

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM KEARSIPAN  
SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
ARUM SURYANINGTYAS  
NIM. 10402244040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM KEARSIPAN  
SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO**

**SKRIPSI**

Oleh:

Arum Suryaningtyas  
NIM. 10402244040

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 12 Juni 2014

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui  
Dosen Pembimbing



Purwanto, M.M., M.Pd.  
NIP. 19570403 198303 1 005

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM KEARSIPAN SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK NEGERI 2 PURWOREJO"**, yang disusun oleh Arum Suryaningtyas, NIM. 10402244040 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Djihad Hisyam, M.Pd	Ketua Penguji		8/7 2014
Purwanto, M.M., M.Pd.	Sekretaris Penguji		8/7 2014
Sutirman, M.Pd.	Penguji Utama		8/7 2014

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Fakultas Ekonomi

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002/

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Arum Suryaningtyas  
NIM : 10402244040  
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN  
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PADA STANDAR  
KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM  
KEARSIPAN SISWA KELAS XI  
ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK  
NEGERI 2 PURWOREJO**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Mei 2014  
Peneliti,



Arum Suryaningtyas  
NIM 10402244040

## **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap” (Q.S. Al Insyirah:6-8)

“Berlelah-lelahlah, manisnya hidup akan terasa setelah lelah berjuang”.

(Imam Syafi’i)

“Berusahalah jangan sampai lengah walau sedetik saja, karena kelengahan kita tak akan dapat dikembalikan seperti semula”. (Pesan Orang Tua)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Widi Wiyono, dan Ibu Endah Tri Jatmiko Wati yang selalu membimbing, memberi doa, cinta, dan kasih sayangnya.
2. Para pendidik yang senantiasa menjadi inspirasi dan sumber ilmu yang tak ternilai harganya.

## **BINGKISAN**

Karya ini penulis bingkiskan untuk:

1. Kakak, Ambar Wulandari
2. Keponakan, Aqila Damia Putri
3. Teman-teman seperjuangan (Arum Mustika, Tri Munzilawati, Mey Arma, Luthah N, Etty A, Erlinda K, Fiky A, Eni K, Galuh R) yang telah melewati hari demi hari dalam suka dan duka menuju proses kedewasaan.

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PADA STANDAR KOMPETENSI MENGELOLA SISTEM KEARSIPAN  
SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2  
SMK NEGERI 2 PURWOREJO**

Oleh :  
Arum Suryaningtyas  
NIM. 1042244040

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan wawancara tentang implementasi metode pembelajaran *Role Playing*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil observasi skor Motivasi Belajar Siswa sebesar 11,25% dari siklus I sebesar 70,97% meningkat menjadi 82,22% pada siklus II. Selain itu berdasarkan hasil analisis data angket dapat disimpulkan pula bahwa terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa sebesar 9,04% dari skor siklus I sebesar 72,38% ke siklus II sebesar 81,42%. Jika dilihat secara klasikal, motivasi belajar siswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat dari 72,38% meningkat menjadi 81,42%. Hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait implementasi metode pembelajaran *Role Playing* juga mendapat respon yang positif.

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



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa peneliti haturkan kehadiran Allah SwT yang telah melimpahkan segala bentuk kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo” dengan lancar. Peneliti menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan lancar. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berkenan memberikan izin penelitian tugas akhir skripsi ini.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Purwanto, M.M., M.Pd., dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan motivasi, inspirasi, bimbingan, dan pengarahan selama penyusunan tugas akhir skripsi.

5. Bapak Sutirman, M.Pd., dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran-saran demi perbaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Bapak Drs. Suhirman, M.Pd., Kepala SMK Negeri 2 Purworejo yang telah memberi ijin penelitian di kelas XI Administrasi Perkantoran 2.
7. Ibu Puji Astuti, S.Pd., guru mata pelajaran Mengelola Sistem Kearsipan kelas XI Administrasi 2 SMK Negeri 2 Purworejo yang telah bekerjasama dengan sangat baik selama pelaksanaan penelitian.
8. Teman-teman prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 (Khususnya Yulia Dwi Pratiwi) yang telah memberikan masukan dan motivasi.
9. Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga semua amal dan kebaikan mereka dicatat sebagai amalan bagi Allah SWT. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin, peneliti menyadari penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhirnya harapan peneliti semoga apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2014  
Peneliti,

Arum Suryaningtyas  
NIM 10402244040

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	 <b>10</b>
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Belajar.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	11
c. Tujuan Belajar .....	13
2. Motivasi Belajar .....	14
a. Pengertian Motivasi .....	14
b. Pengertian Motivasi Belajar .....	15
c. Macam-macam Motivasi Belajar.....	16
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi.....	17
e. Fungsi Motivasi Belajar.....	19
f. Indikator Motivasi Belajar .....	20
g. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar .....	21
3. Pembelajaran .....	25
4. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	26
a. Pengertian Metode Pembelajaran .....	26
b. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	27
c. Tujuan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> .....	28
d. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	30
e. Langkah-langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i> .....	32
5. Pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan .....	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	37

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Desain Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Subyek dan Obyek Penelitian .....	39
D. Definisi Operasional Variabel .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Instrumen Penelitian .....	42
G. Prosedur Penelitian .....	48
H. Keabsahan Data .....	52
I. Teknik Analisis Data .....	52
J. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	55
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	 <b>57</b>
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	57
B. Deskripsi Data Penelitian.....	58
1. Observasi Awal.....	58
2. Laporan Siklus I.....	60
a. Tahap Perencanaan .....	60
b. Tahap Pelaksanaan.....	61
c. Tahap Pengamatan/Observasi .....	66
d. Tahap Refleksi .....	68
3. Laporan Siklus II .....	69
a. Tahap Perencanaan .....	69
b. Tahap Pelaksanaan .....	71
c. Tahap Pengamatan/Observasi .....	75
d. Tahap Refleksi .....	77
4. Data Angket Motivasi Belajar Siswa.....	78
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	 <b>91</b>
A. Kesimpulan .....	91
B. Implikasi .....	92
C. Saran .....	92
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>94</b>
 <b>LAMPIRAN.....</b>	 <b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Observasi untuk Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	44
2. Alternatif Penilaian dalam Lembar Observasi.....	45
3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	46
4. Ketentuan Pengukuran Angket Motivasi Belajar Siswa.....	47
5. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa .....	47
6. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Observasi .....	55
7. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Angket ..	55
8. Kompetensi Keahlian SMK Negeri 2 Purworejo .....	57
9. Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Observasi Awal).....	58
10. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	66
11. Kategori Skor Motivasi Siswa pada Observasi siklus I .....	67
12. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II .....	76
13. Kategori Skor Motivasi Siswa pada Observasi siklus II.....	76
14. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	79
15. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa pada Angket.....	79
16. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus I dan Siklus II .....	82
17. Perbandingan Persentase Jumlah Siswa Berdasarkan Kategori Motivasi Belajar Siswa (Observasi Siklus I dan Siklus II) .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Kerangka Pikir Proses Pembelajaran dengan Implementasi Metode <i>Role Playing</i> .....	37
2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart.....	39
3. Grafik Skor Indikator Motivasi Belajar Siswa Observasi Awal.....	59
4. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Observasi Siklus I .....	67
5. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Observasi Siklus II.....	77
6. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Angket.....	80
7. Grafik Skor Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Observasi Siklus I dan Siklus II).....	82
8. Grafik Perbandingan Persentase Jumlah Siswa Berdasarkan Kategori Motivasi Belajar Siswa.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian .....	96
1. Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	97
2. Kriteria Pemberian Skor Aspek Motivasi Belajar Siswa.....	97
3. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	100
4. Angket Motivasi Belajar Siswa .....	101
5. Pedoman Wawancara.....	104
6. Form Catatan Lapangan.....	107
7. Hasil Observasi Awal Motivasi Belajar Siswa.....	108
 Lampiran 2 Siklus I.....	 110
1. Silabus .....	111
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	113
3. Materi Pembelajaran Siklus I.....	122
4. Tugas Kelompok Siklus I .....	126
5. Kuis Individu Siklus I.....	126
6. Kunci Jawaban Kuis Individu Siklus I .....	127
7. Daftar Presensi Kehadiran Siklus I.....	128
8. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	129
9. Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	131
10. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I .....	134
11. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	135
12. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....	137
13. Catatan Lapangan Siklus I.....	139
 Lampiran 3 Siklus II.....	 143
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	144
2. Materi Pembelajaran Siklus II .....	153
3. Tugas Kelompok Siklus II.....	158
4. Kuis Individu Siklus II .....	158
5. Kunci Jawaban Kuis Individu Siklus II.....	159
6. Daftar Presensi Kehadiran Siklus II .....	161
7. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II .....	162
8. Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	164
9. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	167
10. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	169
11. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II.....	171
12. Hasil Wawancara dengan guru dan siswa .....	173
13. Catatan Lapangan Siklus II.....	175

Lampiran 4 Dokumentasi dan Perijinan.....	184
1. Dokumentasi Penelitian .....	185
2. Perijinan Penelitian.....	189



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus digalakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan yang bersifat formal berlangsung di sekolah dengan bimbingan guru, serta tenaga pendidik lainnya. Keberhasilan pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan interaksi guru dengan siswa.

Mutu pendidikan erat hubungannya dengan mutu siswa, karena siswa merupakan titik pusat belajar mengajar. Oleh karena itu dalam meningkatkan mutu pendidikan harus diikuti dengan peningkatan mutu siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, upaya untuk meningkatkan mutu peserta didik dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa. Guru diharapkan memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan mengelola proses pembelajaran merupakan kecakapan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan guru yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Keberhasilan proses pembelajaran secara umum dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, dan minat. Faktor eksternal terbagi menjadi 3 faktor lagi yaitu faktor keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor keluarga meliputi orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua. Faktor sekolah meliputi hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, serta strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Faktor lingkungan berupa pergaulan siswa setelah selesai proses pembelajaran di sekolah.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai keberhasilan belajar. Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan. Motivasi berfungsi meningkatkan usaha siswa untuk belajar dan berprestasi. Motivasi yang baik dalam belajar dapat mengembangkan aktivitas, inisiatif dan ketekunan siswa dalam belajar.

Selain motivasi, metode pembelajaran juga menjadi faktor yang harus dipertimbangkan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Metode pembelajaran sangat penting karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat dipahami siswa. Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu guru diharapkan memiliki metode yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan kejuruan berupaya mempersiapkan siswa untuk bekerja sesuai bidangnya. SMK Negeri 2 Purworejo merupakan SMK Bisnis dan Manajemen yang memiliki 4 kompetensi keahlian, yaitu Akuntansi, Pemasaran, Perhotelan dan Administrasi Perkantoran. Para siswa dibekali dengan kemampuan dan ketrampilan menurut kompetensi keahlian masing-masing. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa Administrasi Perkantoran adalah Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan.

Pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan merupakan pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengelola arsip. Siswa perlu dibekali dengan praktik dalam mengelola arsip, sehingga siswa mampu mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan tersebut ketika terjun ke dunia kerja yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Purworejo pada pembelajaran Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan, secara umum ketika melakukan pembelajaran suara guru terdengar jelas sampai ke bagian belakang, guru juga melakukan perubahan posisi ketika mengajar seperti berkeliling di dalam kelas ketika menjelaskan materi dan memberikan tugas.

Meskipun demikian, motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum optimal. Hal ini ditandai ketika bel tanda masuk dibunyikan, siswa masih duduk-duduk diluar kelas sambil menunggu guru memasuki ruangan kelas. Pada saat pembelajaran dimulai, siswa masih ramai sendiri dan tidak segera mendengarkan penjelasan dari guru ketika guru mengawali pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa menundukan kepala dan hanya menjawab apabila mereka ditunjuk oleh guru dan ketika diberikan kesempatan bertanya, hanya siswa tertentu saja yang mau bertanya. Keadaan tersebut membuat guru mengalami kesulitan untuk mengetahui pemahaman siswa atas materi yang disampaikan.

Berdasarkan wawancara dengan guru Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan, selama ini guru menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan minimnya fasilitas yang mendukung untuk praktik seperti peralatan praktik yang terbatas dan laboratorium praktik Administrasi Perkantoran yang menjadi satu dengan laboratorium komputer. Maka dari itu metode ceramah dan penugasan diterapkan pada setiap kali pertemuan tanpa diimbangi dengan penerapan metode pembelajaran yang lain.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, perlu diadakan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa antara lain metode diskusi, demonstrasi, *problem solving*, *role playing*, *make match* dan sebagainya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan adalah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang mencoba mengeksplorasi hubungan interaktif antara guru dan siswa, siswa dan guru, maupun antar siswa dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *Role Playing* dapat menggali kemampuan siswa dalam bekerjasama, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran *Role Playing* ditentukan oleh aktivitas siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang merancang pemeranan, mempersiapkan peralatan, dan menciptakan suasana yang tepat agar *Role Playing* dapat berlangsung dengan optimal. Aktivitas siswa diperlukan dalam memperagakan peran yang telah ditentukan untuk

merefleksikan materi pelajaran. Siswa yang memiliki peran bertindak menjadi pionir sehingga mampu menjelaskan apa yang akan disampaikan melalui kegiatan *Role Playin* kepada teman-temannya. Selain itu aktivitas siswa juga diperlukan pada saat mengamati dan melakukan kegiatan diskusi untuk menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan melalui kegiatan *Role Playing*. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran, menjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa, siswa dan guru, maupun antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini fokus untuk meneliti tentang “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Rendahnya kesiapan siswa mengikuti pembelajaran.
3. Rendahnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.
4. Rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

5. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran.
6. Terbatasnya fasilitas pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah begitu luas permasalahan pada proses pembelajaran serta mengingat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka fokus penelitian ini dibatasi pada masalah yang berkaitan dengan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Maka perlu diadakan upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo melalui implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*

### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Mengelola Sistem Kearsipan siswa kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

### 1. Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi dan mengembangkan pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Role Playing* pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

#### b. Bagi guru

Sebagai bahan untuk menambah referensi model pembelajaran *Role Playing* yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu dapat menjadi bahan acuan bagi guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan kegiatan pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan dengan menerapkan metode *Role Playing*.

#### c. Bagi Siswa

Dengan penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Mengelola Sistem Kearsipan.



d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai metode pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat digunakan sebagai alat mengembangkan diri menjadi guru yang profesional.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi siswa dengan lingkungannya. Siswa diberi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Santrock dan Yussen dikutip Sugihartono (2007: 74) menyatakan “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Sedangkan Reber sebagaimana dikutip Sugihartono (2007: 74) menyatakan “belajar terdapat dua pengertian, *pertama*, sebagai proses memperoleh pengetahuan dan *kedua*, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat”. Sejalan dengan hal tersebut Nana Sudjana (2005: 28) menyatakan “belajar merupakan suatu upaya yang mengakibatkan perubahan yang ditunjukka melalui pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya kreasi, dan daya penerimaan masing-masing individu”. Sumadi Suryabrata (2007: 232) “mengidentifikasikan ciri-ciri belajar, yaitu: (a) belajar itu membawa perubahan, (b) perubahan itu pada pokoknya adalah

didapatkan kecakapan baru dan, (c) perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperolehnya dari lingkungan maupun dari pengalamannya karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan proses perubahan tingkah laku yang relatif tetap. Perubahan pada proses belajar tidak terjadi sekaligus tetapi terjadi secara bertahap dan dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung belajar yang mempengaruhi siswa. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003: 162), faktor yang mempengaruhi belajar dapat bersumber dari dua hal yaitu faktor dari dalam individu dan faktor lingkungan .

##### **1) Faktor dari dalam Diri Individu.**

Faktor dari dalam individu menyangkut faktor jasmani dan aspek rohani. Aspek jasmani berkaitan dengan kondisi fisik seseorang. Kondisi fisik mencakup kesehatan dan panca indera seseorang yang meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba.

Aspek rohani juga berpengaruh terhadap proses belajar. Seseorang yang secara sehat rohani akan memiliki ketenangan dalam hidupnya, dapat bekerja sama dengan orang lain, memiliki hubungan yang baik dengan teman dan guru, tidak memiliki tekanan batin, frustrasi dan masalah psikis. Tingkat kecerdasan dan motivasi siswa juga mempengaruhi proses belajar. Siswa memiliki tingkat kecerdasan yang tidak sama, sehingga kemampuan dan penguasaan materi pelajaran juga

berbeda. Siswa yang motivasi belajarnya lemah akan menyebabkan kurangnya usaha untuk belajar.

## 2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan sarana belajar yang paling pertama bagi seseorang. Faktor fisik dan psikis dari keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa. Selain keluarga, sekolah merupakan tempat siswa memperoleh pendidikan formal. Sekolah dapat menyediakan lingkungan yang baik untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan bagaimana seseorang berkaitan dengan bagaimana seseorang berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, berupa kemampuan peserta didik. Faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar individu yaitu dari lingkungan peserta didik belajar. Sugihartono dkk, (2007: 76) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

### 1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi belajar dalam diri individu meliputi faktor kesehatan, minat dan bakat. Kesehatan merupakan faktor jasmani yang berpengaruh dalam belajar. Siswa akan belajar dengan baik jika dirinya dalam keadaan sehat. Minat dan bakat merupakan faktor psikologis yang berpengaruh dalam belajar. Minat siswa untuk belajar dapat dilakukan penguatan atau motivasi agar dapat belajar dengan lebih baik, sedangkan bakat yang dibawa siswa harus dikembangkan agar dapat bermanfaat dengan baik.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam belajar meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan sekitarnya. Faktor keluarga dapat meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi strategi mengajar, hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah dan

metode belajar. Faktor lingkungan yaitu bagaimana siswa itu bergaul setelah selesai proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi seseorang dalam belajar itu banyak jenisnya. Faktor-faktor belajar itupun dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal atau berasal dari luar diri siswa. Metode belajar termasuk salah satu faktor eksternal yang merupakan cara untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi-materi pelajaran.

### **c. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar merupakan sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Nasution (2008: 3) menyatakan “tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu berguna di kemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat terus dengan cara yang lebih mudah. Hal ini ini dikenal sebagai transfer belajar”. Menurut Sardiman A.M. (2009: 26) tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan  
Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Pemahaman konsep dan pengetahuan  
Pemahaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani.

Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik pengulangan.

3) Keterampilan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai itu maka akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan belajar karena adanya rasa ingin tahu, keinginan individu untuk mendapatkan simpati, memperbaiki kegagalan, mendapatkan rasa aman serta adanya suatu ganjaran atau hukuman.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Menurut Hamzah B. Uno (2008: 3), “motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan”. Sejalan dengan itu menurut Ngalim Purwanto (2007: 70), “motivasi merupakan pendorong, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri siswa untuk mendapat perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

#### **b. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang melalui pengalaman dan latihan. Motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan tertentu. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada dorongan dalam dirinya yang disebut motivasi belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2008: 23), “motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator/ unsur yang mendukung”. Sardiman A.M. (2009: 75) menyatakan bahwa :

Motivasi belajar dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa atau dorongan dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menciptakan perubahan tingkah laku demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

### c. **Macam-macam Motivasi Belajar**

Motivasi pada dasarnya adalah suatu rangsangan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat terbagi dalam beberapa macam berdasarkan sudut pandangnya. Sardiman A.M. (2009: 86) menyebutkan macam-macam motivasi dilihat dari berbagai sudut pandang:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
  - a) Motif-motif bawaan  
Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir., jadi motivasi ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh : dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual.
  - b) Motif-motif yang dipelajari  
Motif-motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul atau muncul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu dalam masyarakat.
- 2) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah  
Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmani seperti misalnya refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah yaitu kemauan.
- 3) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik
  - a) Motivasi Intrinsik  
Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.



b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar.

Sedangkan menurut Woodworth dan Marquis dikutip

Sardiman A.M. (2009: 88) motivasi terbagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan makan, minum, bernafas, dan seksual.
- 2) Motif-motif darurat, meliputi dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, dan berusaha.
- 3) Motif-motif objektif, meliputi kebutuhan melakukan eksplorasi, manipulasi, dan menaruh minat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari beberapa macam yakni dapat dilihat dari terbentuknya, jasmani dan rohani, serta sumber motivasi apakah dari dalam (intrinsik) atau dari luar (ekstrinsik). Pada dasarnya motivasi merupakan alat pendorong suatu individu untuk bergerak, melakukan, dan mendapatkan sesuatu yang menjadi kebutuhannya.

**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi**

Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Hal ini didorong oleh adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Hamzah B. Uno (2008: 23) menyebutkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut:

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Sedangkan menurut Frandsen dikutip Sardiman, A.M. (2009: 46)

ada beberapa hal mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat kreatif pada orang yang belajar dan adanya keinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperatif maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Maslow yang dikutip oleh

Sardiman A.M. (2009: 47) bahwa dorongan belajar itu muncul jika:

- 1) Adanya kebutuhan fisik.
- 2) Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari ketakutan.
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain.
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat.
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang untuk megemukakan atau mengetengahkan diri.

Berdasarkan uraian tersebut maka unsur yang mempengaruhi motivasi erat kaitannya dengan kebutuhan, dorongan, serta tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidak seimbangan antara apa yang mereka miliki dengan apa yang mereka harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang

berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti dari motivasi.

#### **e. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi sangat mempengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut Sardiman A.M. (2009: 85) menyebutkan ada 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Sejalan dengan pernyataan di atas Oemar Hamalik (2004: 175) menyebutkan 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan untuk belajar.
- 2) Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik juga. Adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

#### **f. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki beberapa indikator. Hamzah B. Uno (2008: 23) menyampaikan indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan motivasi belajar siswa yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman A.M. (2009: 83), motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak criminal, amoral, dan sebagainya)..
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin(hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan ciri-ciri siswa yang motivasi belajarnya tinggi. Motivasi belajar yang dimiliki siswa berbeda-beda. Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar dengan melihat kondisi siswa. Siswa yang motivasi belajarnya kurang harus mendapat perhatian khusus, sedangkan siswa yang motivasi belajarnya tinggi sebaiknya mendapat penguat sehingga motivasinya tetap terjaga.

#### **g. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Pembelajaran berlangsung di dalam kelas, maka siswa perlu dirangsang agar tumbuh motivasi dalam dirinya sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal. Hasil belajar akan optimal apabila terdapat motivasi yang tepat. salah satu tugas guru adalah mendorong motivasi dalam diri siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar.

Berdasarkan Fathurrohman, dkk. (2007: 20) terdapat beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tujuan kepada peserta didik  
Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
- 2) Hadiah  
Hadiah akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi.

Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

- 3) Saingan/kompetisi  
Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.
- 4) Pujian  
Siswa yang berprestasi sudah sewajarnya untuk diberikan penghargaan atau pujian. Pujian yang diberikan bersifat membangun. Dengan pujian siswa akan lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.
- 5) Hukuman  
Cara meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan hukuman. Hukuman akan diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Bentuk hukuman yang diberikan kepada siswa adalah hukuman yang bersifat mendidik seperti mencari artikel, mengarang dan lain sebagainya.
- 6) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar  
Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik. Selain itu, guru juga dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dengan cara menggunakan metode yang menarik dan mudah dimengerti siswa.
- 7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik  
Kebiasaan belajar yang baik dapat dibentuk dengan cara adanya jadwal belajar
- 8) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.  
Membantu kesulitan peserta didik dengan cara memperhatikan proses dan hasil belajarnya. Dalam proses belajar terdapat beberapa unsur antara lain yaitu penggunaan metode untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Metode yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan.
- 9) Menggunakan metode yang bervariasi.  
Meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang variasi. Metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya metode yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa.
- 10) Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa usaha yang perlu dilakukan oleh guru guna membangkitkan motivasi belajar siswa menurut Nana Syaodih (2003: 71), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan manfaat dan tujuan dari pelajaran yang diberikan.
- 2) Memilih materi atau bahan pelajaran yang betul-betul dibutuhkan oleh siswa.
- 3) Memilih cara penyajian yang bervariasi sesuai dengan kemampuan siswa dan banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan berpartisipasi.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk sukses.
- 5) Berikanlah kemudahan dan bantuan dalam belajar.
- 6) Berikanlah pujian, ganjaran, atau hadiah (*reward*).
- 7) Penghargaan terhadap pribadi anak

Menurut Oemar Hamalik (2011: 166) guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, ialah sebagai berikut :

- 1) Memberi angka  
Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.
- 2) Pujian  
Pemberian pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.
- 3) Hadiah  
Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.
- 4) Kerja kelompok  
Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, kadang-

kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong kuat dalam perbuatan.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada siswa. Hanya saja persaingan individual akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti : rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, persaingan antar kelompok belajar.

6) Tujuan dan *level of aspiration*

Dari keluarga akan mendorong kegiatan siswa.

7) Sarkasme

Ialah dengan jalan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar yang kurang. Dalam batas-batas tertentu sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, tetapi dipihak lain dapat menimbulkan sebaliknya, karena siswa merasa dirinya dihina, sehingga memungkinkan timbulnya konflik antara murid dan guru.

8) Penilaian

Penilaian secara kontinue akan mendorong siswa-siswa belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Disamping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan saksama.

9) Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain dari itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, lepas dari keterikatan ruangan kelas besar manfaatnya untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan yang ada, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.

10) Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.

11) Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah dari guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi murid. Kendatipun demikian, radio tidak mungkin dapat menggantikan kedudukan guru dalam mengajar. Masih banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Namun yang lebih penting ialah motivasi yang



timbul dari dalam murid itu sendiri seperti dorongan kebutuhan, kesadaran akan tujuan, dan juga pribadi guru sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasi mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan motivasi belajar adalah membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar seperti menjelaskan manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari materi yang disampaikan, membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan, menggunakan metode pembelajaran yang menarik, bervariasi dan mudah dimengerti sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berpartisipasi.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan kepada siswa agar dapat belajar. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada upaya guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, menciptakan lingkungan dengan berbagai metode pembelajaran dan lain-lain. Guru berperan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran diartikan sebagai penyampaian proses informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran menurut Sudjana dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan “pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik

yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”. Gulo dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan “pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar”.

Suryosubroto (2002: 28) menyatakan “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang direncanakan dan disampaikan untuk menggiatkan dan mendorong belajar peserta didik yang merupakan proses merangkai situasi belajar agar belajar menjadi lebih mudah”. Sejalan dengan hal tersebut, Nasution dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa:

Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan yang dimaksudkan dalam pengertian ini tidak hanya ruang untuk belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

#### **4. Metode Pembelajaran *Role Playing***

##### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Pada saat proses pembelajaran guru diharapkan memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan mengena pada

tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menguasai metode pembelajaran. Wina Sanjaya (2010: 147) menyatakan “metode adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Pada pembelajaran dapat digunakan metode-metode tertentu agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Seperti yang dipaparkan oleh Roestiyah (2008: 1) bahwa “metode mengajar adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, digunakan oleh peserta didik dengan baik”.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu teknik penyajian yang dikuasai guru untuk menyajikan pelajaran pada proses pembelajaran agar siswa lebih memahami tentang sesuatu pengetahuan baik secara teori maupun praktik.

#### **b. Pengertian Metode *Role Playing***

Banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sulit apabila dijelaskan dengan kata-kata. Maka perlu di dramatisasikan, atau peserta didik dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa itu. Sugihartono (2007: 83) menyatakan bahwa “metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan

suatu tokoh hidup atau benda mati”. Sedangkan Wina Sanjaya (2010: 161) menyatakan ”metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari bentuk simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang”.

Sugihartono (2007: 83) menyatakan “metode *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari”. Roestiyah (2008: 91) menyatakan “melalui metode *role playing*, peserta didik dapat menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam skenario. Selain itu peserta dapat berlatih menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya”.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasikan suatu peristiwa tertentu dengan cara bermain peran sehingga peserta didik dapat menghayati peran masing-masing dan akhirnya berdampak positif pada penguasaan materi tertentu.

### **c. Tujuan Penerapan Metode *Role Playing***

Terdapat beberapa tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar. Oemar Hamalik (2003: 199) menyatakan bahwa tujuan *role playing* antara lain:

- 1) Belajar dengan berbuat. Para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan

keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.

- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta didik dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Menurut Shaftel dikutip Mulyasa (2004: 141) tujuan metode

*role playing* yaitu:

- 1) Memotivasi peserta didik.
- 2) Menarik minat dan perhatian.
- 3) Memberikan kesempatan mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial.
- 4) Menarik peserta didik untuk bertanya.
- 5) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
- 6) Melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa

tujuan penerapan metode *role playing* antara lain:

- 1) Mengembangkan ketrampilan siswa dalam memahami suatu materi.
- 2) Siswa dapat belajar bermain peran tentang tokoh yang diperankan.
- 3) Siswa dapat belajar untuk mengemukakan pendapat dengan cara menyampaikan saran atau masukan kepada siswa lain yang bermain peran.

- 4) Siswa dapat memperbaiki hal-hal yang kurang baik atau kurang tepat dalam bermain peran.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing***

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan guru dalam pemilihan metode pembelajaran. Roestiyah (2008: 93) menyatakan kelebihan penerapan metode *role playing* antara lain:

- 1) Peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
- 2) Peserta didik mudah memahami masalah-masalah yang terjadi dalam pemeranan.
- 3) Peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
- 4) Peserta didik aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.

Roestiyah (2008: 93) menyatakan kekurangan metode *role playing* antara lain:

- 1) Apabila guru tidak menguasai tindakan instruksional untuk suatu pelajaran, maka tidak akan berhasil.
- 2) Apabila peserta tidak memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain.
- 3) Apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya pemeranan.

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* juga disebutkan oleh Hafiz Muthoharoh (<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> tanggal 16 Januari 2010, diakses hari senin, 24 februari 2014 pukul 13.20 WIB). Kelebihannya antara lain:

- 1) Dapat terkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan maka sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinan kelas menjadi dinamis, dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
- 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Disamping memiliki keuntungan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Kekurangan metode *role playing* antara lain:

- 1) *Role playing* atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik.
- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan yang kurang baik, sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan kelebihan metode *role playing* antar lain:

- 1) Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran, menarik bagi siswa karena dapat berlatih secara langsung untuk memahami suatu materi melalui praktik bermain peran, berlatih memahami karakter tokoh, dan dapat berinteraksi dengan siswa lain.

- 2) Dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan siswa tentang materi tertentu.

Sedangkan kekurangan metode *role playing* antara lain:

- 1) Bermain peran memerlukan waktu yang panjang dan untuk mencapai suatu kemampuan atau ketrampilan tertentu harus dilakukan secara berulang-ulang.
- 2) Tidak semua mata pelajaran cocok dengan penerapan metode *role playing*.
- 3) Apabila guru tidak menguasai langkah-langkah pelaksanaan, maka akan mengacaukan pemeranan.

#### **e. Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing***

Menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkahnya. Tujuannya agar memudahkan guru dan siswa dalam praktik menggunakan metode *role playing*. Roestiyah (2008: 91) menyatakan langkah-langkah penerapan metode *role playing* yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan kepada peserta didik untuk memperkenalkan teknik ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa peserta didik yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat peserta didik. Guru menjelaskan dengan menarik, sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar peserta didik memahami peristiwanya, maka guru harus dapat menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.



- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari peserta didik untuk berperan, harap, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah peserta didik tersebut tepat melakukan peran tersebut.
- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya panda bermimik maupun berdialog.
- 6) Peserta didik yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik setelah pemeranan selesai.
- 7) Apabila peserta didik belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah pemeranan tersebut dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Pemeranan dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat keterangan yang berbentuk sandiwara.

## **5. Pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan**

Mengelola Sistem Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran pada Kompetensi Keahlian Administrai Perkantoran di SMK Bisnis Manajemen, khususnya di SMK Negeri 2 Purworejo. Mata pelajaran Mengelola Sistem Kearsipan merupakan kelanjutan dari mata pelajaran Menangani Surat atau Dokumen.

Menurut Syamsul Anwar (1999: 3), “Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan ini bertujuan agar siswa memahami dasar-dasar tentang kearsipan sutau kantor atau perusahaan”. Kompetensi Dasar yang terdapat pada silabus Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan SMK Negeri 2 Purworejo antara lain:

1. Menentukan sistem kearsipan
2. Menentukan kebutuhan alat dan bahan kearsipan
3. Mengimplementasikan sistem kearsipan.
4. Memelihara sistem kearsipan.

Pada dasarnya melalui pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan, siswa dibekali pengetahuan sekaligus praktik langsung mengenai kearsipan. Kegiatan kearsipan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam perkantoran, oleh karena itu siswa jurusan administrasi perkantoran sebagai calon pegawai kantor wajib untuk mempelajari tentang kearsipan agar siswa dapat terampil menerapkan di dunia kerja nantinya.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Noviana Kusumawati Ningrum (2012) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar siswa Pada Mata pelajaran Menangani Surat/Dokumen Kantor Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Menangani Surat/Dokumen Kantor. Pada siklus I keaktifan belajar siswa mencapai 74,48% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,76%. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 8,28%

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Purwitari (2012) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Diklat Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Diklat Mengelola Sistem Kearsipan. Pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 72,83% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,92%. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 15,09%

### **C. Kerangka Berfikir**

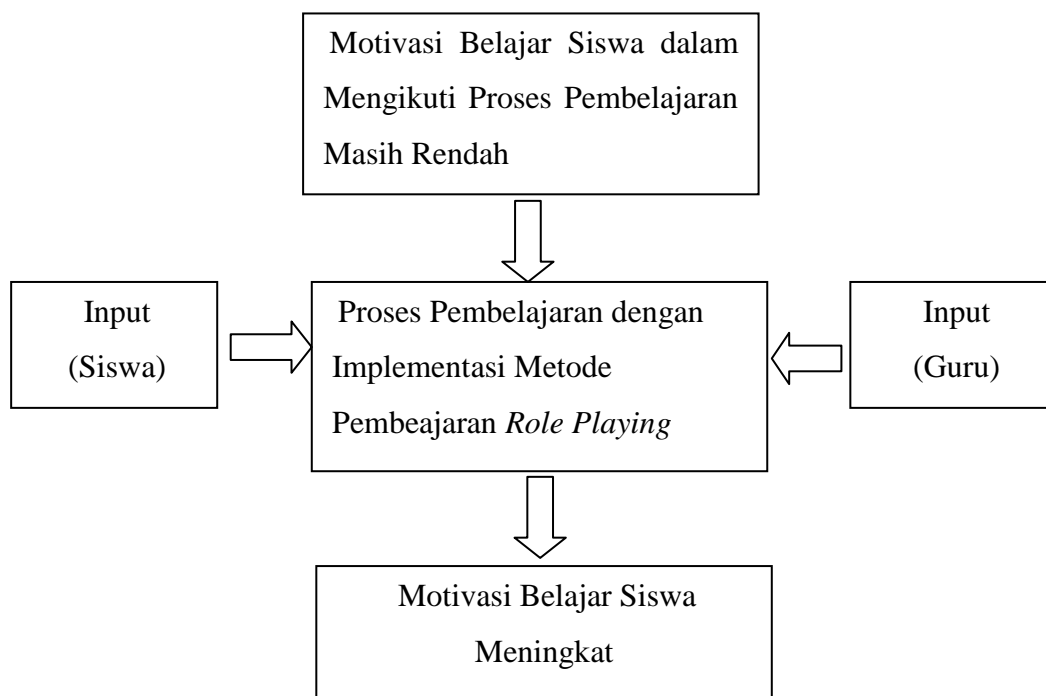
Pencapaian prestasi belajar ditentukan oleh intensitas motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri siswa atau dorongan dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menciptakan perubahan tingkah laku demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar siswa dapat berubah sesuai dengan kondisi pembelajaran dan faktor-faktor lain yang mempengaruhinya, maka perlu adanya upaya guru untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu guru diharapkan menerapkan metode yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat siswa sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar. Metode pembelajaran sangat beragam bentuknya, salah satunya yaitu

metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran mengelola Sistem Kearsipan diharapkan dapat membantu guru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dengan cara bermain peran mengelola sistem kearsipan. Hal tersebut akan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi sekaligus terampil dalam mengelola arsip sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar pengelolaan sistem kearsipan. Pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* ini, siswa menjadi subjek sedangkan guru sebagai fasilitator yang merancang dan mempersiapkan pemeranan dengan metode pembelajaran tersebut.

Uraian alur kerangka pikir tersebut apabila digambarkan akan nampak seperti gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir Proses Pembelajaran dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang dikembangkan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan berupa “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014.

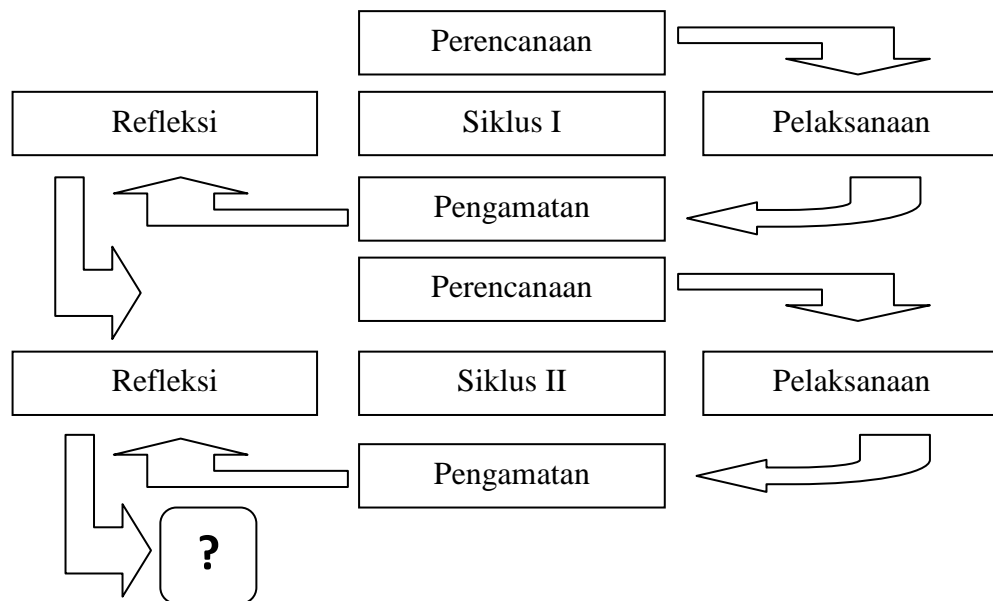
### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk mencari jawaban atas permasalahan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat ketika tindakan kelas dilakukan. Peneliti melakukan penelitian dengan cara bekerja sama dengan guru administrasi perkantoran di SMK Negeri 2 Purworejo. Penelitian ini fokus untuk mengetahui apakah implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Mengelola Sistem Kearsipan siswa kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan terhadap kegiatan belajar di dalam kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam suatu siklus. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Desain penelitian tersebut apabila digambarkan seperti gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Model Kemmis dan Taggart. (Suharsimi Arikunto, 2010: 137)

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Purworejo yang beralamat di Jalan Krajan No. 1 Kelurahan Semawungdaleman, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah 54213. Adapun waktu penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April dan 7 Mei 2014, siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2014.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah Motivasi Belajar Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan melalui Implementasi Metode *Role Playing*.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa atau dorongan dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menciptakan perubahan tingkah laku demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Adapun indikator yang diamati meliputi:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Memiliki minat terhadap pelajaran.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

### **2. Metode *Role Playing***

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang mencoba mengeksplorasi hubungan antar siswa dengan cara memperagakan dan mendiskusikan materi pelajaran sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.



## **E. Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Observasi**

Observasi merupakan pengamatan dan pengambilan data untuk melihat apakah tindakan penelitian mencapai sasaran. Observasi yang dilakukan merupakan jenis observasi partisipatif yang melibatkan peneliti secara langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, catatan lapangan, dan alat perekam elektronik. Observasi dilakukan dengan dibantu oleh rekan yang bertindak sebagai observer dimana masing-masing observer mengamati 16 siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pihak-pihak yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa menggunakan pedoman wawancara.

Jenis wawancara ini adalah semi terstruktur yang dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan

permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

### 3. Angket

Angket atau kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar siswa yang diperoleh dari angket akan menguatkan data yang diperoleh dari hasil observasi.

### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi yang akan digunakan pada penelitian ini berupa daftar nama siswa, daftar hadir siswa, daftar nama pemeran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, foto pada saat kegiatan pembelajaran dan lain sebagainya.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berikut ini beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu:

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini berisi indikator-indikator motivasi belajar siswa untuk mengetahui peningkatan belajar siswa dikelas. Lembar observasi menggunakan *rating scale* berbentuk

numerikan (*numerical rating scale*), dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Pengukuran dengan *rating scale* untuk mengetahui motivasi belajar siswa berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya dengan tiga jawaban alternatif, yaitu: motivasi tinggi, motivasi sedang, dan motivasi rendah. Masing-masing memiliki skor 3 (Motivasi Tinggi), 2 (Motivasi Sedang), dan 1 (Motivasi Rendah).

Kisi-kisi lembar observasi untuk setiap indikator Motivasi Belajar Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* tertera pada table 1 berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi untuk Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing.

<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Sumber Data</b>
Tekun menghadapi tugas	Siswa fokus dalam mengerjakan tugas sampai dengan tugas kelompok selesai dikerjakan	1	Siswa
Ulet menghadapi kesulitan	Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran.	2	Siswa
Memiliki minat terhadap pelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran.	3	Siswa
	Siswa tidak mengobrol di luar materi pelajaran.	4	Siswa
Lebih senang bekerja mandiri	Siswa tidak menggantungkan hasil diskusi dan tugas mandiri pada teman.	5	Siswa
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru	6	Siswa
Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argumen atas hasil pekerjaannya	7	Siswa
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Siswa mantap mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi	8	Siswa
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan segera	9	Siswa

Alternatif penilaian tertera dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Alternatif Penilaian dalam Lembar Observasi

Kategori	Alternatif Penilaian/Skor
Tinggi	3
Sedang	2
Rendah	1

## 2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara disusun untuk menanyakan dan mengetahui hal-hal yang kurang jelas atau tidak dapat diamati pada saat observasi. Dalam hal ini pewawancara (*interviewer*) adalah peneliti dan terwawancara (*interviewee*) adalah guru dan siswa yang dipilih secara acak.

Secara rinci pedoman wawancara tertera pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Sumber	Deskripsi Wawancara		No. Item
	Sebelum	Sesudah	
Guru	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.	Penerapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	1
	Masalah yang sering ditemui guru dalam proses pembelajaran.	Ketercapaian penerapan metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	2
	Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	Manfaat penerapan metode <i>Role Playing</i> .	3
	Pendapat guru mengenai metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	Hambatan dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> .	4
		Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	5
Siswa	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.	Penerapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	1
	Masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran	Perasaan siswa setelah penerapan metode <i>Role Playing</i>	2
	Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	Manfaat penerapan metode <i>Role Playing</i> .	3
	Pendapat mengenai metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kesulitan dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> .	4
		Saran siswa untuk pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	5

### 3. Angket

Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperkuat data hasil observasi mengenai Motivasi Belajar Siswa dan mengukur respon siswa pada pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup dan menggunakan *rating scale*

berbentuk numerikal yang pada alternatif pilihannya ditentukan dengan nomor sesuai kategori.

Angket Motivasi Belajar Siswa menggunakan empat alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Adapun ketentuan pengukuran angket tertera pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Ketentuan Pengukuran Angket Motivasi Belajar Siswa

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KK)	2
Tidak pernah (TP)	1

Penyusunan angket pada penelitian ini adalah dengan menjabarkan setiap variabel penelitian ke dalam indikator-indikator yang akan diukur. Dari indikator akan dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Adapun kisi-kisi angket Motivasi Belajar Siswa tertera pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Tekun menghadapi tugas	1,2,3	3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4,5,6	3
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	7,8,9	3
4	Lebih senang bekerja mandiri	10,11	2
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	12	1
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	13,14, 15	3
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	16,17	2
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	18,19,20	3
<b>Jumlah Butir</b>			<b>20</b>

#### 4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan (*field notes*) merupakan catatan dalam bentuk tulisan-tulisan yang dibuat peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan terhadap subjek dan objek penelitian tindakan kelas.

### G. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan melibatkan guru mata pelajaran Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo yang mengajar kelas XI AP 2. Sebelum mengadakan penelitian, dilakukan kegiatan pra-penelitian. Kegiatan ini dilakukan terhadap pembelajaran di kelas sebelum menggunakan metode *Role Playing*. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengadakan observasi terhadap situasi awal dalam kelas yang mencakup kegiatan guru, observasi kelas, dan observasi terhadap siswa. Setelah mengadakan kegiatan pra-penelitian, penelitian mengadakan penelitian di dalam kelas setelah menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tetapi jika indikator keberhasilan minimal belum tercapai, maka akan dilakukan siklus selanjutnya sampai indikator keberhasilan minimal tercapai. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus:



## 1. Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana tindakan berupa penyiapan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Melakukan observasi terhadap kondisi sekolah, kondisi siswa dan guru, kondisi sarana dan prasarana sekolah, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menentukan pembatasan materi yang akan diberikan.
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 4) Menentukan peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*.
- 5) Menyusun instrumen pengumpulan data meliputi:
  - a) Instrumen observasi guru pada pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
  - b) Instrumen observasi siswa pada pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
  - c) Instrumen untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.
  - d) Lembar pedoman wawancara dengan guru.
  - e) Lembar pedoman wawancara dengan siswa.

### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu kegiatan

pebelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Pelaksanaan kegiatan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Rekan peneliti yang bertindak sebagai observer siap untuk mengamati dan mencatat data lapangan.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat utama dan dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana semangat siswa berpartisipasi dalam kelas. Selain itu juga mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Proses refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang telah dilakukan dari catatan lapangan, lembar observasi, dan angket kemudian menyusun pemecahan atas masalah-masalah tersebut.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I. Pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan kegiatan yang kurang optimal pada siklus pertama dari hasil refleksi.

### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini dilakukan seperti siklus I yang merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya.

### c. Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan dilakukan sama seperti pada siklus pertama. Peneliti mengamati kegiatan siswa di kelas, mengisi lembar observasi dan catatan lapangan, dan melakukan dokumentasi selama proses pembelajaran.

### d. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi ini dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan hasil implementasi rancangan tindakan. Apabila tindakan yang diberikan pada siklus I dan siklus II terdapat kenaikan yang signifikan yakni motivasi belajar mencapai  $\geq 75\%$  maka tindakan berikutnya tidak perlu dilakukan, sebaliknya jika belum mencapai indikator keberhasilan maka siklus selanjutnya dapat dilakukan kembali.

## H. Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan digunakan untuk mengecek kebenaran data yang dihasilkan oleh peneliti, sehingga dapat diperoleh data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh dari lembar observasi dalam proses pembelajaran, hasil wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan dengan siswa dan guru pada akhir tindakan untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan.

Pada penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik digunakan untuk membandingkan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi dari sumber yang sama. Triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama yaitu membandingkan hasil wawancara terhadap guru dengan hasil wawancara terhadap siswa.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu: data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

a. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang penting, dan membuang hal-hal yang tidak perlu.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian ini penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram*, dan sejenisnya. Data yang mencerminkan Motivasi belajar Siswa akan dijelaskan dan disajikan dalam bentuk tabel.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah dilakukan pemaknaan dari data yang disajikan ke dalam sebuah pertanyaan.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Observasi

Pada penelitian ini data yang diperoleh dari observasi yang berbentuk rating scale merupakan data kuantitatif, dimana data tersebut merupakan hasil dari pengamatan motivasi belajar siswa pada saat pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui presentase skor motivasi siswa sebagai berikut:

- 1) Menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek motivasi belajar siswa yang diamati.
- 2) Menjumlahkan masing-masing aspek motivasi belajar siswa yang diamati.

- 3) Menghitung presentase skor motivasi belajar siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% \text{ Motivasi belajar siswa} = \frac{\text{Skor hasil Motivasi Belajar siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

b. Analisis Angket

Analisis untuk hasil angket dilakukan dengan cara:

- 1) Berdasarkan pedoman perhitungan yang telah dibuat, kemudian dihitung jumlah skor yang diperoleh.
- 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator angket belajar siswa.
- 3) Menghitung persentase skor motivasi belajar siswa dengan rumus:

$$\% \text{ Motivasi belajar siswa} = \frac{\text{Skor hasil Motivasi Belajar siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

c. Analisis Skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal

- 1) Menjumlahkan skor Motivasi Belajar setiap siswa.
- 2) Menentukan kategori skor Motivasi Belajar Siswa:

- a) Menghitung Mean Ideal, dengan rumus:

$$M = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

- b) Menghitung Standar Deviasi ideal, dengan rumus:

$$SD = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

c) Menentukan kategori, dengan cara:

Tabel 6. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Observasi

Kategori	Rentang Skor
Rendah	$X < M - SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Sangat Tinggi	$M + SD \leq X$

Tabel 7. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Angket

Kategori	Rentang Skor
Rendah	$X < M - 0,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sangat Tinggi	$M + 1,5 SD \leq X$

d) Menentukan jumlah siswa pada setiap kategori Motivasi Belajar

Siswa

e) Mempresentasikan jumlah siswa pada setiap kategori dengan

cara sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{Jumlah Siswa per kategori}}{\text{Jumlah Siswa di kelas}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

## J. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dikatakan berhasil apabila seluruh atau minimal 75% siswa terlibat secara aktif. Siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif di kelas dapat dikatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi, karena aktivitas adalah cermin dari motivasi. Keberhasilan tindakan pada penelitian ini diperoleh apabila:

1. Setiap indikator dan secara keseluruhan dalam satu kelas persentase Motivasi Belajar Siswa minimal 75%.
2. Secara klasikal, jumlah persentase Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran pada kategori sedang dan tinggi minimal 75%.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Tempat Penelitian**

SMK Negeri 2 Purworejo merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang didirikan pada tahun 1967 dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 600/B.3/Kedj/67 tanggal 13 Maret 1967 dengan alamat Semawungdaleman No.1, Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki 4 Program Keahlian yang tertera pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Kompetensi Keahlian SMK Negeri 2 Purworejo

<b>No.</b>	<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>Jumlah kelas</b>
1	Akuntansi	4
2	Administrasi Perkantoran	3
3	Pemasaran	3
4	Perhotelan	2

Sumber: Data SMK Negeri 2 Purworejo

Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 adalah salah satu kelas yang ada di kompetensi keahlian administrasi perkantoran dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 32 siswa. Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 memperoleh pelajaran Administrasi Perkantoran sebanyak 6 jam setiap minggunya yaitu dua jam pada hari Rabu mulai jam ke-6 sampai jam ke-7, dan 4 jam pada hari Kamis mulai jam ke-3 sampai dengan jam ke-4 kemudian jam ke-6 sampai jam ke-7. Selama proses pembelajaran siswa hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajarnya.

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Observasi Awal

Sebelum dilakukannya Implementasi Metode *Role Playing* di kelas Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo, peneliti melakukan observasi awal pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan yang dilaksanakan guru dengan menggunakan metode ceramah. Observasi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 23 April 2013 di kelas XI Administrasi Perkantoran 2 pada jam ke-7 dan ke-8 dengan materi Prosedur Penanganan Surat Masuk/Keluar Sistem Buku Agenda. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan diperoleh data seperti pada tabel 9 berikut:

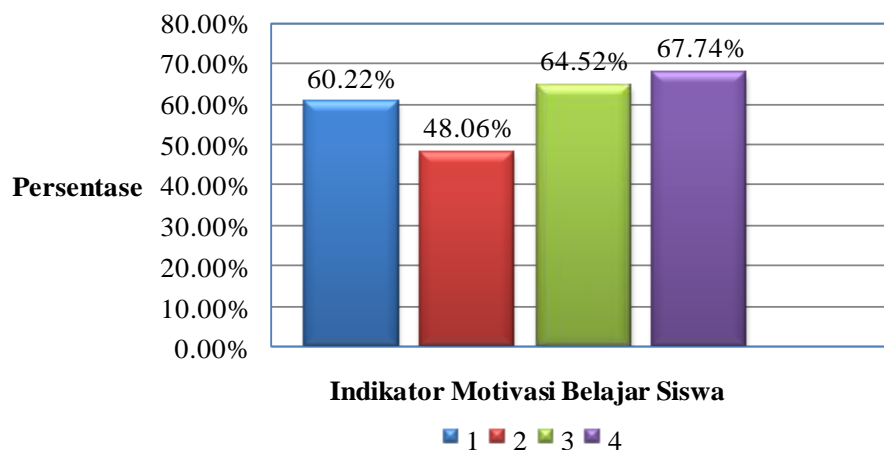
Tabel 9. Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* (Observasi Awal)

No.	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	60,22%
2	Ulet menghadapi kesulitan	58,06%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,52%
4	Lebih senang bekerja mandiri	-
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	-
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	-
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	-
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	67,74%
<b>Skor rata-rata</b>		<b>62,63%</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Perhitungan disajikan pada lampiran 1 hal 108

Apabila data Motivasi Belajar siswa sebelum Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti gambar 3 berikut:



Gambar 3. Grafik Skor Indikator Motivasi Belajar Siswa Observasi Awal

Keterangan :

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Memiliki minat terhadap pelajaran
4. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Data di atas menunjukkan Motivasi Belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo diukur dari empat indikator Motivasi Belajar Siswa belum mencapai kriteria minimum yaitu 75%. Indikator tekun menghadapi tugas sebesar 60,22%, indikator ulet menghadapi kesulitan sebesar 48,06%, indikator memiliki minat terhadap pelajaran sebesar 64,52% dan indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal sebesar 67,74%. Indikator Motivasi Belajar Siswa seperti cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini belum bisa diukur karena aspek-aspek yang mencerminkan indikator tersebut tidak muncul pada saat pembelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan dan beberapa siswa yang dipilih secara acak. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar siswa.

Pada saat wawancara, guru menjelaskan bahwa pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipanyang terlaksana selama ini menggunakan metode yang sama setiap pertemuannya, yaitu ceramah. Selain itu guru juga memberikan penugasan, tetapi tidak pada setiap pertemuan. metode yang monoton tersebut membuat siswa kurang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Siswa merasa bosan karena metode yang digunakan guru untuk mengajar adalah menerangkan atau ceramah.

## **2. Laporan Siklus I**

Pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan dengan Metode Pembelajaran Role Playing siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut:

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Mengelola Sistem Kearsipan untuk menyiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Persiapan yang dilakukan meliputi:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Kompetensi dasar yang diajarkan adalah Mengimplementasikan Sistem Kearsipan.
- 2) Menentukan materi yang akan dijadikan pokok bahasan yaitu materi Prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan sistem buku agenda.
- 3) Mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan pada pembelajaran dengan metode *Role Playing* yaitu buku tamu, buku ekspedisi, lembar disposisi, cap instansi, cap tanggal, cap agenda, dan *name tag*, untuk mempermudah pengamatan.
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati Motivasi Belajar Siswa yang berisi kejadian-kejadian yang mungkin muncul selama pelaksanaan pembelajaran beserta peta tempat duduk untuk mempermudah *observer* dalam melakukan observasi.
- 5) Mempersiapkan angket untuk mengetahui Motivasi Belajar Siswa.
- 6) Mempersiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat segala hal yang terjadi selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
- 7) Membuat daftar hadir siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada dasarnya tahap pelaksanaan merupakan pengimplementasian dari RPP yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pelaksanaan

tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu sebagai berikut:

### **1) Pertemuan pertama**

Pertemuan pertama pada tanggal 30 April 2014 pada jam ke-7 dan jam ke-8 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **a) Kegiatan Awal**

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- (2) Guru terlebih dahulu meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif. Guru memperkenalkan peneliti dan *observer*.
- (3) Guru memberikan gambaran mengenai materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda, dan langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*.
- (4) Guru melakukan kegiatan tanya jawab sebagai kegiatan apersepsi tentang materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda

#### **b) Kegiatan Inti**

##### **Eksplorasi**

- (1) Guru menjelaskan prosedur penanganan surat masuk dan keluar.

- (2) Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan dan memandu siswa dalam menentukan alur atau tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan role playing.
- (3) Guru membagi siswa yang lain ke dalam 6 kelompok, masing-masing tim terdiri dari 4 atau 5 anggota.

#### Elaborasi

- (1) Guru mempersilahkan siswa untuk memerankan tokoh yang telah diberikan sesuai dengan alur pemeranan.
- (2) Siswa yang tidak berperan mengamati permainan dan mencatat hal-hal penting berkaitan dengan alur pemeranan dan tugas dari setiap tokoh/peran.
- (3) Setelah pemeranan berakhir, siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi dalam kelompok dan menulis laporan hasil diskusi.

#### Konfirmasi

Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.

#### c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan mengenai materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda

- (2) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

## **2) Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Mei pada jam ke-7, dan ke-8 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **a) Kegiatan Awal**

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.
- (2) Guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa tanya jawab materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda yang telah dibahas dan diperankan pada pertemuan sebelumnya.

### **b) Kegiatan Inti**

#### **Eksplorasi**

Guru membagi siswa yang tidak berperan ke dalam 6 kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya

#### **Elaborasi**

- (1) Siswa saling berdiskusi dan saling membantu dengan teman satu timnya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.



- (2) Setiap kelompok menyampaikan laporan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain dan kelompok pemeran memberikan tanggapan/sanggahan apabila terdapat perbedaan pendapat.
- (3) Guru memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi siswa, serta memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang.
- (4) Siswa yang terpilih melakukan pemeranan ulang dan siswa yang tidak berperan memperhatikan pemeranan yang dilaksanakan.
- (5) Guru mengkondisikan siswa untuk menguji kemampuan individu siswa dengan mengadakan kuis individual yang dikerjakan secara individu selama 15 menit.

#### Konfirmasi

- (1) Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.
- (2) Guru mengadakan tanya jawab singkat tentang prosedur penanganan surat masuk dan keluar.
- (3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal yang belum jelas.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda.
- (2) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diperoleh data seperti tabel 10 berikut:

Tabel 10. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	70.97%
2	Ulet menghadapi kesulitan	68.82%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	70.97%
4	Lebih senang bekerja mandiri	72.08%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	74.19%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	73.12%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	67.74%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69.89%
<b>Skor rata-rata</b>		<b>70.97%</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perhitungan disajikan pada lampiran 2 hal 129

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa semua indikator mengalami peningkatan dibandingkan dengan data yang diperoleh dari observasi awal, namun belum ada indikator yang mencapai kriteria

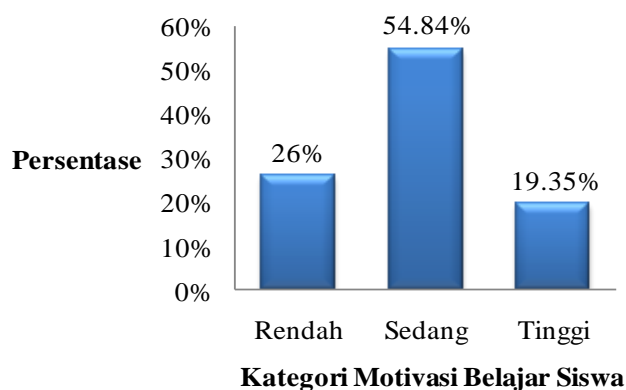
yang telah ditentukan yaitu 75%. Berdasarkan hal tersebut, maka data di atas digunakan sebagai salah satu bahan dalam melakukan refleksi. Adapun data untuk skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal, dengan menggolongkan siswa ke dalam kategori Motivasi Belajar Siswa seperti pada tabel 11 berikut:

Tabel 11. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa pada Observasi Siklus I

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	8	25,81%
Sedang	$14 \leq X < 21$	17	54,84%
Tinggi	$21 \leq X$	6	19,35%
Jumlah		31	100%

Sumber: Data primer yang diolah  
Perhitungan disajikan pada lampiran 2 hal 132

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti gambar 4 berikut:



Gambar 4. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Observasi Siklus I

Data tersebut menunjukkan terdapat 8 siswa (25,81%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar rendah, 17 siswa (54,84%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar sedang, dan 6 siswa (19,35%) siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi.

Jadi, total siswa yang telah mencapai kategori Motivasi Belajar sedang dan tinggi adalah 74,19%. Namun skor tersebut belum mencapai kriteria minimal yang ditetapkan yaitu 75%, sehingga dari data di atas dijadikan bahan refleksi untuk siklus II.

#### d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dengan guru yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Masih banyak siswa yang malu untuk mengemukakan pendapat, pertanyaan atau jawaban selama proses pembelajaran.
- 2) Beberapa siswa yang berperan masih terlihat malu-malu, ragu dan bingung saat melaksanakan perannya.
- 3) Siswa yang tidak memiliki peran masih terlihat mengobrol sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan jalannya pemeranan.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti dan guru menyusun rencana untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan yaitu:

- 1) Guru lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, siswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan siswa

yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya.

- 2) Peneliti dan guru lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan agar pemeranan menjadi lebih menarik.

### 3. Laporan Siklus II

Pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I teridentifikasi bahwa skor Motivasi Belajar Administrasi siswa belum mencapai skor minimum yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I, meliputi:

- 1) Guru lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, siswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan siswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya.
- 2) Peneliti dan guru lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan agar pemeranan menjadi lebih menarik..

Selain dari hasil refleksi siklus I, beberapa persiapan yang diperlukan sebelum melakukan tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Palaying*. Kompetensi dasar yang diajarkan adalah Mengimplementasikan Sistem Kearsipan.
- 2) Menentukan materi yang akan dijadikan pokok bahasan pada Kompetensi Mengimplementasikan Sistem Kearsipan yaitu materi prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan sistem kartu kendali.
- 3) Mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan pada pembelajaran dengan metode *Role Playing* yaitu buku tamu, kartu kendali, lembar disposisi, cap instansi, cap tanggal, dan *name tag* untuk mempermudah pengamatan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mempermudah *observer* dalam melakukan observasi.
- 5) Mempersiapkan angket untuk mengetahui Motivasi Belajar Siswadan Respon Siswa terhadap Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* yang akan dibagikan pada akhir siklus II.
- 6) Mempersiapkan catatan lapangan yang digunakan guna mencatat segala hal yang terjadi selama pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

## b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang pelaksanaannya hampir sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I, namun pada siklus ini terdapat tindakan perbaikan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Tindakan perbaikan tersebut yaitu guru lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, siswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan siswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya. Selain itu, guru lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan. Adapun pelaksanaan pembelajaran siklus II dijabarkan sebagai berikut:

### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada tanggal 8 Mei 2014 pada jam pelajaran ke-3 dan ke-4 dengan prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan sistem kartu kendali.

#### a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

- (2) Memberikan gambaran mengenai materi yang akan disampaikan dan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode *Role Playing*.
- (3) Melakukan kegiatan tanya jawab sebagai kegiatan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- (1) Guru menjelaskan mengenai kartu kendali dan prosedur penanganan surat masuk dan surat keluar dengan kartu kendali.
- (2) Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan dan memandu siswa dalam menentukan alur atau tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan role playing.
- (3) Guru membagi siswa yang lain ke dalam 6 kelompok, masing-masing tim terdiri dari 4 atau 5 anggota.

Elaborasi

- (1) Guru mempersilahkan siswa untuk memerankan tokoh yang telah diberikan sesuai dengan alur pemeranan.
- (2) Siswa yang tidak berperan mengamati permainan dan mencatat hal-hal penting berkaitan dengan alur pemeranan dan tugas dari setiap tokoh/peran.



- (3) Setelah pemeranan berakhir, siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi dalam kelompok dan menulis laporan hasil diskusi.

#### Konfirmasi

- (1) Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama. Kesempatan kepada siswa menanyakan hal yang belum jelas.

#### c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan mengenai materi penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali.
- (2) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2014 pada jam pelajaran ke-7 dan ke-8 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta

mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

- (2) Guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa tanya jawab materi penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali yang telah dibahas dan diperankan pada pertemuan sebelumnya.

#### b) Kegiatan Inti

##### Eksplorasi

- (1) Guru membagi siswa yang tidak berperan ke dalam 6 kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.

##### Elaborasi

- (1) Siswa berdiskusi dan saling membantu teman satu timnya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.
- (2) Setiap kelompok menyampaikan laporan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain dan kelompok pemeran memberikan tanggapan/sanggahan apabila terdapat perbedaan pendapat.
- (3) Guru memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi siswa, serta memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang.
- (4) Siswa yang terpilih melakukan pemeranan ulang dan siswa yang tidak berperan memperhatikan pemeranan yang dilaksanakan.

- (5) Guru mengkondisikan siswa untuk menguji kemampuan individu siswa dengan mengadakan kuis individual yang dikerjakan secara individu selama 15 menit.

#### Konfirmasi

- (1) Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.
- (2) Guru mengadakan tanya jawab singkat tentang prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali.
- (3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal yang belum jelas.

#### c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali.
- (2) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

#### c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran siklus II di kelas XI Administrasi Perkantoran 2 dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Pengamatan dilakukan oleh 3 orang

observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh data seperti pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	81,11%
2	Ulet menghadapi kesulitan	77,78%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	82,22%
4	Lebih senang bekerja mandiri	85,56%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	88,89%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	85,56%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76,67%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	80,00%
<b>Skor rata-rata</b>		<b>82,22%</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perhitungan disajikan pada lampiran 3 hal 162

Dari data di atas dapat diketahui bahwa setiap indikator Motivasi Belajar Siswa mengalami peningkatan dan setiap skor indikator Motivasi Belajar Siswa telah mencapai kriteria minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Apabila dilihat dari skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal, data yang diperoleh telah melampaui kriteria minimal yang ditentukan di mana diperoleh skor sebesar 82,22%. Jika skor Motivasi Belajar Siswa digolongkan dalam kategori Motivasi Belajar Siswa, maka akan terlihat seperti tabel 13 berikut:

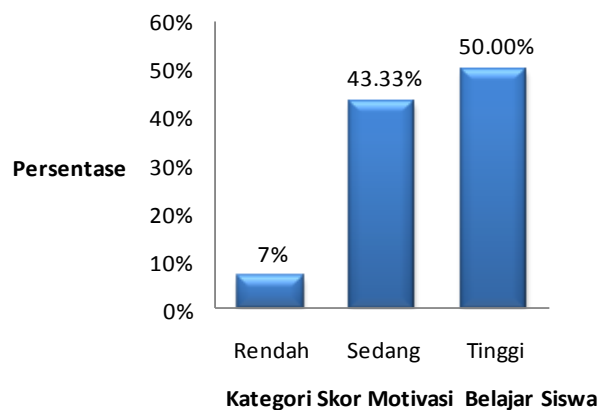
Tabel 13 Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa pada Observasi siklus II

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	2	6,67%
Sedang	$14 \leq X < 21$	13	43,33%
Tinggi	$21 \leq X$	15	50,00%
Jumlah		30	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Perhitungan disajikan pada lampiran 3 hal 165

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti gambar 5 berikut:



Gambar 5. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Observasi Siklus II

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa (6,67%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar rendah, 13 siswa (43,33%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar sedang, dan 15 siswa (50,00%) siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi. Dengan demikian, total siswa yang telah mencapai kategori Motivasi Belajar sedang dan tinggi adalah 93,33%.

#### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa setiap indikator Motivasi Belajar Siswa dan skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal mengalami peningkatan dan melebihi kriteria minimal. Hal ini membuktikan bahwa rencana perbaikan yang disusun pada tahap refleksi siklus I dapat dijalankan dengan baik pada siklus II. Guru lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara

berkomunikasi saat melakukan pemeranan, sehingga siswa yang berperan memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai jalannya pemeranan dan dapat memerankan tokoh yang diberikan dengan baik. Guru lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, siswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan siswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya sehingga siswa dapat menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok serta mengerjakan kuis individu dengan baik.

