)*. (<http://staff.uny.ac.id>), Akses 2013
- Robbins, Stephen P. dan Judge, Timothy A., 2009. *Organizational Behavior*. 13th Edition. Pearson Education, Inc., Upper Saddle River, New Jersey
- Santoso, Ekbal. 2015. Peningkatan Kemampuan Membuat Proposal Penelitian Melalui Pembelajaran Model Tandır Pada Mahasiswa Prodi PPKn STKIP PGRI Blitar, No.1 Volume 17 hal. 55–62
- Waluyo, Herman J.. 2008. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.
- Yoto, Syarif, Saiful Rachman, Suhartadi, Suparti. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surabaya: SIC Bekerjasama Dengan Dinas P dan K Provinsi Jawa Timur.