

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI ALTERNATIF MENGATASI PERMASALAHAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN PEMBELAJARAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN ASASI MANUSIA BAGI SISWA KELAS XI TKJ-2 SMK NEGERI 2 SRAGEN KABUPATEN SRAGEN

SETYO BUDI ERNAWATI

SMK Negeri 2 Sragen

setyoernabudiwati@gmail.com

First received: 21 February 2020

Final proof received: 25 Maret 2020

Abstract

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses meningkatkan motivasi belajar, prestasi belajar pengetahuan, ketrampilan dan perilaku siswa kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 2 Sragen dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (Role Play) pada pelajaran materi hak dan kewajiban asasi manusia. PTK ini dilakukan dua siklus, terjadi perubahan perilaku belajar dari motivasi belajar meningkat, Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pencapaian prosentase rata-rata pelajaran materi hak dan kewajiban asasi manusia ketrampilan 85,52 %, nilai pengetahuan 84,19% dari 31 peserta didik. Pencapaian rata –rata motivasi belajar peserta didik 88.32%, Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti merekomendasikan bahwa model Bermain Peran (Role Play).

Kata kunci : Bermain Peran (Role Play), motivasi belajar

PENDAHULUAN

Peran guru yang sangat penting di dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan, oleh sebab itu guru seharusnya memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas pengajarnya. Peran guru sebagai pengelola proses belajar mengajar bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan suasana pelajaran Mekanika Teknik yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar,

mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran dan menguasai tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

Bermain peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka se-

nang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan. (Prastowo, 2013 : 94)

Dengan terkait permasalahan pada mata pelajaran PPKn ,materi kemampuan memahami hak dan kewajiban asasi manusia, Pada hakikatnya banyak siswa yang menganggap belajar adalah aktifitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam - jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Kegiatan itu hampir dirasakan sebagai beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Mereka tidak menemukan kesadaran untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Banyak diantara siswa yang menganggap mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai, melewati jalan yang ditempuh tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan atau mengasah keterampilan peserta didik.

Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan . begitu juga motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu atau keadaan seseorang atau organism yang menyebabkan kesiapan untuk memulai serangkaian tingkah laku atas perbuatan (Achmadi, 2014).

Di dalam kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pembelajaran berbasis aktifitas yang bertujuan memfasilitasi siswa memperoleh sikap, pengetahuan, dan ketrampilan, hal ini berimplikasi pada penilaian yang harus meliputi pengetahuan dan ketrampilan baik selama proses maupun akhir periode pembelajaran. Ketika diadakan tes awal sebagai barometer untuk penelitian tindakan

kelas, ternyata hasilnya kurang menyenangkan, yaitu nilai terendah 44,00 nilai tertinggi 78,00. Nilai rata-rata kelas 64,65 dan ketuntasan klasikal 64,51% dari 31 siswa.

Sedangkan nilai rata-rata ketrampilan dengan indicator , 1). nilai rata –rata kemampuan siswa kerjasama kelompok 66,67. 2). Nilai rata-rata kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok 68,43, 3). Nilai rata kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri 68,67, 4). Nilai rata-rata kompetensi ketrampilan mencapai 67,92. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata ketrampilan juga masih rendah.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menguji tindakan suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata diklat yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang layak ditindaklanjuti adalah pendekatan konstruktivisme. Pendekatan ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan ide-ide, konsep-konsep baru berdasarkan pengalaman dan penemuannya sendiri.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1). Bagaimana Proses Meningkatkan model bermain peran (rule play) dapat meningkatkan motivasi belajar Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2019 / 2020? 2). Bagaimana Penerapan model bermain peran (rule play) dapat meningkatkan prestasi belajar Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2019/2020?