Kondisi yang tercipta pada siklus II lebih kondusif dan tertata setelah adanya alur yang lebih jelas dan contoh bagaimana cara berkomunikasi antar tokoh, siswa memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai jalannya pemeranan, sehingga siswa yang berperan lebih mantap dalam menjalankan pemeranan dan siswa yang tidak berperan lebih fokus dalam mengamati jalannya pemeranan. Oleh karena itu, tindakan dicukupkan sampai dengan dua siklus.

#### **4. Data Angket Motivasi Belajar Siswa**

Pada akhir pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*, siswa dibagikan angket Motivasi Belajar Siswa dan diminta mengisinya. Kemudian hasil skor angket pada siklus I dibandingkan dengan skor angket pada siklus II guna mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*.

Hasil skor angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 tertera pada tabel 14 berikut:

Tabel 14. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

<b>Indikator</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan I ke II</b>
Tekun menghadapi tugas	66,94%	80,83%	13,89%
Ulet menghadapi kesulitan	72,31%	82,50%	10,19%
Memiliki minat terhadap pelajaran	71,51%	78,33%	6,82%
Lebih senang bekerja mandiri	68,95%	75,83%	6,88%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	84,68%	90,83%	6,15%
Dapat mempertahankan pendapatnya	71,77%	81,11%	9,34%
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76,21%	81,67%	5,46%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	66,67%	80,28%	13,61%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>72,38%</b>	<b>81,42%</b>	<b>9,04%</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perhitungan Siklus I disajikan pada lampiran 2 hal 135

Perhitungan Siklus II disajikan pada lampiran 3 hal 167

Data tersebut menunjukkan bahwa selalu terjadi peningkatan skor indikator Motivasi Belajar siswa. Diakhir siklus II, semua indikator Motivasi Belajar Siswa telah mencapai kriteria minimal, yaitu 75%. Adapun data untuk skor Motivasi Belajar Siswa berdasarkan angket dengan menggolongkan siswa ke dalam kategori Motivasi Belajar Siswa seperti pada tabel 15 berikut:

Tabel 15. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa pada Angket

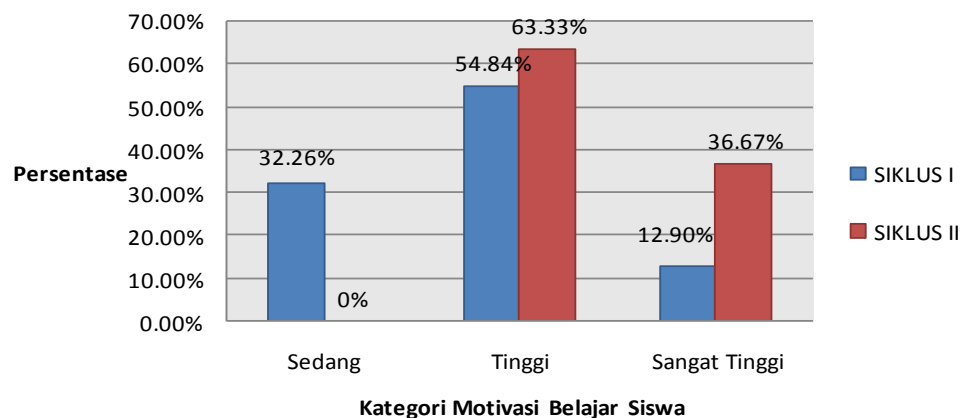
<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rendah	$X < 45$	0%	0%
Sedang	$45 \leq X < 55$	32,26%	0%
Tinggi	$55 \leq X < 65$	54,84%	63,33%
Sangat Tinggi	$65 \leq X$	12,90%	36,67%
Jumlah		100%	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Perhitungan Siklus I disajikan pada lampiran 2 hal 132

Perhitungan Siklus II disajikan pada lampiran 3 hal 164

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti gambar 6 berikut:



Gambar 6. Grafik Kategori Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Angket

Data di atas menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa digolongkan ke dalam kategori tinggi dan sangat tinggi semakin meningkat, dari siklus I yaitu 67,74% dan menjadi 100% pada siklus II.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan mengetahui Respon Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 melalui Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan kurangnya Motivasi Belajar Siswa yang dikhawatirkan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Pada saat observasi pra tindakan, Motivasi Belajar Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 hanya mencapai 62,63%. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakan perbaikan agar tidak ada lagi



kesenjangan antara hasil belajar dengan Motivasi Belajar Siswa yaitu dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Metode Pembelajaran *Role Playing* disusun untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.

Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah semua indikator Motivasi Belajar Siswa belum ada yang mencapai kriteria keberhasilan, hanya terdapat 4 dari 31 siswa atau 16,13% yang telah mencapai skor motivasi 75% atau lebih. Berdasarkan hasil tersebut, maka pada siklus II perlu dilakukan perbaikan agar Motivasi Belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 dapat mencapai kriteria yang telah ditentukan. Beberapa cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menekankan bahwa pada tahap pemeranan, siswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan siswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya. Selain itu, juga lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan sehingga pemeranan menjadi lebih menari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hamzah B. Uno (2008: 23) yang menyebutkan bahwa kegiatan belajar yang menarik dengan rangsangan tertentu dapat menyebabkan seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Terbukti bahwa terjadi peningkatan 11,25% dari siklus I ke siklus II. Jumlah siswa yang memiliki skor 75%-100% juga meningkat bahkan semua indikator Motivasi Belajar Siswa telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%. Untuk lebih jelasnya, pada tabel 16 berikut ini

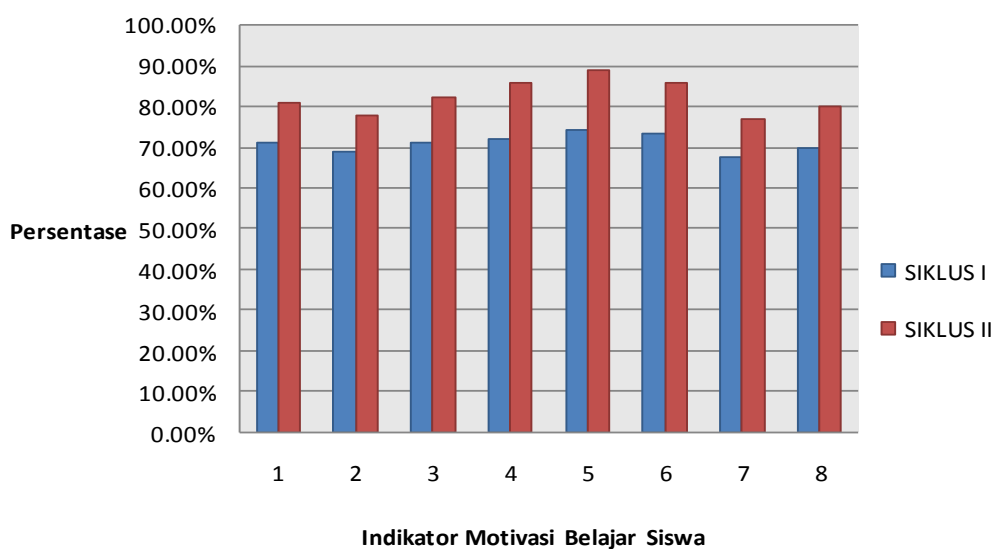
disajikan data Motivasi Belajar Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 siklus I dan siklus II:

Tabel 16. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus I dan Siklus II

Indikator	Skor (%)		Peningkatan
	Siklus I	Siklus II	I-II
Tekun menghadapi tugas	70.97%	81,11%	10,14%
Ulet menghadapi kesulitan	68.82%	77,78%	8,96%
Memiliki minat terhadap pelajaran	70.97%	82,22%	11,25%
Lebih senang bekerja mandiri	72,08%	85,56%	13,48%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	74.19%	88,89%	14,70%
Dapat mempertahankan pendapatnya	73.12%	85,56%	12,44%
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	67.74%	76,67%	8,93%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69.89%	80,00%	10,11%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>70,97%</b>	<b>82,22%</b>	<b>11,25%</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah  
Perhitungan disajikan pada lampiran 3 hal 171

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka tampak seperti gambar 7 berikut:



Gambar 7. Grafik Skor Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Observasi Siklus I dan Siklus II)

Keterangan :

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Memiliki minat terhadap pelajaran
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Jika dilihat secara klasikal, perbandingan skor observasi antara siklus I dan siklus II tertera pada tabel 17 berikut ini:

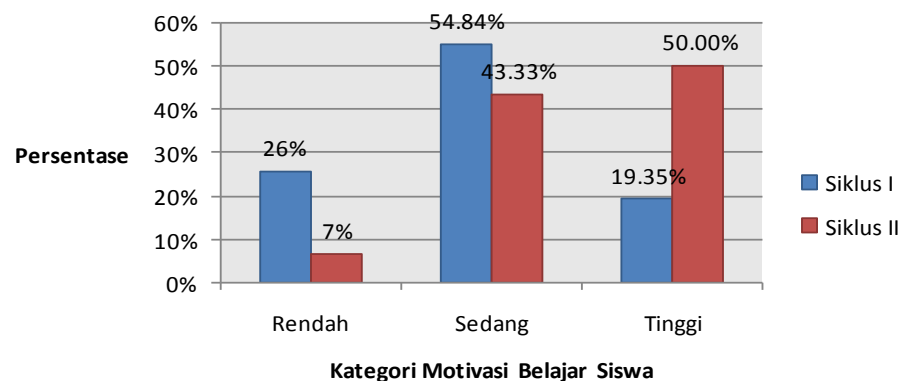
Tabel 17. Perbandingan Persentase Jumlah Siswa Berdasarkan Kategori Motivasi Belajar Siswa (Observasi siklus I dan siklus II)

Kategori	Skor	Siklus I	Siklus II
Rendah	$X < 17$	25,81%	6,67%
Sedang	$17 \leq X < 23$	54,84%	43,33%
Tinggi	$23 \leq X$	19,35%	50,00%
Jumlah		100%	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Perhitungan disajikan pada lampiran 3 hal 171

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka tampak seperti gambar 8 berikut:



Gambar 8. Grafik Perbandingan Persentase Jumlah Siswa Berdasarkan Kategori Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan analisis data angket, terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa setelah pembelajaran dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus I, rata-rata persentase skor Indikator Motivasi Belajar Siswa adalah 72,38%. Skor tersebut kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,42%. Jika dilihat secara klasikal, Jika dilihat secara klasikal, persentase jumlah siswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat. Pada siklus I, jumlah tersebut 74,19% dan meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Dapat dikatakan seluruh hasil penelitian tentang Motivasi Belajar Siswa telah mencapai indikator keberhasilan.

Peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Siswa dari siklus I ke siklus II berdasarkan observasi sebesar 11,25% sedangkan berdasarkan angket sebesar 9,04%. Perbedaan peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Siswa antara observasi dan angket terjadi karena perbedaan subjek yang mengisi instrumen penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi diisi oleh *observer* selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*, sedangkan angket diisi oleh responden yaitu siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 setelah selesai pembelajaran dengan Metode *Role Playing*. Perbedaan subjek yang mengisi instrumen penelitian tersebut mengakibatkan hasil yang berbeda. Selanjutnya dari hasil observasi dan angket tersebut dilakukan penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan dilakukan secara indikator-indikator yang melingkupinya:

a. Indikator tekun menghadapi tugas

Terjadi peningkatan skor 10,14% dari siklus I sebesar 70,97% dan siklus II sebesar 81,11%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 13,89%. Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* siswa lebih terkoneksi untuk tekun dalam menghadapi tugas hingga selesai dikerjakan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sugihartono (2007: 83) bahwa Metode *Role Playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan keterampilan siswa dalam memaknai materi yang dipelajari.

b. Indikator ulet menghadapi kesulitan

Terjadi peningkatan skor sebesar 8,96% dari siklus I sebesar 68,82% dan siklus II sebesar 77,78%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 10,19%. Pada saat sesi pemeranan, apabila menemui kesulitan atau terjadi masalah dalam pemeranan, siswa yang memiliki peran akan mencari pemecahannya dengan bertanya kepada guru atau teman agar pemeranan dapat sukses dilakukan. Siswa yang menjadi pengamat juga berusaha menganalisis masalah yang terjadi dalam pemeranan dengan berdiskusi bersama kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2004: 141) bahwa Metode *Role Playing* dapat menarik peserta didik untuk bertanya.

c. Indikator memiliki minat terhadap pelajaran

Terjadi peningkatan skor sebesar 11,25% dari siklus I sebesar 72,97% dan siklus II sebesar 82,22%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,82%. Diterapkannya Metode Pembelajaran *Role Playing* mampu memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang terbangun. Penciptaan suasana yang menyenangkan dan menarik mampu menambah minat siswa terhadap pelajaran. Adanya tahapan pemeranan dan diskusi mampu secara efektif meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran. Sesuai dengan pendapat Hafiz Muthoharoh (2010) bahwa Metode *Role Playing* sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis, dan penuh antusias.

d. Indikator lebih senang bekerja mandiri

Terjadi peningkatan skor sebesar 13,48% dari siklus I sebesar 72,08% dan siklus II sebesar 85,56%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,88%. Metode Pembelajaran *Role Playing* mampu membuat siswa tidak menggantungkan jawaban tugas kelompok pada teman saja. Hal ini sesuai dengan keunggulan Metode Pembelajaran *Role Playing* yaitu siswa aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik. (Roestiyah, 2008: 93)

e. Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Terjadi peningkatan skor sebesar 14,70% dari siklus I sebesar 74,19% dan siklus II sebesar 88,89%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,15%. Tujuan dari pembelajaran *Role Playing* adalah untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Interaksi yang terjadi begitu pembelajaran ini diselenggarakan adalah interaksi siswa dengan siswa lain menjadi lebih efektif begitu pula interaksi siswa dengan guru menjadi lebih komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar. Sejalan dengan pernyataan Fathurrohman, dkk (2007: 20) bahwa metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar.

f. Indikator dapat mempertahankan pendapatnya.

Terjadi peningkatan skor sebesar 12,44% dari siklus I sebesar 73,12% dan siklus II sebesar 85,56%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 9,34%. Pembelajaran *Role Playing* yang dihadirkan di kelas membuat individu-individu di dalamnya memiliki penguasaan materi yang lebih karena selain dengan penjelasan lisan, siswa juga melakukan pemeran dan diskusi kelompok. Tidak hanya sampai diskusi kelompok selanjutnya siswa juga melakukan

konfirmasi terhadap hasil diskusi pada akhir pembelajaran, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dan memiliki argumen yang tepat atas hasil diskusinya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mulayasa (2004: 141) bahwa Metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial

g. Indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

Terjadi peningkatan skor sebesar 8,93% dari siklus I sebesar 67,74% dan siklus II sebesar 76,67%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 5,46%. Metode Pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat ketika diskusi kelompok. Saat presentasi, siswa juga dituntut untuk mampu mengutarakan pendapat dan menjelaskan kepada kelompok lain atas hasil diskusi kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan keunggulan pembelajaran *Role Playing* yang mampu membangkitkan gairah dan semangat optimisme siswa (Hafiz Muthoharoh, 2010).

h. Indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal

Terjadi peningkatan skor sebesar 10,11% dari siklus I sebesar 74,17% dan siklus II sebesar 85,42%. Peningkatan skor Motivasi Belajar siswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 5,83%. Kemampuan siswa yang terkolaborasi



dengan baik melalui pemeranan dan diskusi memberikan dampak positif bagi mereka yaitu memudahkan siswa dalam menghadapi dan memecahkan suatu permasalahan.

Wawancara yang dilakukan pada akhir siklus memberikan hasil yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa semakin tertarik belajar apabila metode yang digunakan menyenangkan. Metode *Role Playing* membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Penerapan Metode *Role Playing* mampu menghilangkan kejenuhan dan rasa mengantuk siswa.

Hasil penelitian Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan teori yang dikemukakan Hamzah B. Uno (2008: 23) bahwa kegiatan belajar yang menarik dengan rangsangan tertentu dapat menyebabkan seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dilaksanakan oleh Noviana Kusumawati Ningrum(2012), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian Ayu Purwitari (2012) menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I 72,83% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,92%.

Oleh karena itu, dengan ini telah terbukti bahwa dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem

Kearsipan Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo  
dan memberikan respon positif bagi siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bab IV dapat disimpulkan bahwa Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa yang didapat melalui observasi dengan lembar observasi diperoleh 70,97% pada siklus I meningkat menjadi 82,22% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 11,25% dari siklus I ke siklus II. Selain itu berdasarkan angket yang didistribusikan kepada siswa dapat disimpulkan pula bahwa terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar siswa dari siklus I sebesar 72,38% meningkat menjadi 81,42% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 9,04% dari siklus I ke siklus II. Jika dilihat secara klasikal, persentase jumlah siswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat. Pada siklus I, jumlah tersebut 74,19% dan meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Dapat dikatakan seluruh hasil penelitian tentang Motivasi Belajar Siswa telah mencapai indikator keberhasilan.

Wawancara yang dilakukan pada akhir siklus memberikan hasil yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa semakin tertarik belajar apabila metode yang digunakan menyenangkan. Metode *Role Playing* membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang

dipelajari. Penerapan Metode *Role Playing* mampu menghilangkan kejenuhan dan rasa mengantuk siswa.

## **B. Implikasi**

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan skor persentase motivasi belajar siswa baik dari hasil observasi maupun hasil analisis angket telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, sebaiknya guru dapat menerapkan metode *Role Playing* agar memotivasi siswa untuk bersemangat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi menyebabkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. sehingga, siswa hanya diam dan tidak benar-benar memperhatikan penjelasan guru. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat merangsang motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat dijadikan salah satu pilihan untuk guru agar mampu menerapkan metode mengajar yang bervariasi.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti menyampaikan saran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga

proses pembelajaran dapat berlangsung dengan kondusif. Adapun saran-sarannya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya melakukan inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Metode Pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengelola proses pembelajaran.
- b. Guru sebagai motivator sebaiknya mampu memberikan dorongan belajar kepada siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar khususnya motivasi eksternal sehingga dinamika dalam pembelajaran dapat tercipta.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat memulai menumbuhkan keuletannya dalam belajar dengan tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Siswa dapat mencari jawaban dari berbagai sumber, baik dari buku maupun bertanya kepada guru maupun teman.
- b. Siswa seharusnya lebih percaya diri ketika berpendapat ataupun mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Karena nantinya dalam dunia kerja keterampilan akademis saja belum cukup. Oleh karena itu keterampilan dalam berbicara di depan umum dan mengemukakan pendapat perlu ditingkatkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Purwitari. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Diklat Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang
- Fathurrohman, dkk. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannnya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> diakses hari senin, pada tanggal 24 Februari 2014 pukul 13.20 WIB
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Askara.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Noviana Kusumawati Ningrum. (2012). Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar siswa Pada Mata pelajaran Menangani Surat/Dokumen Kantor Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Oemar Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Sardiman A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (1992). *Metode Penelitian administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2012). *Metode penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarka: Rajawali Pers.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Syamsul Anwar. (1999). *Kearsipan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kelompok Bisnis dan Manajemen*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

# **LAMPIRAN 1**

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa
2. Kriteria Pemberian Skor Aspek Motivasi Belajar Siswa
3. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa
4. Angket Motivasi Belajar Siswa
5. Pedoman Wawancara
6. Daftar Pertanyaan Wawancara Sebelum Tindakan
7. Datar Pertanyaan Setelah Tindakan
8. Form Catatan Lapangan
9. Hasil Observasi Awal Motivasi Belajar Siswa



### PEDOMAN OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi :

1. Pahami setiap pernyataan/aspek yang akan diamati
2. Berilah skor pada setiap aspek untuk masing – masing siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini aspek – aspek yang akan diamati

Butir	Aspek yang diamati
A	Siswa fokus dalam mengerjakan tugas sampai dengan tugas selesai dikerjakan
B	Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran.
C	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran.
D	Siswa tidak mengobrol di luar materi pelajaran.
E	Siswa tidak menggantungkan hasil diskusi dan tugas mandiri pada teman.
F	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru
G	Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argumen atas hasil pekerjaannya
H	Siswa mantap mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi
I	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan segera

### Kriteria Pemberian Skor Aspek Motivasi Belajar Siswa

- A. Siswa fokus dalam mengerjakan tugas kelompok sampai dengan tugas kelompok selesai dikerjakan

Skor 3	Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai
Skor 2	Siswa kurang fokus dan tidak selesai mengerjakan tugas yang diberikan guru
Skor 1	Siswa tidak fokus dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru

B. Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran

Skor 3	Ketika menemui kesulitan dalam pemeranan maupun diskusi siswa mencari pemecahannya dengan bertanya kepada guru sampai dengan jawaban dari masalah diperoleh
Skor 2	Ketika menemui kesulitan dalam pemeranan maupun diskusi siswa hanya sekedar bertanya kepada guru.
Skor 1	Ketika menemui kesulitan siswa sama sekali tidak berusaha mencari pemecahannya dan memilih berhenti berperan maupun mengerjakan tugas.

C. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang dipelajari maupun pemeranan yang dilakukan oleh teman.

Skor 3	Siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru maupun pemeranan yang dilakukan oleh teman.
Skor 2	Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru maupun pemeranan yang dilakukan oleh teman.
Skor 1	Siswa hanya memperhatikan penjelasan materi dari guru saja atau pemeranan yang dilakukan oleh teman saja.

D. Siswa tidak mengobrol di luar materi ketika sesi pemeranan maupun diskusi.

Skor 3	Siswa tidak mengobrol di luar materi pada ketika pemeranan maupun diskusi baik ketika ada guru yang mengawasi maupun tidak
Skor 2	Siswa tidak mengobrol di luar materi ketika di awasi oleh guru dan mengobrol di luar materi ketika tidak ada guru yang mengawasi
Skor 1	Siswa mengobrol di luar materi dan tidak melanjutkan diskusi tentang materi

E. Siswa tidak menggantungkan hasil diskusi pada teman saja.

Skor 3	Siswa berusaha memberikan pendapat saat diskusi.
Skor 2	Siswa sekedar memberikan pendapat pada saat diskusi.
Skor 1	Siswa mencontoh hasil diskusi kelompok lain.

F. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru

Skor 3	Siswa segera masuk kelas dan menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> tanpa diperintah oleh guru
Skor 2	Siswa segera masuk kelas dan menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran metode <i>role playing</i> setelah ada perintah dari guru

Skor 1	Siswa tidak segera masuk kelas dan menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran bahkan setelah ada perintah dari guru
--------	---

G. Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argumen atas hasil diskusinya.

Skor 3	Siswa dapat memberikan argumen atau alasan yang benar terhadap jawaban hasil diskusinya.
Skor 2	Siswa memberikan alasan atau argumen yang tidak tepat terhadap hasil diskusinya.
Skor 1	Siswa tidak dapat memberikan alasan atau argumen terhadap hasil diskusinya.

H. Siswa mantap mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi.

Skor 3	Siswa mantap menyampaikan pendapatnya ketika diskusi .
Skor 2	Siswa ragu menyampaikan pendapatnya ketika diskusi.
Skor 1	Siswa tidak menyampaikan pendapatnya ketika diskusi.

I. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan segera

Skor 3	Siswa segera mengerjakan tugas yang diberikan guru.
Skor 2	Siswa menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan guru
Skor 1	Siswa sama sekali tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru

Pokok bahasan :

[illegible]

28 April 2014

Hal : Angket Penelitian

Lampiran : 2 lembar

Kepada

Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2

SMK Negeri 2 Purworejo

Jalan Krajan No.1 Kutoarjo

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang saya laksanakan, Saya berharap keikhlasan Saudara untuk meluangkan waktu sebentar untuk mengisi angket yang disusun dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul :

**“Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”**

Berkenaan dengan hal tersebut, Saya mohon bantuan Saudara untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam angket ini dengan baik.

Atas perhatian Saudara, Saya ucapkan terimakasih.

Hormat Kami,

Peneliti

Arum Suryaningtyas

### ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tulislah nama, kelas dan nomor absen anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda saat ini.  
 SL : Selalu  
 SR : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban dibawah ini.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan tanda lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan dijamin kerahasiannya.

Identitas Responden

Nama : .....  
 Kelas : .....  
 No.Absen : .....

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dengan segera.				
2	Saya tidak berhenti mengerjakan tugas jika belum selesai.				
3	Saya tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang sulit.				
4	Saya bertanya kepada guru ketika ada penjelasan materi yang tidak saya pahami.				
5	Saya berdiskusi dengan teman jika menemukan kesulitan dalam belajar.				
6	Saya yakin bisa mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
7	Saya memperhatikan setiap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.				
8	saya tidak mengobrol di luar materi pada saat diskusi.				
9	Sebelum pelajaran dimulai saya sudah menyiapkan buku-buku, peralatan dan belajar terlebih dahulu.				

10	Saya lebih senang mengerjakan tugas sendiri.				
11	Saya tidak suka jika ada teman yang mencontek saat ulangan.				
12	Saya bersemangat belajar saat pembelajaran dilaksanakan dengan metode yang bervariasi.				
13	Saya yakin atas jawaban tugas yang saya kerjakan.				
14	Saya memilih membuktikan jawaban saya benar atau salah jika hasil pekerjaan saya berbeda dengan teman.				
15	Saya dapat menjelaskan alasan atau argumen atas jawaban saya.				
16	Saya menyampaikan pendapat saya jika ada pendapat yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.				
17	Saya yakin dengan rajin berlatih soal-soal akan membuat saya lebih memahami materi pelajaran.				
18	Saya berlatih mengerjakan soal-soal sampai saya bisa.				
19	Saya mencari soal-soal yang menantang (lebih sulit) untuk dikerjakan.				
20	Saya tetap belajar meskipun tidak ada ulangan.				

### PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang implementasi metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan dan tentang peningkatan Motivasi Belajar Siswa.
2. Kisi-kisi wawancara adalah sebagai berikut:

Sumber	Deskripsi Wawancara		No. Item
	Sebelum	Sesudah	
Guru	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.	Penerapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	1
	Masalah yang sering ditemui guru dalam proses pembelajaran.	Ketercapaian penerapan metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	2
	Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	Manfaat penerapan metode <i>Role Playing</i> .	3
	Pendapat guru mengenai metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	Hambatan dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> .	4
		Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	5
Siswa	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.	Penerapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	1
	Masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran	Perasaan siswa setelah penerapan metode <i>Role Playing</i>	2
	Solusi yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.	Manfaat penerapan metode <i>Role Playing</i> .	3
	Pendapat mengenai metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	Hambatan dalam penerapan metode <i>Role Playing</i> .	4
		Saran siswa untuk pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	5



## **DAFTAR PERTANYAAN SEBELUM TINDAKAN**

### **A. Pertanyaan Wawancara Guru**

1. Metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran mengelola sistem kearsipan ?
2. Kendala apa yang sering ditemui dalam prses pembelajaran ?
3. Apa yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut ?
4. Apakah metode pembelajaran role playing pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran mengelola sistem kearsipan ?

### **B. Pertanyaan Wawancara Siswa**

1. Metode apa yang guru Anda gunakan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas?
2. Adakah hambatan atau permasalahan yang sering muncul saat proses pembelajaran berlangsung?
3. Apa solusi yang sering digunakan guru untuk menghadapi atau meminimalisir hambatan tersebut?
4. Bagaimana tanggapan Anda mengenai metode pembelajaran Role Playing? Apakah sudah pernah diterapkan di kelas?

## **DAFTAR PERTANYAAN SETELAH TINDAKAN**

### **A. Pertanyaan Wawancara Guru**

1. Bagaimana pendapat ibu tentang pelaksanaan pembelajaran pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing ?
2. Bagaimana ketercapaian implementasi metode Role Playing menurut Ibu?  
Apakah ada peningkatan motivasi belajar ?
3. Apa Manfaat yang Ibu peroleh setelah diterapkannya metode role playing?
4. Menurut pendapat ibu apa saja kendala –kendala yang dihadapi selama pembelajaran dengan metode role playing ?
5. Apa saran ibu untuk perbaikan pembelajaran mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing ?

### **B. Pertanyaan Wawancara Siswa**

1. Bagaimana pendapat Anda tentang pelaksanaan pembelajaran pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing ?
2. Bagaimana ketercapaian implementasi metode Role Playing menurut Anda? Apakah ada peningkatan motivasi belajar ?
3. Apa Manfaat yang Anda peroleh setelah diterapkannya metode role playing?
4. Menurut pendapat Anda apa saja kendala –kendala yang dihadapi selama pembelajaran dengan metode role playing ?
5. Apa saran Anda untuk perbaikan pembelajaran mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing ?

**CATATAN LAPANGAN**

Siklus : .....

Pertemuan : .....

Hari, Tanggal : .....

Jam ke- : .....

Materi : .....

Jumlah siswa : .....

Catatan : .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Data Hasil Observasi Awal Motivasi Belajar Siswa**  
**Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014**  
**Pra Siklus Tanggal 23 April 2014**

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah	Skor
		A	B	C	D	F	G	I	J	K		
1	Adhe Roosinda Kasih	1	2	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
2	Ahadun	1	1	2	0	0	0	0	0	1	5	27.78%
3	Asri Lestari	SAKIT										
4	Ayu Oktaviyani	1	2	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
5	Devi Nofitasari	2	2	3	0	0	0	0	0	3	10	55.56%
6	Didik Akbar Mislan	2	1	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
7	Dwi Indah Rahmawati	2	1	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
8	Dwi Istyan Ningrum	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
9	Fahri Arif Budiarto	1	2	1	0	0	0	0	0	2	6	33.33%
10	Fiatus Salimah	1	1	2	0	0	0	0	0	2	6	33.33%
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	1	2	1	0	0	0	0	0	2	6	33.33%
12	Herdian July Ariasmara	3	2	3	0	0	0	0	0	3	11	61.11%
13	Ika Mariyani	2	2	1	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
14	Ikva Nur Halimah	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
15	Meita Damayanti	1	2	1	0	0	0	0	0	1	5	27.78%
16	Monica Yuniarti	2	2	3	0	0	0	0	0	3	10	55.56%
17	Nanik Sulastri	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
18	Nur Afifah	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
19	Nur Ekhsan	2	1	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
20	Rahmawati Dwi Oktavia	2	1	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
21	Rika Yuliana	3	2	2	0	0	0	0	0	3	10	55.56%

22	Ririn Retnowati	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
23	Riyani Saputri	1	2	2	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
24	Sasi Wulandari	2	2	3	0	0	0	0	0	2	9	50.00%
25	Setyani	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
26	Silvia Pangestika	2	1	1	0	0	0	0	0	2	6	33.33%
3	Siti Ismaya Pangestu	1	1	2	0	0	0	0	0	2	6	33.33%
28	Siti Karimatul Fauziyah	3	2	2	0	0	0	0	0	2	9	50.00%
29	Sukariyah	2	2	1	0	0	0	0	0	2	7	38.89%
30	Sumaryatun	1	2	2	0	0	0	0	0	1	6	33.33%
31	Vania Rizkyanti	3	2	2	0	0	0	0	0	2	9	50.00%
32	Viany Rachma Safitri	2	2	2	0	0	0	0	0	2	8	44.44%
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	<b>54</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>63</b>	<b>233</b>	
<b>Skor max</b>		<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>93</b>	<b>372</b>	
<b>Skor</b>		<b>60.22</b>	<b>58.06</b>	<b>64.52</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>	<b>67.74</b>	<b>62.63%</b>	
<b>Indikator</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>			
<b>Presentase Skor</b>		<b>60.22</b>	<b>58.06</b>	<b>64.52</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>67.74</b>		

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa Siswa}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{233}{372} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = 62.63\%$$

# **LAMPIRAN 2**

## **SIKLUS I**

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
3. Materi Pembelajaran Siklus I
4. Tugas Kelompok Siklus I
5. Kuis Individu Siklus I
6. Kunci Jawaban Kuis Individu Siklus I
7. Daftar Presensi Kehadiran Siklus I
8. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I
9. Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I
10. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I
11. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I
12. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I
13. Catatan Lapangan Siklus I

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 PURWOREJO
Bidang Keahlian	: BISNIS DAN MANAJEMEN
Program Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Produktif Kompetensi Kejuruan Adm. Perkantoran
Standar Kompetensi	: Mengelola Sistem Kearsipan
Kelas / Semester	: XI / Genap
Waktu	: 2 x @ 45 menit (90 menit)

---

**A. Standar Kompetensi**

Mengelola Sistem Kearsipan

**B. Kompetensi Dasar**

Mengimplementasikan Sistem Kearsipan

**C. Indikator**

- a. Sistem kearsipan yang sudah diperbaiki diimplementasikan agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Dokumen dalam system kearsipan agar terjamin integritasnya dicatat dan dipindahkan secara benar.

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian buku agenda dan macam-macam buku agenda.
2. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian disposisi.
3. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan system buku agenda.
4. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu melakukan penanganan surat masuk/keluar dengan buku agenda.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

1. Disiplin
2. Rasa Hormat dan perhatian
3. Kerjasama
4. Tanggung jawab
5. Ketelitian

**F. Materi Pembelajaran :**

1. Pengertian dan macam-macam buku agenda.
2. Prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem buku agenda.

**G. Metode Pembelajaran**

Metode Pembelajaran *Role Playing*

**H. Sumber , Alat Pembelajaran****1. Sumber**

- a. LKS Menangani Surat/Dokumen Kantor (Mail Handling), Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.
- b. Kearsipan Karso, Jilid 1, 2.
- c. LKS Kerasipan, Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.

**2. Alat**

Buku tamu, lembar disposisi, buku ekspedisi, buku agenda, stempel agenda, stempel instansi, stempel tanggal.

**I. Langkah – Langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai Karakter
1.	<b>Pendahuluan:</b> a) Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif. b) Memberikan gambaran mengenai materi yang akan disampaikan dan metode pembelajaran	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Sopan santun</li> <li>• Disiplin</li> </ul>



	<p>yang akan digunakan yaitu metode <i>Role Playing</i></p> <p>c) Melakukan kegiatan tanya jawab sebagai kegiatan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari.</p>		
2.	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menjelaskan mengenai buku agenda, disposisi, prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan buku agenda.</li> <li>2) Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan dan memandu siswa dalam menentukan alur atau tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan role playing.</li> <li>3) Guru membagi siswa yang lain ke dalam 6 kelompok, masing-masing tim terdiri dari 4 atau 5 anggota.</li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mempersilahkan siswa untuk memerankan tokoh yang telah diberikan sesuai dengan alur pemeranan.</li> <li>2) Siswa yang tidak berperan mengamati permainan dan mencatat hal-hal penting berkaitan dengan alur pemeranan dan tugas dari setiap tokoh/peran.</li> <li>3) Setelah pemeranan berakhir, siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi dalam kelompok dan menulis laporan hasil diskusi.</li> </ol>	70 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Kerjasama</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Komunika tif</li> </ul>

	<b>c. Konfirmasi</b> Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.		
3.	<b>Penutup</b> a. Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan mengenai materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda b. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya. c. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	10 Menit	• Tanggung jawab

## J. Penilaian

### 1. Prosedur :

- a) Penilaian pemeranan dan hasil kerja kelompok
- b) Penilaian kuis individu

### 2. Hasil Penilaian : Portofolio

Purworejo, 29 April 2014

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Pudji Hastuti, S.Pd

NIP. 19720702 200501 2 008

Arum Suryaningtyas

NIM. 10402244040

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 PURWOREJO
Bidang Keahlian	: BISNIS DAN MANAJEMEN
Program Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Produktif Kompetensi Kejuruan Adm. Perkantoran
Standar Kompetensi	: Mengelola Sistem Kearsipan
Kelas / Semester	: XI / Genap
Waktu	: 2 x @ 45 menit (90 menit)

#### A. Standar Kompetensi

Mengelola Sistem Kearsipan

#### B. Kompetensi Dasar

Mengimplementasikan Sistem Kearsipan

#### C. Indikator

- a. Sistem kearsipan yang sudah diperbaiki diimplementasikan agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Dokumen dalam system kearsipan agar terjamin integritasnya dicatat dan dipindahkan secara benar.

#### D. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian buku agenda dan macam-macam buku agenda.
2. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian disposisi.
3. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan system buku agenda.
4. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu melakukan penanganan surat masuk/keluar dengan buku agenda.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

1. Disiplin
2. Rasa Hormat dan perhatian
3. Kerjasama
4. Tanggung jawab
5. Ketelitian

**F. Materi Pembelajaran :**

1. Pengertian dan macam-macam buku agenda.
2. Prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem buku agenda.

**G. Metode Pembelajaran**

Metode Pembelajaran *Role Playing*

**H. Sumber dan Alat Pembelajaran****1. Sumber**

- a. LKS Menangani Surat/Dokumen Kantor (Mail Handling), Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.
- b. Kearsipan Karso, Jilid 1, 2.
- c. LKS Kerasipan, Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.

**2. Alat**

Buku tamu, lembar disposisi, buku ekspedisi, buku agenda, stempel agenda, stempel instansi, stempel tanggal.

**I. Langkah – Langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai Karakter
1.	<b>Pendahuluan:</b> a) Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Sopan santun</li> <li>• Disiplin</li> </ul>

	<p>b) Guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa tanya jawab materi penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda yang telah dibahas dan diperankan pada pertemuan sebelumnya.</p>		
2.	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Guru membagi siswa yang tidak berperan ke dalam 6 kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <p>1) Siswa berdiskusi dan saling membantu teman satu timnya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>2) Setiap kelompok menyampaikan laporan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain dan kelompok pemeran memberikan tanggapan/sanggahan apabila terdapat perbedaan pendapat.</p> <p>3) Guru memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi siswa, serta memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang.</p>	70 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Kerjasama</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Komuni- katif</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

	<p>4) Siswa yang terpilih melakukan pemeranan ulang dan siswa yang tidak berperan memperhatikan pemeranan yang dilaksanakan.</p> <p>5) Guru mengkondisikan siswa untuk menguji kemampuan individu siswa dengan mengadakan kuis individual yang dikerjakan secara individu selama 15 menit.</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.</li> <li>2. Guru mengadakan tanya jawab singkat tentang prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal yang belum jelas.</li> </ol>		
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p>a) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan buku agenda.</p>	10 Menit	• Tanggung jawab

	b) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.  c) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.		
--	--	--	--

## J. Penilaian

### 1. Prosedur :

- a) Penilaian pemeranan dan hasil kerja kelompok
- b) Penilaian kuis individu

### 2. Hasil Penilaian : Portofolio

Purworejo, 6 Mei 2014

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Pudji Hastuti, S.Pd

NIP. 19720702 200501 2 008

Arum Suryaningtyas

NIM. 10402244040

## **MATERI SIKLUS I**

### **1. Penanganan surat masuk sistem buku agenda**

Buku agenda adalah suatu buku yang dipergunakan untuk mencatat surat-surat masuk dan keluar dalam satu tahun. Petugas yang mengagendakan surat disebut agendaris.

Buku agenda ada 3 macam;

- a. Buku agenda tunggal/campuran.
- b. Buku agenda berpasangan.
- c. Buku agenda kembar.

Prosedur penanganan surat masuk sistem buku agenda adalah sebagai berikut:

#### **1) Penerimaan Surat**

Tugas penerima surat adalah:

- a) mengumpulkan setiap surat yang masuk,
- b) meneliti ketepatan alamat
- c) menandatangani bukti pengiriman bahwa surat sudah diterima.

#### **2) Penyortiran Surat**

Setelah surat diterima dari resepsionis selanjutnya surat dipisahkan berdasarkan alamat yang dituju. jika surat itu untuk perseorangan dan menyangkut masalah pribadi, maka surat dapat diberikan langsung kepada alamat yang dituju, tetapi apabila surat itu merupakan surat dinas karena menyangkut kepentingan perusahaan/organisasi, maka surat tersebut harus diproses lebih lanjut.

#### **3) Pencatatan Surat**

Pencatatan dilakukan dengan menggunakan buku agenda. Petugas dapat membuka dan membaca surat untuk mengetahui apakah surat tersebut merupakan surat dinas biasa, penting atau rahasia. Untuk surat rahasia, petugas tidak diperbolehkan membaca surat, kecuali sudah diizinkan oleh pimpinan. Kemudian petugas memberikan surat tersebut kepada pimpinan dengan melampirkan lembar disposisi untuk



mencatat instruksi pimpinan berkaitan dengan penanganan atau proses selanjutnya dari surat tersebut.

4) Pengarahan Surat

Pengarahan surat adalah menentukan siapa saja yang selanjutnya akan memproses surat berkaitan dengan permasalahan surat. Pengarahan surat dilakukan oleh pimpinan, karena pimpinanlah yang akan bertanggungjawab terhadap penanganan surat tersebut. Pimpinan dapat menuliskan instruksinya pada lembar disposisi, dan menuliskan siapa yang harus memproses surat tersebut.

5) Penyampaian Surat

Jika pimpinan sudah menuliskan instruksinya di lembar disposisi, maka surat tersebut berikut lembar disposisinya diberikan kepada orang yang ditunjuk oleh pimpinan yang telah ditulis di lembar disposisi. Saat surat tersebut diberikan kepada orang yang telah ditunjuk, maka yang menerima harus menandatangani bukti penerimaan di buku ekspedisi intern.

6) Penyimpanan Surat

Jika surat sudah selesai diproses, maka surat asli harus diserahkan kepada bagian tata usaha untuk disimpan dengan menggunakan sistem penyimpanan tertentu, seperti sistem abjad, sistem subjek, sistem wilayah, sistem tanggal, atau sistem nomor.

## 2. Penanganan surat keluar sistem buku agenda

a. Pembuatan Konsep

Konsep surat sering disebut sebagai draft. Pembuatan konsep dapat dilakukan oleh:

1) Atasan atau pimpinan

- Konsep dibuat dan diketik sendiri secara lengkap. Biasanya untuk surat rahasia.
- Konsep dibuat sendiri dan diserahkan kepada juru tik.
- Konsep dibuat secara garis besar, diselesaikan secara lengkap oleh sekretaris.

- Konsep didiktekan langsung kepada sekretaris atau pembantunya.

2) Orang yang ditunjuk (Konseptor)

- Pimpinan dapat menunjuk langsung orang yang dipercaya untuk membuat konsep surat.

b. Persetujuan Konsep

Jika konsep surat dibuat oleh konseptor atau bawahan, maka konsep tersebut harus mendapatkan persetujuan dari pimpinan. Bila konsep sudah mendapat persetujuan dari pimpinan, maka pimpinan akan memberi tanda/paraf (acc) pada konsep tersebut.

c. Pencatatan Surat

Konsep surat yang sudah mendapatkan persetujuan dari pimpinan, selanjutnya dicatat ke dalam buku agenda surat keluar untuk diregistrasi atau didaftarkan.

d. Pengetikan Konsep Surat

Konsep surat yang telah mendapatkan persetujuan pimpinan dan mempunyai nomor surat, selanjutnya dapat diserahkan kepada juru tik untuk diketik dengan rapi. Jangan lupa untuk mengetik juga sampul surat yang akan digunakan.

e. Pemeriksaan Pengetikan

Juru tik harus memeriksa pengetikannya sebelum surat tersebut diprint atau dicetak, jangan sampai ada kesalahan pengetikan sekecil apa pun, walau pun hanya satu huruf sekali pun. Selain itu, konseptor memberikan parafnya dengan pensil pertanda surat sudah sesuai dengan konsep.

f. Penandatanganan Surat

Setelah surat sudah selesai diketik dengan rapi, maka pejabat yang berwenang atau bertanggungjawab terhadap surat tersebut dan membubuhkan tanda tangan di atas nama terang.

g. Pemberian Cap Dinas

Surat yang telah ditandatangani oleh penanggungjawab, selanjutnya diberi cap dinas/stempel sebagai tanda syahnya surat. Surat yang tidak ada cap dinas/stempel akan diragukan keabsahannya. Pemberian cap dinas dibubuhkan di sebelah kiri tanda tangan dengan menyinggung sedikit dari tanda tangan tersebut.

h. Melipat Surat

Surat yang asli dikirim ke alamat yang dituju dengan dilipat secara rapi menggunakan aturan melipat surat. Sementara itu, tembusannya atau lembar ke-2 disimpan sebagai arsip, tanpa dilipat, karena akan disimpan dalam map/folder di laci filling cabinet.

i. Penyampulan Surat

Surat yang telah dilipat rapi selanjutnya dimasukkan ke dalam sampul yang telah disediakan dan direkatkan dengan lem secara rapi.

Perhatikan juga hal-hal berikut.

j. Pengiriman Surat

Jasa pengiriman surat merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses prosedur pengurusan surat, baik surat masuk/surat keluar. Oleh karena itu, dibutuhkan jasa pengiriman surat yang tepat.

k. Penyimpanan Surat

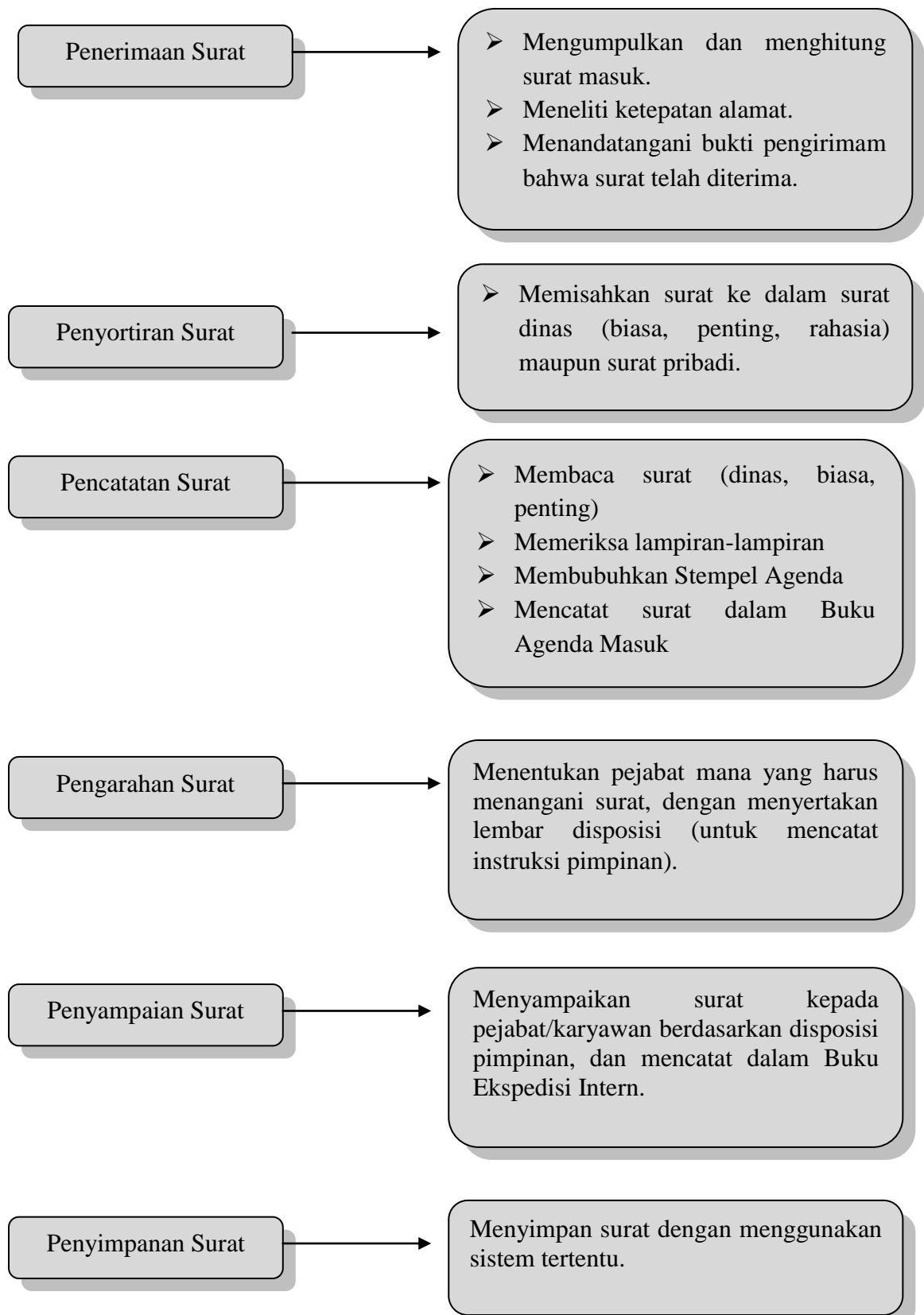
Surat yang asli dikirimkan kepada alamat yang dituju, sedangkan tembusan atau lembar ke-2 disimpan sebagai arsip. Penyimpanan dilakukan dengan menggunakan sistem penyimpanan, Misalnya: sistem abjad, sistem subjek, sistem tanggal, sistem nomor, dan sistem wilayah.

### **TUGAS KELOMPOK SIKLUS I**

1. Amati pemeranan dan buatlah laporan berdasarkan pemeranan prosedur penanganan surat masuk/keluar sistem buku agenda tersebut!

### **KUIS INDIVIDU SIKLUS I**

1. Sebutkan dan beri penjelasan prosedur pengurusan surat masuk dengan sistem buku agenda!

**KUNCI JAWABAN KUIS INDIVIDU SIKLUS I**

**DAFTAR PRESENSI KEHADIRAN SIKLUS I  
SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2**

No.	Nama Siswa	Pertemuan Ke/ Tanggal	
		1 (30 April 2014)	2 (7 Mei 2014)
1	Adhe Roosinda Kasih	√	√
2	Ahadun	√	√
3	Asri Lestari	S	S
4	Ayu Oktaviyani	√	√
5	Devi Nofitasari	√	√
6	Didik Akbar Mislan	√	√
7	Dwi Indah Rahmawati	√	√
8	Dwi Istyan Ningrum	√	√
9	Fahri Arif Budiarto	√	√
10	Fiatus Salimah	√	√
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	√	√
12	Herdian July Ariasmara	√	√
13	Ika Mariyani	√	√
14	Ikva Nur Halimah	√	√
15	Meita Damayanti	√	√
16	Monica Yuniarti	√	√
17	Nanik Sulastri	√	√
18	Nur Afifah	√	√
19	Nur Ekhsan	√	√
20	Rahmawati Dwi Oktavia	√	√
21	Rika Yuliana	√	√
22	Ririn Retnowati	√	√
23	Riyani Saputri	√	√
24	Sasi Wulandari	√	√
25	Setyani	√	√
26	Silvia Pangestika	√	√
27	Siti Ismaya Pangestu	√	√
28	Siti Karimatul Fauziyah	√	√
29	Sukariyah	√	√
30	Sumaryatun	√	√
31	Vania Rizkyanti	√	√
32	Viany Rachma Safitri	√	√

**Data Hasil Observasi Motivasi Belajar**  
**Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014**  
**Siklus 1 Tanggal 30 April dan 7 Mei 2014**

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah	Skor	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	Adhe Roosinda Kasih	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54.55%	Sedang
2	Ahadun	2	1	1	2	2	2	2	1	1	14	42.42%	Rendah
3	Asri Lestari	SAKIT											
4	Ayu Oktaviyani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54.55%	Sedang
5	Devi Nofitasari	3	3	3	2	3	3	3	3	3	26	78.79%	Tinggi
6	Didik Akbar Mislan	1	2	1	2	2	2	1	2	1	14	42.42%	Rendah
7	Dwi Indah Rahmawati	3	2	2	3	2	2	2	2	2	20	60.61%	Sedang
8	Dwi Istyan Ningrum	3	2	2	3	1	2	2	2	2	19	57.58%	Sedang
9	Fahri Arif Budiarto	2	1	1	2	2	2	1	2	1	14	42.42%	Rendah
10	Fiatus Salimah	2	2	2	3	3	3	3	2	2	22	66.67%	Sedang
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19	57.58%	Sedang
12	Herdian July Ariasmara	2	3	3	2	2	3	2	2	3	25	75.76%	Tinggi
13	Ika Mariyani	2	2	3	3	2	2	2	2	2	20	60.61%	Sedang
14	Ikva Nur Halimah	3	2	2	2	2	2	2	1	2	18	54.55%	Sedang
15	Meita Damayanti	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17	51.52%	Sedang
16	Monica Yuniarti	3	3	2	2	3	3	3	3	2	25	75.76%	Tinggi
17	Nanik Sulastri	2	2	2	3	2	2	2	2	2	20	60.61%	Sedang
18	Nur Afifah	2	2	3	2	2	2	1	3	2	19	57.58%	Sedang
19	Nur Ekhsan	2	2	2	1	2	2	1	1	1	14	42.42%	Rendah
20	Rahmawati Dwi Oktavia	2	1	1	2	2	2	2	1	1	14	42.42%	Rendah
21	Rika Yuliana	3	2	3	2	3	3	3	3	3	25	75.76%	Tinggi
22	Ririn Retnowati	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19	57.58%	Sedang

23	Riyani Saputri	2	2	2	2	3	2	2	2	2	19	57.58%	Sedang
24	Sasi Wulandari	2	1	2	2	2	2	1	1	1	14	42.42%	Rendah
25	Setyani	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20	60.61%	Sedang
26	Silvia Pangestika	2	2	2	2	3	3	3	3	3	23	69.70%	Tinggi
27	Siti Ismaya Pangestu	2	1	2	3	2	2	2	2	2	18	54.55%	Sedang
28	Siti Karimatul Fauziyah	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	60.61%	Sedang
29	Sukariyah	2	1	1	1	2	2	2	2	1	14	42.42%	Rendah
30	Sumaryatun	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54.55%	Sedang
31	Vania Rizkyanti	2	1	2	1	2	2	2	1	1	14	42.42%	Rendah
32	Viany Rachma Safitri	2	3	2	2	2	2	2	2	3	20	60.61%	Sedang
<b>Jumlah</b>		<b>66</b>	<b>64</b>	<b>67</b>	<b>65</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>68</b>	<b>63</b>	<b>65</b>	<b>580</b>		
<b>Skor max</b>		<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>837</b>		
<b>Skor</b>		<b>70.97%</b>	<b>68.82%</b>	<b>72.04%</b>	<b>69.89%</b>	<b>72.04%</b>	<b>74.19%</b>	<b>73.12%</b>	<b>67.74%</b>	<b>69.89%</b>	<b>70.97%</b>		
<b>Indikator</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>			
<b>Presentase Skor</b>		<b>70.97%</b>	<b>68.82%</b>	<b>70.97%</b>		<b>72.04%</b>	<b>74.19%</b>	<b>73.12%</b>	<b>67.74%</b>	<b>69.89%</b>			

Skor Motivasi Belajar Siswa =  $\frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa Siswa}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$

Skor Motivasi Belajar Siswa =  $\frac{580}{837} \times 100\%$

Skor Motivasi Belajar Siswa = 70,97%



### ANALISIS HASIL OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA

Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Persentase Skor per Aspek	Persentase Skor per Indikator
1	A	66	70.97%	70.97%
2	B	64	68.82%	68.82%
3	C	67	72.04%	70.97%
	D	65	69.89%	
4	E	67	72.04%	72.04%
5	F	69	74.19%	74.19%
6	G	68	73.12%	73.12%
7	H	63	67.74%	67.74%
8	I	65	69.89%	69.89%

#### 1. Analisis Ketercapaian Indikator secara Klasikal

Persentase skor per aspek dihitung dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah Skor Motivasi per Aspek}}{\text{Skor Maksimum per Aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek A} = \frac{66}{(31 \times 3)} \times 100\% = 70,97\% \quad \text{Aspek F} = \frac{69}{(31 \times 3)} \times 100\% = 74,19\%$$

$$\text{Aspek B} = \frac{67}{(31 \times 3)} \times 100\% = 68,82\% \quad \text{Aspek G} = \frac{68}{(31 \times 3)} \times 100\% = 73,12\%$$

$$\text{Aspek C} = \frac{67}{(31 \times 3)} \times 100\% = 72,04\% \quad \text{Aspek H} = \frac{63}{(31 \times 3)} \times 100\% = 67,74\%$$

$$\text{Aspek D} = \frac{65}{(31 \times 3)} \times 100\% = 69,89\% \quad \text{Aspek I} = \frac{65}{(31 \times 3)} \times 100\% = 69,89\%$$

$$\text{Aspek E} = \frac{67}{(31 \times 3)} \times 100\% = 72,04\%$$

### Rata-rata Skor Motivasi Belajar Kelas

Persentase rata-rata skor motivasi belajar dihitung dengan rumus:

$$= \frac{70,97\% + 68,82\% + 70,97\% + 72,04\% + 74,19\% + 73,12\% + 67,74\% + 69,89\%}{8}$$

$$= 70,97\%$$

## 2. Analisis Kategori Motivasi Belajar Siswa Secara Individual

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (27+9) \\ &= \frac{1}{2} (36) \\ &= 18\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (27- 9) \\ &= \frac{1}{6} (18) \\ &= 3\end{aligned}$$

$$M - SD = 18 - 3 = 15$$

$$M + SD = 18 + 3 = 21$$

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	8	25,81%
Sedang	$14 \leq X < 21$	17	54,84%
Tinggi	$21 \leq X$	6	19,35%
Jumlah		31	

Berdasarkan tabel hasil observasi Motivasi Belajar maka Motivasi Belajar

Siswa secara individual dapat dikategorikan sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Jumlah	Skor	Kategori
1	Adhe Roosinda Kasih	18	54.55%	Sedang
2	Ahadun	26	78.79%	Tinggi
3	Asri Lestari	14	42.42%	Rendah
4	Ayu Oktaviyani	20	60.61%	Sedang
5	Devi Nofitasari	19	57.58%	Sedang
6	Didik Akbar Mislan	14	42.42%	Rendah
7	Dwi Indah Rahmawati	22	66.67%	Sedang
8	Dwi Istyan Ningrum	19	57.58%	Sedang
9	Fahri Arif Budiarto	25	75.76%	Tinggi
10	Fiatus Salimah	20	60.61%	Sedang
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	18	54.55%	Sedang
12	Herdian July Ariasmara	17	51.52%	Sedang
13	Ika Mariyani	25	75.76%	Tinggi
14	Ikva Nur Halimah	20	60.61%	Sedang
15	Meita Damayanti	19	57.58%	Sedang
16	Monica Yuniarti	14	42.42%	Rendah
17	Nanik Sulastri	14	42.42%	Rendah
18	Nur Afifah	25	75.76%	Tinggi
19	Nur Ekhsan	19	57.58%	Sedang
20	Rahmawati Dwi Oktavia	19	57.58%	Sedang
21	Rika Yuliana	14	42.42%	Rendah
22	Ririn Retnowati	20	60.61%	Sedang
23	Riyani Saputri	23	69.70%	Tinggi
24	Sasi Wulandari	18	54.55%	Sedang
25	Setyani	20	60.61%	Sedang
26	Silvia Pangestika	14	42.42%	Rendah
27	Siti Ismaya Pangestu	18	54.55%	Sedang
28	Siti Karimatul Fauziyah	14	42.42%	Rendah
29	Sukariyah	20	60.61%	Sedang
30	Sumaryatun	18	54.55%	Sedang
31	Vania Rizkyanti	26	78.79%	Tinggi
32	Viany Rachma Safitri	14	42.42%	Rendah

**ANALISIS PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DARI PRA SIKLUS KE SIKLUS I**

No	Indikator	Skor (%)		Peningkatan
		Pra*	Siklus I	Pra*-I
1	Tekun menghadapi tugas	60,22%	70.97%	10.75%
2	Ulet menghadapi kesulitan	58,06%	68.82%	10.76%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,52%	70.97%	6.45%
4	Lebih senang bekerja mandiri	-	72.08%	-
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	-	74.19%	-
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	-	73.12%	-
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	-	67.74%	-
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	67,74%	69.89%	2.15%
<b>Skor rata-rata</b>		<b>62.34%</b>	<b>70.97%</b>	<b>7.53%</b>

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**  
**Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014**  
**Siklus I Tanggal 7 Mei 2014**

No. Siswa	Aspek yang diamati																				Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	65	Sangat tinggi
2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	46	Sedang
3	SAKIT																					
4	3	2	3	2	4	2	2	2	4	4	2	4	3	2	2	4	4	3	3	2	57	Tinggi
5	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	4	4	3	2	2	60	Tinggi
6	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	52	Sedang
7	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	3	54	Sedang
8	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	2	4	3	2	4	4	4	4	3	3	62	Tinggi
9	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	59	Tinggi
10	4	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	55	Tinggi
11	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	59	Tinggi
12	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	58	Tinggi
13	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	1	2	3	2	3	3	46	Sedang
14	4	4	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	59	Tinggi
15	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	51	Sedang
16	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	69	Sangat Tinggi
17	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	48	Sedang
18	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	50	Sedang
19	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	2	2	2	54	Sedang
20	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	68	Sangat Tinggi
21	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	2	3	2	59	Tinggi
22	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	56	Tinggi

23	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	4	4	2	2	3	55	Tinggi
24	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	60	Tinggi
25	3	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	54	Sedang
26	2	1	2	2	3	3	2	2	1	4	2	4	4	1	4	3	4	2	4	2	52	Sedang
27	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	3	62	Tinggi
28	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	55	Tinggi
29	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	65	Sangat Tinggi
30	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	2	3	2	2	3	56	Tinggi
31	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	56	Tinggi
32	3	3	3	2	3	4	4	2	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3	3	2	60	Tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>87</b>	<b>78</b>	<b>84</b>	<b>83</b>	<b>98</b>	<b>88</b>	<b>90</b>	<b>80</b>	<b>96</b>	<b>89</b>	<b>82</b>	<b>105</b>	<b>96</b>	<b>86</b>	<b>85</b>	<b>89</b>	<b>100</b>	<b>82</b>	<b>82</b>	<b>84</b>	<b>1795</b>	
<b>Skor max</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>124</b>	<b>2480</b>	

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{\text{Skor Motivasi Belajar Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{1795}{2480} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = 72,38\%$$

### ANALISIS HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS I

Butir	Jumlah Skor	Skor	Indikator	SKOR
1	87	70.16%	1	66.94%
2	78	62.90%		
3	84	67.74%		
4	83	66.94%	2	72.31%
5	98	79.03%		
6	88	70.97%		
7	90	72.58%	3	71.51%
8	80	64.52%		
9	96	77.42%		
10	89	71.77%	4	68.95%
11	82	66.13%		
12	105	84.68%	5	84.68%
13	96	77.42%	6	71.77%
14	86	69.35%		
15	85	68.55%		
16	89	71.77%	7	76.21%
17	100	80.65%		
18	82	66.13%	8	66.67%
19	82	66.13%		
20	84	67.74%		

#### 1. Rata-rata Skor Motivasi Belajar Kelas

Persentase rata-rata skor motivasi belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{66,94\% + 72,31\% + 71,51\% + 68,95\% + 84,86\% + 71,77\% + 76,21\% + 66,67\%}{8} \\
 &= 72,38\%
 \end{aligned}$$

## 2. Analisis Kategori Motivasi Belajar Siswa secara Individual

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{2} (80+20) \\
 &= \frac{1}{2} (100) \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{6} (80- 20) \\
 &= \frac{1}{6} (60) \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

$$M - 0,5 \text{ SD} = 50 - 0,5(10) = 45$$

$$M + 0,5 \text{ SD} = 50+ 0,5(10) = 55$$

$$M + 1,5 \text{ SD} = 50 + 1,5(10) = 65$$

Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Skor
Rendah	$X < 45$	0	0%
Sedang	$45 \leq X < 55$	10	32,26%
Tinggi	$55 \leq X < 65$	17	54,84%
Sangat Tinggi	$65 \leq X$	4	12,90%
		31	100%



### **CATATAN LAPANGAN SIKLUS I (Pertemuan 1)**

Hari/Tanggal : Rabu, 30 April 2014

Jam Ke : 6-7 (11.45-13.15 WIB)

Materi : Prosedur Penanganan Surat Masuk/Keluar Sistem Buku Agenda

Jumlah Siswa : 31 Siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 11.45 WIB. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa kemudian memperkenalkan peneliti dan para observer. Selanjutnya guru mengabsen siswa dan ternyata terdapat 1 siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran yaitu Asri dikarenakan sakit. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari ini. Guru membagikan *name tag* kepada siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai prosedur penanganan surat masuk dengan buku agenda kemudian menyampaikan materi pelajaran. Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan. Peneliti membagikan tugas kelompok yang dikerjakan oleh setiap siswa untuk didiskusikan dalam kelompok selama kurang lebih 15 menit.

Pelaksanaan tindakan pertemuan 1 siklus I masih ditemukan beberapa kendala yaitu beberapa siswa berbicara dengan teman lainnya dan tidak memperhatikan penjelasan materi oleh guru. Hal ini disebabkan karena guru kurang menekankan bahwa pada siswa harus bersungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru agar dapat melakukan maupun mengamati pemeranan. Selain itu cuaca yang panas dan pada jam sebelumnya kelas XI

Administrasi Perkantoran 2 melaksanakan olahraga membuat siswa tidak begitu konsentrasi memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Hal ini terbukti hampir seluruh siswa berkipas-kipas menggunakan buku. Pembelajaran diakhiri pada pukul 13.15 WIB. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan berdoa.

### **CATATAN LAPANGAN SIKLUS I (Pertemuan 2)**

Hari/Tanggal : Rabu, 7 Mei 2014

Jam Ke : 7 - 8 (11.45 – 13.15 WIB)

Materi : Prosedur Penanganan Surat Masuk/Keluar Sistem Buku Agenda

Jumlah Siswa : 31 Siswa

Pembelajaran dimulai pada pukul 11.45 WIB. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa kemudian melakukan apersepsi mengenai materi pada pertemuan sebelumnya dan mengabsen siswa. Pada pertemuan 2 ini dilaksanakan pada 2 jam pelajaran terakhir tidak membuat siswa merasa malas untuk belajar. Siswa melanjutkan diskusi kelompok. Guru mempersilahkan semua kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Anggota kelompok lain memperhatikan dan mengungkapkan pendapatnya apabila terdapat pendapat yang tidak sesuai.

Guru bersama-sama dengan siswa membahas hasil diskusi kemudian memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang. Siswa sangat antusias untuk, hal ini terbukti beberapa siswa menawarkan diri untuk berperan tanpa ditunjuk oleh guru. Saat kuis dimulai, siswa harus mengerjakan secara mandiri. Namun ada beberapa siswa yang berbisik-bisik saat kuis berlangsung. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan kuis, jawaban dikumpulkan. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diakhiri pada pukul 13.15 WIB. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan berdoa.

Pelaksanaan tindakan pertemuan 2 siklus I masih ditemukan beberapa kendala yaitu siswa masih enggan untuk menyampaikan pendapatnya dan hanya

menggantungkan hasil diskusi pada teman sekelompoknya. Selain itu siswa yang menjadi pemeran maupun pengamat belum memiliki gambaran yang jelas terhadap alur pemeranan sehingga kondisi pembelajaran belum kondusif dan tertata.

# **LAMPIRAN 3**

## **SIKLUS II**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
2. Materi Pembelajaran Siklus II
3. Tugas Kelompok Siklus II
4. Kuis Individu Siklus II
5. Kunci Jawaban Kuis Individu Siklus II
6. Daftar Presensi Kehadiran Siklus II
7. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II
8. Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II
9. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Secara Individual dari siklus I ke siklus II
10. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II
11. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II
12. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II
13. Hasil Wawancara
14. Catatan Lapangan Siklus II

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 PURWOREJO
Bidang Keahlian	: BISNIS DAN MANAJEMEN
Program Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Produktif Kompetensi Kejuruan Adm. Perkantoran
Standar Kompetensi	: Mengelola Sistem Kearsipan
Kelas / Semester	: XI / Genap
Waktu	: 2 x @ 45 menit (90 menit)

---

**A. Standar Kompetensi**

Mengelola Sistem Kearsipan

**B. Kompetensi Dasar**

Mengimplementasikan Sistem Kearsipan

**C. Indikator**

- a. Sistem kearsipan yang sudah diperbaiki diimplementasikan agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Dokumen dalam sistem kearsipan agar terjamin integritasnya dicatat dan dipindahkan secara benar.

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian Kartu Kendali
2. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem kartu kendali
3. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu melakukan penanganan surat masuk/keluar dengan kartu kendali.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

1. Disiplin
2. Rasa Hormat dan perhatian
3. Kerjasama
4. Tanggung jawab

## 5. Ketelitian

**F. Materi Pembelajaran :**

1. Pengertian kartu kendali.
2. Prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem kartu kendali.

**G. Metode Pembelajaran**

Metode Pembelajaran *Role Playing*

**H. Sumber dan Alat Pembelajaran****1. Sumber**

- a. LKS Menangani Surat/Dokumen Kantor (Mail Handling), Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.
- b. Kearsipan Karso, Jilid 1, 2.
- c. LKS Kerasipan, Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.

**2. Alat**

Buku tamu dan kartu kendali, cap instansi

**I. Langkah – Langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai Karakter
1.	<b>Pendahuluan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.</li> <li>b. Memberikan gambaran mengenai materi yang akan disampaikan dan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode <i>Role Playing</i>.</li> <li>c. Melakukan kegiatan tanya jawab sebagai kegiatan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari.</li> </ol>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Sopan santun</li> <li>• Disiplin</li> </ul>

2.	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menjelaskan mengenai kartu kendali prosedur dan penanganan surat masuk/keluar dengan kartu kendali.</li> <li>2) Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan dan memandu siswa dalam menentukan alur atau tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan role playing.</li> <li>3) Guru membagi siswa yang lain ke dalam 6 kelompok, masing-masing tim terdiri dari 4 atau 5 anggota.</li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mempersilahkan siswa untuk memerankan tokoh yang telah diberikan sesuai dengan alur pemeranan.</li> <li>2) Siswa yang tidak berperan mengamati permainan dan mencatat hal-hal penting berkaitan dengan alur pemeranan dan tugas dari setiap tokoh/peran.</li> <li>3) Setelah pemeranan berakhir, siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi dalam kelompok dan menulis laporan hasil diskusi.</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.</p>	70 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Kerjasama</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Komunika tif</li> </ul>
----	--	----------	--



3.	<b>Penutup</b> a. Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan mengenai materi penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali. b. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya. c. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.	10 Menit	• Tanggung jawab
----	---	----------	------------------

## J. Penilaian

### 1. Prosedur :

- a) Penilaian pemeranan dan hasil kerja kelompok
- b) Penilaian kuis individu

### 2. Hasil Penilaian : Portofolio

Purworejo, 6 Mei 2014

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Pudji Hastuti, S.Pd

NIP. 19720702 200501 2 008

Arum Suryaningtyas

NIM. 10402244040

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 PURWOREJO
Bidang Keahlian	: BISNIS DAN MANAJEMEN
Program Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Produktif Kompetensi Kejuruan Adm. Perkantoran
Standar Kompetensi	: Mengelola Sistem Kearsipan
Kelas / Semester	: XI / Genap
Waktu	: 2 x @ 45 menit (90 menit)

---

**A. Standar Kompetensi**

Mengelola Sistem Kearsipan

**B. Kompetensi Dasar**

Mengimplementasikan Sistem Kearsipan

**C. Indikator**

- a. Sistem kearsipan yang sudah diperbaiki diimplementasikan agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Dokumen dalam sistem kearsipan agar terjamin integritasnya dicatat dan dipindahkan secara benar.

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian Kartu Kendali
2. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem kartu kendali
3. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu melakukan penanganan surat masuk/keluar dengan kartu kendali.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

1. Disiplin
2. Rasa Hormat dan perhatian
3. Kerjasama

4. Tanggung jawab

5. Ketelitian

#### **F. Materi Pembelajaran :**

1. Pengertian kartu kendali.

2. Prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan sistem kartu kendali.

#### **G. Metode Pembelajaran**

Metode Pembelajaran *Role Playing*

#### **H. Sumber ,dan Alat Pembelajaran**

##### **1. Sumber**

- a. LKS Menangani Surat/Dokumen Kantor (Mail Handling), Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.
- b. Kearsipan Karso, Jilid 1, 2.
- c. LKS Kerasipan, Jilid 1, 2. Cahaya Mentari, Surakarta, 2008.

##### **2. Alat**

Buku tamu dan kartu kendali, cap instansi.

#### **I. Langkah – Langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai Karakter
1.	<p><b>Pendahuluan:</b></p> <p>a. Guru membuka pelajaran dengan salam doa, meneliti tingkat kesiapan siswa, mengecek absensi siswa serta mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.</p> <p>b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa berupa tanya jawab materi penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali yang</p>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Sopan santun</li> <li>• Disiplin</li> </ul>

	telah dibahas dan diperankan pada pertemuan sebelumnya.		
2.	<p><b>Kegiatan inti</b></p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Guru membagi siswa yang tidak berperan ke dalam 6 kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa berdiskusi dan saling membantu teman satu timnya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>2) Setiap kelompok menyampaikan laporan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain dan kelompok pemeran memberikan tanggapan/sanggahan apabila terdapat perbedaan pendapat.</li> <li>3) Guru memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi siswa, serta memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang.</li> <li>4) Siswa yang terpilih melakukan pemeranan ulang dan siswa yang tidak berperan memperhatikan pemeranan yang dilaksanakan.</li> </ol>	70 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Kerjasama</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Komunikatif</li> <li>.</li> <li>.</li> </ul>

	<p>5) Guru mengkondisikan siswa untuk menguji kemampuan individu siswa dengan mengadakan kuis individual yang dikerjakan secara individu selama 15 menit.</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>(1) Guru membimbing siswa dalam pemeranan dan diskusi kelompok dan memastikan agar semua siswa dapat saling membantu dan belajar bersama.</p> <p>(1) Guru mengadakan tanya jawab singkat tentang prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali.</p> <p>(2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal yang belum jelas.</p>		
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p>(1) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi prosedur penanganan surat masuk dan keluar dengan kartu kendali.</p> <p>(2) Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya.</p> <p>(3) Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.</p>	10 Menit	• Tanggung jawab

**J. Penilaian**

## 3. Prosedur :

- c) Penilaian pemeranan dan hasil kerja kelompok
- d) Penilaian kuis individu

## 4. Hasil Penilaian : Portofolio

Purworejo, 6 Mei 2014

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Pudji Hastuti, S.Pd

NIP. 19720702 200501 2 008

Arum Suryaningtyas

NIM. 10402244040

## **MATERI SIKLUS II**

### **Prosedur Penanganan Surat Masuk/keluar dengan Sistem Kartu Kendali.**

#### **1. Penanganan surat masuk sistem Kartu Kendali**

##### **a. Pengertian kartu kendali**

Sistem kartu kendali adalah istilah lain yang sering dipakai untuk nama kearsipan pola baru. Kartu kendali adalah Lembar isian yang digunakan untuk pencatatan surat

##### **b. Ciri-ciri kartu kendali**

- 1) Pada sistem kartu kendali perlu dilakukan pengelompokan surat antara lain surat penting, surat rahasia dan surat biasa
- 2) Lembar kartu kendali terdiri atas 3 warna yaitu: Lembar 1 berwarna kuning, Lembar 2 berwarna hijau dan Lembar 3 berwarna merah

##### **c. Prosedur surat masuk penting**

###### **a) Penerimaan surat**

Sebelumnya telah dibuat ketentuan atau peraturan di tiap instansi bahwa semua surat masuk dan keluar diterima melalui satu pintu, yaitu unit kearsipan. Hal ini akan lebih memudahkan untuk kontrol dan pengawasannya. Dalam pelaksanaannya, kalau suatu unit kerja memerlukan kecepatan dalam memproses surat keluar tersendiri sampai dengan penyampaiannya ke instansi lain dilaksanakan sendiri.

###### **b) Pencatatan surat**

Surat-surat yang diterima oleh pencatat dinilai menjadi tiga kategori, yaitu surat penting, biasa, atau rahasia. Kegiatan ini memerlukan pemikiran yang tajam, mengerti segala persoalan dalam lingkungan instansinya, dan harus teliti.

Untuk surat yang penting, maka dicatat menggunakan kartu kendali rangkap tiga. Tugas pencatat surat (juru catat surat) adalah sebagai berikut.

- 1) Mencatat surat penting menggunakan kartu kendali, surat biasa dengan lembar pengantar surat biasa, surat rahasia menggunakan lembar pengantar surat rahasia.
  - 2) Menyatukan kartu kendali dengan surat menggunakan paper clip dan meneruskan ke pengarah surat.
- c) Pengarahan atau pengendalian surat
- Petugas pengarah surat adalah pimpinan pada unit kearsipan (misalnya: Kepala Tata Usaha). Tugas pengarah surat antara lain sebagai berikut.
- 1) Menerima surat yang telah dilampiri tiga lembar kartu kendali.
  - 2) Menentukan arah surat, kepada siapa atau ke unit mana surat diteruskan.
  - 3) Mengisi kolom indeks, kode, dan pengolah pada kartu kendali.
  - 4) Mengambil kartu kendali 1 (putih) dan disimpan di kotak kartu kendali yang berfungsi sebagai alat pengendali surat dan setelah satu tahun dijilid.
  - 5) Meneruskan kartu kendali 2 dan 3 kepada unit pengolah.
- d) Penyampaian surat ke unit pengolah
- Unit pengolah terdiri dari bagian-bagian berikut.
- 1) Tata usaha unit pengolah
- Tugasnya adalah sebagai berikut.
- a) Menerima surat dan kartu kendali 2 dan 3 serta memarafnya sebagai bukti bahwa surat sudah diterima.
  - b) Mengembalikan kartu kendali 2 kepada pengarah surat untuk diteruskan kepada penata arsip (arsiparis), kartu kendali 3 tetap melekat pada surat.
  - c) Membuat dua lembar disposisi, kemudian melampirkan surat berikut lembar disposisi 1 dan 2 untuk disampaikan kepada pimpinan unit pengolah.
  - d) Menerima kembali surat, kartu kendali 3 dan lembar disposisi 1 dan 2 yang telah diisi oleh pimpinan unit pengolah.



- e) Menyimpan kartu kendali 3 dan meneruskan surat herikut dengan lembar disposisi kepada pelaksana sesuai instruksi yang ada di disposisi.
- f) Menerima surat dan lembar disposisi 1 kemhali dari pelaksana, jika surat tersehut sudah selesai diproses, untuk kemudian disimpan beherapa lama. Jika surat tersehut sudah menurun nilai gunanya (in-aktif), maka surat herikut kartu kendali 3 diserahkan kepada penata arsip dan ditukar dengan kartu kendali 2, sehagai hukti hahwa surat disimpan di unit kearsipan oleh penata arsip.

## 2) Pimpinan unit pengolah

Tugasnya adalah sebagai berikut.

- a) Menerima surat, kartu kendali 3, dan lembar disposisi 1 dan 2 dari tata usaha unit pengolah
- b) Mengisi lembar disposisi untuk menindaklanjuti surat yang masuk.
- c) Menyerahkan kembali surat, kartu kendali 3, dan lembar disposisi 1 dan 2 kepada tata usaha unit pengolah.

## 3) Pelaksana

Tugasnya adalah sebagai berikut.

- a) Menerima surat berikut lembar disposisi 1 pimpinan dari tata usaha unit pengolah.
- b) Melaksanakan instruksi pimpinan yang ditulis di lembar disposisi.
- c) Menyerahkan surat dan lembar disposisi 1 kepada tata usaha unit pengolah jika surat sudah selesai diproses/ditindaklanjuti.

## e) Penyimpanan atau penataan arsip

Tugas penata arsip (arsiparis) adalah sebagai berikut.

- 1) Menerima kartu kendali 2 yang telah diparaf tata usaha unit pengolah dan disimpan di kotak kartu kendali sebagai bukti bahwa surat sedang diproses di unit pengolah.

- 2) Menerima surat yang sudah selesai diproses oleh unit pengolah dan menukar kartu kendali 2 dengan kartu kendali 3.
- 3) Menyimpan surat dengan menggunakan sistem tertentu

## **2. Penanganan surat keluar sistem kartu kendali**

### **1. Prosedur penanganan surat keluar penting**

Seperti halnya dalam pengurusan surat masuk penting di mana pencatatan dan pengendalian menggunakan kartu kendali, maka penanganan surat keluar yang bersifat penting pun menggunakan kartu kendali. Keduanya tetap melalui satu pintu utama keluar masuknya surat yaitu unit kearsipan.

Langkah-Langkah pengurusan surat keluar penting adalah sebagai berikut.

#### **a. Unit pengolah**

Surat keluar berasal dari unit pengolah atau unit kerja yang berkepentingan terhadap surat tersebut. Pencatatan dengan kartu kendali dapat dilakukan di unit kearsipan. Dapat juga dilakukan di unit pengolah, asalkan kartu kendali 1 dan kartu kendali 2 diserahkan ke unit kearsipan, sehingga unit kearsipan selalu mengetahui apa yang telah diproses di unit pengolah. Tata usaha unit pengolah mengisi 3 kartu kendali, setelah itu surat asli beserta tembusannya dari kartu kendali 1 dan 2 diteruskan ke unit kearsipan. Kartu kendali 3 disimpan di unit pengolah. Tembusan yang telah diproses di pencatat surat, selanjutnya disimpan di unit pengolah.

#### **b. Pencatatan surat**

Tugas pencatat surat adalah sebagai berikut.

- 1) Menerima surat beserta tembusannya dan kartu kendali 1 dan 2 dari unit pengolah.
- 2) Memberikan stempel pada surat.
- 3) Kartu kendali 1 diteruskan ke pengarah surat untuk disimpan dan berfungsi sebagai kartu kontrol.

- 4) Memberikan paraf pada kartu kendali 2, kemudian mengembalikan kartu kendali 3 dan tembusan kepada unit pengolah.
- 5) Memberikan surat kepada petugas ekspedisi untuk dikirimkan kepada alamat instansi.

c. Pengarahan surat

Tugas pengarah surat dalam menangani surat keluar adalah menerima kartu kendali 1 dari pencatat surat dan menyimpannya ke dalam kotak kartu kendali sebagai kontrol atau pengendali dari surat yang dikirimkan.

d. Penataan arsip

Tugas penata arsip dalam hal ini adalah menerima kartu kendali 2 dari unit pengolah dan menyimpannya dalam kotak kartu kendali sebagai pengganti arsip yang ada di unit pengolah. Jika arsip yang berada di unit pengolah sudah in-aktif, kartu kendali 2 di penata arsip ditukar dengan kartu kendali 3 dan tembusan di unit pengolah.

e. Pengiriman surat

Umumnya pengirim surat menggunakan ekspeditor atau kurir. Tugasnya menerima surat-surat yang akan dikirim kepada pihak lain dan mengirimkannya dengan cara-cara tertentu yang telah menjadi aturan di suatu kantor.

### **TUGAS KELOMPOK SIKLUS II**

1. Amati pemeranan dan buatlah laporan berdasarkan pemeranan prosedur penanganan surat masuk/keluar dengan kartu kendali tersebut!

### **KUIS INDIVIDU SIKLUS II**

1. Sebutkan prosedur pengurusan surat keluar dengan sistem kartu kendali!

## **KUNCI JAWABAN KUIS INDIVIDU SIKLUS II**

1. Prosedur pengurusan surat keluar dengan sistem kartu kendali adalah sebagai berikut

- a. Unit pengolah

Surat keluar berasal dari unit pengolah atau unit kerja yang berkepentingan terhadap surat tersebut. Pencatatan dengan kartu kendali dapat dilakukan di unit kearsipan. Dapat juga dilakukan di unit pengolah, asalkan kartu kendali 1 dan kartu kendali 2 diserahkan ke unit kearsipan, sehingga unit kearsipan selalu mengetahui apa yang telah diproses di unit pengolah. Tata usaha unit pengolah mengisi 3 kartu kendali, setelah itu surat asli beserta tembusannya dan kartu kendali 1 dan 2 diteruskan ke unit kearsipan. Kartu kendali 3 disimpan di unit pengolah. Tembusan yang telah diproses di pencatat surat, selanjutnya disimpan di unit pengolah.

- b. Pencatatan surat

Tugas pencatat surat adalah sebagai berikut.

- 1) Menerima surat beserta tembusannya dan kartu kendali 1 dan 2 dari unit pengolah.
- 2) Memberikan stempel pada surat.
- 3) Kartu kendali 1 diteruskan ke pengarah surat untuk disimpan dan berfungsi sebagai kartu kontrol.
- 4) Memberikan paraf pada kartu kendali 2, kemudian mengembalikan kartu kendali 3 dan tembusan kepada unit

pengolah.

- 5) Memberikan surat kepada petugas ekspedisi untuk dikirimkan kepada alamat instansi.

c. Pengarahan surat

Tugas pengarah surat dalam menangani surat keluar adalah menerima kartu kendali 1 dari pencatat surat dan menyimpannya ke dalam kotak kartu kendali sebagai kontrol atau pengendali dari surat yang dikirimkan.

d. Penataan arsip

Tugas penata arsip dalam hal ini adalah menerima kartu kendali 2 dari unit pengolah dan menyimpannya dalam kotak kartu kendali sebagai pengganti arsip yang ada di unit pengolah. Jika arsip yang berada di unit pengolah sudah in-aktif, kartu kendali 2 di penata arsip ditukar dengan kartu kendali 3 dan tembusan di unit pengolah.

e. Pengiriman surat

Umumnya pengirim surat menggunakan ekspeditor atau kurir. Tugasnya menerima surat-surat yang akan dikirim kepada pihak lain dan mengirimkannya dengan cara-cara tertentu yang telah menjadi aturan di suatu kantor.

**DAFTAR PRESENSI KEHADIRAN SIKLUS II**  
**SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN 2**

No.	Nama Siswa	Pertemuan Ke/ Tanggal	
		1 (8 Mei 2014)	2 (8 Mei 2014)
1	Adhe Roosinda Kasih	√	√
2	Ahadun	√	√
3	Asri Lestari	S	S
4	Ayu Oktaviyani	√	√
5	Devi Nofitasari	√	√
6	Didik Akbar Mislan	√	√
7	Dwi Indah Rahmawati	√	√
8	Dwi Istyan Ningrum	√	√
9	Fahri Arif Budiarto	√	√
10	Fiatus Salimah	√	√
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	√	√
12	Herdian July Ariasmara	√	√
13	Ika Mariyani	√	√
14	Ikva Nur Halimah	√	√
15	Meita Damayanti	√	√
16	Monica Yuniarti	√	√
17	Nanik Sulastri	√	√
18	Nur Afifah	√	√
19	Nur Ekhsan	√	√
20	Rahmawati Dwi Oktavia	√	√
21	Rika Yuliana	√	√
22	Ririn Retnowati	√	√
23	Riyani Saputri	√	√
24	Sasi Wulandari	√	√
25	Setyani	√	√
26	Silvia Pangestika	√	√
27	Siti Ismaya Pangestu	√	√
28	Siti Karimatul Fauziyah	√	√
29	Sukariyah	√	√
30	Sumaryatun	√	√
31	Vania Rizkyanti	√	√
32	Viany Rachma Safitri	S	S

**Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa**  
**Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014**  
**Siklus II Tanggal 8 Mei 2014**

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah	Skor	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	Adhe Roosinda Kasih	2	2	3	3	3	3	2	2	3	23	69.70%	Tinggi
2	Ahadun	2	1	1	2	2	2	2	1	1	14	42.42%	Rendah
3	Asri Lestari	SAKIT											
4	Ayu Oktaviyani	2	2	2	2	2	3	2	2	3	20	60.61%	Sedang
5	Devi Nofitasari	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	78.79%	Tinggi
6	Didik Akbar Mislan	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20	60.61%	Sedang
7	Dwi Indah Rahmawati	3	3	3	2	2	2	3	2	3	23	69.70%	Tinggi
8	Dwi Istyan Ningrum	2	2	3	3	3	3	2	3	2	23	69.70%	Tinggi
9	Fahri Arif Budiarto	2	2	3	2	2	3	2	2	2	20	60.61%	Sedang
10	Fiatus Salimah	2	2	2	3	3	3	3	2	3	23	69.70%	Tinggi
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	3	3	3	3	3	2	3	3	2	25	75.76%	Tinggi
12	Herdian July Ariasmara	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	78.79%	Tinggi
13	Ika Mariyani	3	2	2	2	2	3	2	2	2	20	60.61%	Sedang
14	Ikva Nur Halimah	2	2	3	2	3	2	2	2	2	20	60.61%	Sedang
15	Meita Damayanti	2	2	3	3	3	3	2	2	3	23	69.70%	Tinggi
16	Monica Yuniarti	3	3	3	2	3	3	3	3	3	26	78.79%	Tinggi
17	Nanik Sulastri	3	3	3	3	3	2	2	2	2	23	69.70%	Tinggi
18	Nur Afifah	3	2	3	2	3	3	3	2	2	23	69.70%	Tinggi
19	Nur Ekhsan	2	2	2	1	2	1	2	1	1	14	42.42%	Rendah
20	Rahmawati Dwi Oktavia	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20	60.61%	Sedang
21	Rika Yuliana	3	2	3	2	3	3	3	3	3	25	75.76%	Tinggi



22	Ririn Retnowati	3	3	2	3	3	3	3	3	2	25	75.76%	Tinggi
23	Riyani Saputri	2	2	2	2	3	3	2	2	2	20	60.61%	Sedang
24	Sasi Wulandari	3	2	3	3	2	3	3	3	2	24	72.73%	Tinggi
25	Setyani	2	2	2	2	2	3	2	2	3	20	60.61%	Sedang
26	Silvia Pangestika	3	2	2	2	3	3	3	2	3	23	69.70%	Tinggi
3	Siti Ismaya Pangestu	2	2	2	3	2	3	3	1	2	20	60.61%	Sedang
28	Siti Karimatul Fauziyah	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19	57.58%	Sedang
29	Sukariyah	2	1	2	3	3	3	2	2	2	20	60.61%	Sedang
30	Sumaryatun	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19	57.58%	Sedang
31	Vania Rizkyanti	2	3	3	3	2	3	3	2	2	23	69.70%	Tinggi
32	Viany Rachma Safitri	SAKIT											
<b>Jumlah</b>		<b>73</b>	<b>70</b>	<b>75</b>	<b>73</b>	<b>77</b>	<b>80</b>	<b>77</b>	<b>69</b>	<b>72</b>	<b>666</b>		
<b>Skor max</b>		<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>810</b>		
<b>Skor</b>		<b>81.11%</b>	<b>77.78%</b>	<b>83.33%</b>	<b>81.11%</b>	<b>85.56%</b>	<b>88.89%</b>	<b>85.56%</b>	<b>76.67%</b>	<b>80.00%</b>	<b>82.22%</b>		
<b>Indikator</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>			
<b>Presentase Skor</b>		<b>81.11%</b>	<b>77.78%</b>	<b>82.22%</b>		<b>85.56%</b>	<b>88.89%</b>	<b>85.56%</b>	<b>76.67%</b>	<b>80.00%</b>			

Skor Motivasi Belajar Siswa =  $\frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa Siswa}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$

Skor Motivasi Belajar Siswa =  $\frac{666}{810} \times 100\%$

Skor Motivasi Belajar Siswa = 82.22%

## ANALISIS HASIL OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS II

Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Persentase Skor per Aspek	Persentase Skor per Indikator
1	A	73	81.11%	81.11%
2	B	70	77.78%	77.78%
3	C	75	83.33%	82.22%
	D	73	81.11%	
4	E	77	85.56%	85.56%
5	F	80	88.89%	88.89%
6	G	77	85.56%	85.56%
7	H	69	76.67%	76.67%
8	I	72	80.00%	80.00%

### 1. Analisis Ketercapaian Indikator secara Klasikal

Persentase skor per aspek dihitung dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah Skor Motivasi per Aspek}}{\text{Skor Maksimum per Aspek}} \times 100\%$$

$$\text{Aspek A} = \frac{73}{(30 \times 3)} \times 100\% = 81,11\% \quad \text{Aspek F} = \frac{80}{(30 \times 3)} \times 100\% = 88,89\%$$

$$\text{Aspek B} = \frac{70}{(30 \times 3)} \times 100\% = 77,78\% \quad \text{Aspek G} = \frac{77}{(30 \times 3)} \times 100\% = 85,56\%$$

$$\text{Aspek C} = \frac{75}{(30 \times 3)} \times 100\% = 83,33\% \quad \text{Aspek H} = \frac{69}{(30 \times 3)} \times 100\% = 76,67\%$$

$$\text{Aspek D} = \frac{73}{(30 \times 3)} \times 100\% = 81,11\% \quad \text{Aspek I} = \frac{72}{(30 \times 3)} \times 100\% = 80,00\%$$

$$\text{Aspek E} = \frac{77}{(30 \times 3)} \times 100\% = 85,56\%$$

### Rata-rata Skor Motivasi Belajar Kelas

Persentase rata-rata skor motivasi belajar dihitung dengan rumus:

$$= \frac{81,11 + 77,78\% + 82,22\% + 85,56\% + 88,89\% + 85,56\% + 76,67\% + 80,00\%}{8}$$

$$= 82,22\%$$

## 2. Analisis Kategori Motivasi Belajar Siswa secara Individual

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (27+9) \\ &= \frac{1}{2} (36) \\ &= 18\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (27- 9) \\ &= \frac{1}{6} (18) \\ &= 3\end{aligned}$$

$$M - SD = 18 - 3 = 15$$

$$M + SD = 18 + 3 = 21$$

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	0	0%
Sedang	$14 \leq X < 21$	19	63,33%
Tinggi	$21 \leq X$	11	36,67%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi Motivasi Belajar maka Motivasi Belajar

Siswa secara individual dapat dikategorikan sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Jumlah	Skor	Kategori
1	Adhe Roosinda Kasih	25	76.67%	Tinggi
2	Ahadun	14	46.67%	Rendah
3	Asri Lestari			
4	Ayu Oktaviyani	25	66.67%	Sedang
5	Devi Nofitasari	26	86.67%	Tinggi
6	Didik Akbar Mislan	25	66.67%	Sedang
7	Dwi Indah Rahmawati	25	76.67%	Tinggi
8	Dwi Istyan Ningrum	25	76.67%	Tinggi
9	Fahri Arif Budiarto	25	66.67%	Sedang
10	Fiatus Salimah	25	76.67%	Tinggi
11	Frida Halimah Tuzakhdiyah	25	83.33%	Tinggi
12	Herdian July Ariasmara	26	86.67%	Tinggi
13	Ika Mariyani	25	66.67%	Sedang
14	Ikva Nur Halimah	25	66.67%	Sedang
15	Meita Damayanti	25	76.67%	Tinggi
16	Monica Yuniarti	26	86.67%	Tinggi
17	Nanik Sulastri	23	76.67%	Tinggi
18	Nur Afifah	23	76.67%	Tinggi
19	Nur Ekhsan	14	46.67%	Rendah
20	Rahmawati Dwi Oktavia	20	66.67%	Sedang
21	Rika Yuliana	25	83.33%	Tinggi
22	Ririn Retnowati	25	83.33%	Tinggi
23	Riyani Saputri	20	66.67%	Sedang
24	Sasi Wulandari	24	80.00%	Tinggi
25	Setyani	20	66.67%	Sedang
26	Silvia Pangestika	23	76.67%	Tinggi
27	Siti Ismaya Pangestu	20	66.67%	Sedang
28	Siti Karimatul Fauziyah	19	63.33%	Sedang
29	Sukariyah	20	66.67%	Sedang
30	Sumaryatun	19	63.33%	Sedang
31	Vania Rizkyanti	23	76.67% %	Tinggi
32	Viany Rachma Safitri			

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**  
**Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014**  
**Siklus II Tanggal 8 Mei 2014**

No.	Aspek yang diamati																				Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	67	Sangat Tinggi
2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	55	Tinggi
3	SAKIT																					
4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	63	Tinggi
5	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	62	Tinggi
6	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	61	Tinggi
7	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	63	Tinggi
8	4	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	70	Sangat Tinggi
9	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	66	Sangat Tinggi
10	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	64	Tinggi
11	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	62	Tinggi
12	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	67	Sangat Tinggi
13	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	59	Tinggi
14	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	64	Tinggi
15	2	3	2	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	58	Tinggi
16	4	4	3	3	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	70	Sangat Tinggi
17	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	62	Tinggi
18	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	62	Tinggi

19	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	2	64	Tinggi
20	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	71	Sangat Tinggi
3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	67	Sangat Tinggi
22	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	64	Tinggi
23	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	70	Sangat Tinggi
24	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71	Sangat Tinggi
25	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	62	Tinggi
26	3	3	3	2	2	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	65	Tinggi
3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	70	Sangat Tinggi
28	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	64	Tinggi
29	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	69	Sangat Tinggi
30	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	64	Tinggi
31	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	63	Tinggi
32	SAKIT																					
Jumlah	101	97	93	95	100	102	94	93	95	92	90	109	100	98	94	95	101	96	94	99	1954	
Skor max	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	2400	

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{\text{Skor Motivasi Belajar Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = \frac{1954}{2400} \times 100\%$$

$$\text{Skor Motivasi Belajar Siswa} = 81,42\%$$

**ANALISIS HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
SIKLUS II**

Butir	Jumlah Skor	Skor	Indikator	SKOR
1	101	84.17%	1	80.83%
2	97	80.83%		
3	93	77.50%		
4	95	79.17%	2	82.50%
5	100	83.33%		
6	102	85.00%		
7	94	78.33%	3	78.33%
8	93	77.50%		
9	95	79.17%		
10	92	76.67%	4	75.83%
11	90	75.00%		
12	109	90.83%	5	90.83%
13	100	83.33%	6	81.11%
14	98	81.67%		
15	94	78.33%		
16	95	79.17%	7	81.67%
17	101	84.17%		
18	96	80.00%	8	80.28%
19	94	78.33%		
20	99	82.50%		

**1. Rata-rata Skor Motivasi Belajar Kelas**

Persentase rata-rata skor motivasi belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$= \frac{80,83\% + 82,50\% + 78,33\% + 75,83\% + 90,83\% + 81,11\% + 81,67\% + 80,28\%}{8}$$

$$= 81,42\%$$

## 2. Analisis Kategori Motivasi Belajar Siswa secara Individual

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{2} (80+20) \\
 &= \frac{1}{2} (100) \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{6} (80- 20) \\
 &= \frac{1}{6} (60) \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

$$M - 0,5 \text{ SD} = 50 - 0,5(10) = 45$$

$$M + 0,5 \text{ SD} = 50+ 0,5(10) = 55$$

$$M + 1,5 \text{ SD} = 50 + 1,5(10) = 65$$

Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Skor
Rendah	$X < 45$	0	0%
Sedang	$45 \leq X < 55$	0	0%
Tinggi	$55 \leq X < 65$	19	63.33%
Sangat Tinggi	$65 \leq X$	11	36,67%
		31	100%



## ANALISIS PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DARI SIKLUS I KE SIKLUS II

### A. Berdasarkan Observasi

No	Indikator	Skor (%)		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	Siklus I
1	Tekun menghadapi tugas	70.97%	81,11%	70.97%
2	Ulet menghadapi kesulitan	68.82%	77,78%	68.82%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	70.97%	82,22%	70.97%
4	Lebih senang bekerja mandiri	72,08%	85,56%	72,08%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	74.19%	88,89%	74.19%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	73.12%	85,56%	73.12%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	67.74%	76,67%	67.74%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69.89%	80,00%	69.89%
<b>Skor rata-rata</b>		<b>62.34%</b>	<b>70,97%</b>	<b>82,22%</b>

Kategori	Skor	Siklus I	Siklus II
Rendah	$X < 17$	25,81%	6,67%
Sedang	$17 \leq X < 23$	54,84%	43,33%
Tinggi	$23 \leq X$	19,35%	50,00%
Jumlah		100%	100%

## B. Berdasarkan Angket

Indikator	Siklus 1	Siklus II	Peningkatan I ke II
Tekun menghadapi tugas	66,94%	80,83%	13,89%
Ulet menghadapi kesulitan	72,31%	82,50%	10,19%
Memiliki minat terhadap pelajaran	71,51%	78,33%	6,82%
Lebih senang bekerja mandiri	68,95%	75,83%	6,88%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	84,68%	90,83%	6,15%
Dapat mempertahankan pendapatnya	71,77%	81,11%	9,34%
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76,21%	81,67%	5,46%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	66,67%	80,28%	13,61%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>72,38%</b>	<b>81,42%</b>	<b>9,04%</b>

Kategori	Skor	Siklus I	Siklus II
Rendah	$X < 45$	0%	0%
Sedang	$45 \leq X < 55$	32,26%	0%
Tinggi	$55 \leq X < 65$	54,84%	63,33%
Sangat Tinggi	$65 \leq X$	12,90%	36,67%
Jumlah		100%	100%

## Hasil Wawancara Sebelum Tindakan terhadap Guru

### Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan

1. Peneliti : Metode apa yang Ibu gunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas? Apa saja metode yang pernah Ibu gunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas?  
  
Guru : Yang pasti ceramah mbak, kadang saya selingi dengan penugasan
2. Peneliti : Adakah hambatan, kendala, atau permasalahan yang sering timbul ketika Ibu mengajar?  
  
Guru : Jelas ada mbak. Siswa kan hanya menggunakan buku LKS, sedangkan buku LKS sangat sedikit materinya, ketika diterangkan materi yang tidak ada di buku LKS siswa juga kadang ramai sendiri dan tidak mencatat materi tersebut.
3. Peneliti : Apa yang Ibu lakukan untuk mengatasi atau meminimalisir permasalahan tersebut?  
  
Guru : Untuk materi saya atasi dengan memberi tugas mereka untuk mencari materi di Internet mbak, seperti bikin makalah. Kalau untuk siswa yang ramai, saya beri teguran.
4. Peneliti : Bagaimana menurut Ibu tentang metode pembelajaran *Role Playing*? Apakah metode tersebut pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran mengelola sistem kearsipan?

5. Guru : Saya sangat tertarik dengan metode tersebut, sepertinya menyenangkan kalau diterapkan di pembelajaran Mengelola Sistem Kearsipan. Saya belum pernah menggunakan metode tersebut mbak.

### **Hasil Wawancara Setelah Tindakan terhadap Guru**

#### **Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan**

1. Peneliti : Bagaimana pendapat Ibu tentang pelaksanaan pembelajaran pada standar kompetensi mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing ?

Guru : Siswa terlihat lebih bersemangat, perhatian siswa juga lebih terpusat pada proses pembelajaran.

2. Peneliti : Bagaimana ketercapaian implementasi metode Role Playing menurut Ibu? Apakah ada peningkatan motivasi belajar ?

Guru : Menurut Saya sih sudah tercapai mbak. Motivasi siswa bisa dibilang lebih meningkat. Seperti yang saya bilang tadi. sangat terlihat siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

3. Peneliti : Apa manfaat yang Ibu peroleh setelah diterapkannya metode Role Playing?

Guru : Menambah pengetahuan dan pengalaman mbak. Bisa dijadikan masukan juga untuk saya.

4. Peneliti : Adakah hambatan atau permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran dengan metode role playing belajar ? Kalau ada, apa saja hambatan tersebut?

Guru : Karena ruang kelas yang ukuranya tidak terlalu luas, membuat pengaturan tempatnya agak susah. Siswa masih susah mengucapkan dialog dalam pemeranan.

5. Peneliti : Apa saran ibu untuk perbaikan pembelajaran mengelola sistem kearsipan dengan metode role playing?

Guru : Siswa yang berperan sebaiknya benar-benar paham akan alur dan dialog yang digunakan. Jadi tidak ragu atau terbata-bata saat berperan.

### Hasil Wawancara Sebelum Tindakan terhadap Siswa

1. Peneliti : Metode apa yang guru Anda gunakan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas?
- Rika (No. Absen 21) : Ceramah atau menjelaskan materi gitu, kemudian diberi tugas mbak.
- Ikva (No. Absen 14) : Metode ceramah yang sering diguankan, membuat bosan.
- Silvia ( No. Absen 26) : Guru menerangkan/ menjelaskan materi mbak.
- Vania (No. Absen 31) :Guru menerangkan, murid bertanya kalau tidak jelas.
- Herdian (No.Absen 12) : Menjelaskan materi, diberi tugas, kadang praktik membuat perlengkapan arsip.
- Devi N (No.Absen 05) : Metode ceramah mbak paling sering.
  
2. Peneliti : Adakah hambatan atau permasalahan yang sering muncul saat proses pembelajaran berlangsung?
- Rika (No. Absen 21) : Kadang kurang jelas sama materi yang disampaikan.
- Ikva (No. Absen 14) : Ya banyak yang bosan mbak.
- Silvia ( No. Absen 26) : Sering pada ramai sendiri.

Vania (No. Absen 31) : Pada kurang semangat mbak, apalagi kalau pas jam terakhir terus abis olah raga, sebageian besar pada males-malesan.

Herdian (No.Absen 12) : Banyak yang males mencatat materi yang dijelaskan.

Devi N (No.Absen 05) : Banyak yang ramai gitu mbak..

3. Peneliti : Apa solusi yang sering digunakan guru untuk menghadapi atau meminimalisir hambatan tersebut?

Rika (No. Absen 21) : Kadang diberi tugas suruh nyari materi internet mbak.

Ikva (No. Absen 14) : Diselingin cerita-cerita.

Silvia ( No. Absen 26) : Kalau yang ramai itu sering ditegur mbak, kadang kalau pas jam terakhir terus kelihatan pada bosen apa mengantuk, sama bu Puji diselingin cerita.

Vania (No. Absen 31) : Kadang siswa-siswa yang terlihat mengantuk disuruh keluar untuk cuci muka dulu, kadang diselingin bercandaan gitu.

Herdian (No.Absen 12) : Bu Puji kadang-kadang ngasih tugas mencari materi di Internet.

Devi N (No.Absen 05) : Di tegur mbak sama bu Puji kalau udah kelewatan ramainya.



4. Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda mengenai metode pembelajaran Role Playing? Apakah sudah pernah diterapkan di kelas?
- Rika (No. Absen 21) : Sepertinya seru. Belum pernah diterapkan kok mbak.
- Ikva (No. Absen 14) : Asyik jadi bisa praktik langsung. Belum pernah diterapkan sebelumnya.
- Silvia ( No. Absen 26) : Seru mbak. Belum pernah diterapkan yang seperti itu.
- Vania (No. Absen 31) : Seru banget. Bikin lebih semangat. Belum pernah diterapkan mbak.
- Herdian (No.Absen 12) : Gak membosankan. belum pernah mbak.
- Devi N (No.Absen 05) : Lebih seru karena prktik langsung, jadi gak bosenin juga. Belum pernah diterapin mbak.

### **Hasil Wawancara Setelah Tindakan terhadap Siswa**

1. Peneliti : Metode apa yang guru Anda gunakan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas?

Rika (No. Absen 21) : Ceramah atau menjelaskan materi gitu, kemudian diberi tugas mbak.

Ikva (No. Absen 14) : Metode ceramah yang sering digunakan, membuat bosan.

Silvia ( No. Absen 26) : Guru menerangkan/ menjelaskan materi mbak.

Vania (No. Absen 31) :Guru menerangkan, murid bertanya kalau tidak jelas.

Herdian (No.Absen 12) : Menjelaskan materi, diberi tugas, kadang praktik membuat perlengkapan arsip.

Devi N (No.Absen 05) : Metode ceramah mbak paling sering.

## CATATAN LAPANGAN

### SIKLUS II (Pertemuan 1)

Hari/Tanggal : Rabu, 8 Mei 2014

Jam Ke : 3-4 (08.30- 10.00 WIB)

Materi : Prosedur Penanganan Surat Masuk/Keluar Sistem Kartu Kendali

Jumlah Siswa : 30 Siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 08.30 WIB. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa. Selanjutnya guru mengabsen siswa dan ternyata terdapat 2 siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran yaitu Asri Lestari dan Viany Rachman Saitri dikarenakan sakit. Pembelajaran dimulai pukul 11.45 WIB. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa kemudian memperkenalkan peneliti dan para observer. Selanjutnya guru mengabsen siswa dan ternyata terdapat 1 siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran yaitu Asri dikarenakan sakit.. Guru membagikan *name tag* kepada siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai prosedur penanganan surat masuk dengan kartu kendali kemudian menyampaikan materi pelajaran. Guru memilih siswa yang akan melakukan pemeranan. Peneliti membagikan tugas kelompok yang dikerjakan oleh setiap siswa untuk didiskusikan dalam kelompok selama kurang lebih 15 menit.

## **CATATAN LAPANGAN**

### **SIKLUS II (Pertemuan 2)**

Hari/Tanggal : Rabu, 8 Mei 2014

Jam Ke : 7-8 (11.45-13.15 WIB)

Materi : Prosedur Penanganan Surat Masuk/Keluar Sistem Kartu Kendali

Jumlah Siswa : 30 Siswa

Pembelajaran dimulai pada pukul 11.45 WIB. Pada pertemuan 2 ini dilaksanakan pada dua jam pelajaran terakhir tidak membuat siswa merasa malas untuk belajar. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil tugas kelompok yang telah didiskusikan. Pemilihan kelompok ini berdasarkan nomor absen siswa. Anggota kelompok lain memperhatikan dan mengungkapkan pendapatnya apabila terdapat jawaban yang tidak sesuai.

Pembelajaran dimulai pada pukul 11.45 WIB. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa kemudian melakukan apersepsi mengenai materi pada pertemuan sebelumnya dan mengabsen siswa. Pada pertemuan 2 ini dilaksanakan pada 2 jam pelajaran terakhir tidak membuat siswa merasa malas untuk belajar. Siswa melanjutkan diskusi kelompok. Guru mempersilahkan semua kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Anggota kelompok lain memperhatikan dan mengungkapkan pendapatnya apabila terdapat pendapat yang tidak sesuai.

Guru bersama-sama dengan siswa membahas hasil diskusi kemudian memilih siswa yang akan melakukan pemeranan ulang. Siswa sangat antusias untuk, hal ini terbukti beberapa siswa menawarkan diri untuk berperan tanpa ditunjuk oleh guru. Saat kuis dimulai, siswa harus mengerjakan secara mandiri. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan kuis, jawaban dikumpulkan. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Seluruh siswa mengisi angket dengan teliti dan terkumpul 30 angket. Kegiatan pembelajaran diakhiri pada pukul 13.15 WIB. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

# LAMPIRAN 4

1. Dokumentasi Penelitian
2. Perijinan Penelitian

## DOKUMENTASI PENELITIAN



**Dokumentasi 1. Perlengkapan dalam Memproses Surat Masuk/Keluar**



**Dokumentasi 2. Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru**



**Dokumentasi 3. Petugas Pencatat Surat Memberi Cap Agenda Pada Surat Masuk dan Mengisi Buku Agenda Surat Masuk**



**Dokumentasi 4. Sekretaris Melakukan Pengecekan Surat Sebelum Diserahkan Kepada Pimpinan**



**Dokumentasi 5. Petugas Pengolah Surat Memberikan Nomor Pada Amplop Surat Keluar**



**Dokumentasi 6. Petugas Pencatat Surat Mengisi Kartu Kendali**





**Dokumentasi 7. Pimpinan Memberikan Disposisi**



**Dokumentasi 8. Wawancara dengan Siswa**



**Dokumentasi 9. Wawancara dengan Guru Mengelola Sistem Kearsipan**



**Dokumentasi 10. Siswa Melakukan Diskusi Kelompok**



**Dokumentasi 11. Siswa Melakukan Diskusi Kelompok**



**Dokumentasi 12. Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok**



189

**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**

NOMOR : 072/204/2014

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Izin Penelitian dari Dekan Fak Ekonomi UNY No.846/UN34. 18/LT/2014 Tanggal 17 April 2014
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| ❖ Nama                          | : Arum Suryaningtyas  |
| ❖ Pekerjaan                     | : Mahasiswa   |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll.             | : 10402244040   |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta   |
| ❖ Jurusan                       | : Pendidikan Administrasi Perkantoran   |
| ❖ Program Studi                 | : Pendidikan Administrasi Perkantoran   |
| ❖ Alamat                        | : Aglik Selatan Rt.01 Rw.07 Semawung Daleman Kec.Kutoarjo Kab. Purworejo  |
| ❖ No. Telp.                     | : 085729626043  |
| ❖ Penanggung Jawab              | : Purwanto,M.M,MPd  |
| ❖ Maksud / Tujuan               | : Penelitian  |
| ❖ Judul                         | : Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Purworejo |
| ❖ Lokasi                        | : SMK N 2 Purworejo   |
| ❖ Lama Penelitian               | : 3 Bulan   |
| ❖ Jumlah Peserta                | :   |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  2. Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 28 April 2014 sampai dengan tanggal 28 Juli 2014.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
3. Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
4. Ka. SMK N 2 Purworejo,
5. Daekan Fak Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 28 April 2014

a.n. **BUPATI PURWOREJO**

**KEPALA KANTOR**

**PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**  
**KABUPATEN PURWOREJO**

**PUJUTRI PRIYO UTOMO, S.Sos**  
 Pembina  
 NIP. 19640724 198611 1 001





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
 DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO  
 Jalan Krajan I, Semawungdaleman Kutoarjo 54213  
 Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : [smkn2\\_pwr@yahoo.com](mailto:smkn2_pwr@yahoo.com) web : [smkn2](http://smkn2)



190

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 350 / 2014

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Arum Suryaningtyas  
 NIM : 10402244040  
 Jurusan : Pendidikan Administrasi Perkantoran

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mail Handling Siswa Kelas XI AP 3 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014” pada tanggal 30 April s.d 8 Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 8 Mei 2014



Kepala Sekolah

Drs. Suhirman, M.Pd

Pembina

NIP 19590816 198703 1 011