Tujuan penelitian ini adalah untuk : 1). Mendiskripsikan Proses Meningkatkan peningkatan motivasi belajar melalui model bermain peran (rule play) dapat meningkatkan motivasi belajar pada Kemampu-

an Memahami Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2019/2020. peningkatan motivasi belajar melalui model bermain peran (role play) dapat meningkatkan motivasi belajar pada Kemampuan Memahami Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2019/2020. 2). Mendiskripsikan Meningkatkan peningkatan prestasi belajar melalui model bermain peran (role play) pada Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen Tahun Pelajaran 2019 / 2020

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai panduan guru dalam pembelajaran model bermain peran (rule play). Bisa memberikan motivasi dan pengalaman baru bagi peserta *didik* untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar, dan dapat memberikan masukan pada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar melalui model model pembelajaran yang inovatif.

Motivasi merupakan sesuatu yang penting untuk kelangsungan kegiatan belajar dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar didefinisikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Di dalam motivasi terdapat adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan motivasi sebagai salah satu variabel yang menarik untuk diteliti (Uno,2006 dalam Rohmawati, 2013).

Menurut Uno (2010:23), hakikat mo-

tivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sedangkan dalam Hamdu et al. (2011), Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004:11). Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya.

Uno (2010: 23) menyebutkan motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut:1). Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4). Adanya penghargaan dalam belajar.5). Adanya keinginan yang menarik dalam belajar. 6). Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya ada dua faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor instrinsik yaitu yang berasal dari diri siswa yang berupa hasrat, keinginan, dorongan untuk belajar dan harapan akan cita-cita dari siswa tersebut. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu berasal dari luar siswa yang berkaitan dengan proses belajar mengajar meliputi sikap guru di dalam mengajar, sikap guru di dalam menghadapi perilaku siswa yang memiliki karakteristik, jenis kelamin, latar belakang dan prestasi siswa yang berbeda-beda. Selain itu, pemilihan materi, metode, dan media pembelajaran serta kondisi lingkungan sekolah juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode *make a match* merupakan salah satu faktor ekstrinsik dalam meningkatkan mo-

tivasi belajar PPKn siswa.

Sedangkan belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Uno, 2010: 22). Belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Oleh karena itu, motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Sudjana (2011: 28) “Belajar bukan menghafal dan mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Skinner (Sagala, 2010:14) berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:1).Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar.2).Respons si pelajar.3).Konsekuensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman

Menurut Sudjana (2011: 45) mengemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa ter-

perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran

Karakter dalam bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Sebagai bagian dari bentuk representasi simulasi, tokoh merupakan sebuah konsep karakter yang dikonstruksi, dimanipulasi, dan direproduksi. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentuk kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Berikut adalah definisi metode bermain peran (*role playing*) menurut para ahli :

Sapriya (2007:110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

Menurut Wahab (2009: 109) mengemukakan dalam bukunya bahwa “Bermain peran (*role palying*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan ter-

lebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Sedangkan menurut Ahmadi (2011: 54) Bermain Peran (*role playing*) “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Karakter dalam bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Sebagai bagian dari bentuk representasi simulasi, tokoh merupakan sebuah konsep karakter yang dikonstruksi, dimanipulasi, dan direproduksi. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentuk kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Berikut adalah definisi metode bermain peran (*role playing*) menurut para ahli :

Sapriya (2007: 110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

Menurut Wahab (2009: 109) mengemukakan dalam bukunya bahwa “Bermain peran (*role palying*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana

historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Sedangkan menurut Ahmadi (2011: 54) Bermain Peran (*role playing*) “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Sudjana (2011: 85) petunjuk menggunakan bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: 1). Tetapkan dahulu masalah-masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. 2). Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut. 3). Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas. 4). Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *role playing* sedang berlangsung. 5). Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.

Dari pembahasann deskripsi teori di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: 1). Penerapan metode bermain peran (rule play) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Bagi Siswa Kelas XI TKJ 2 Semester Gasal SMK Negeri 2 Sragen tahun pelajaran 2019 / 2020.

METODE PENELITIAN

Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan selama 5 bulan pada semester gasal tahun pelajaran 2019/2020. Rencana kegiatan dimulai dari bulan Juli 2019 sampai dengan Nopember 2019. Uraian kegiatan adalah sebagai berikut :a). Pada tanggal 22 s.d 26 Juli 2019 proses perijinan kepada

Kepala SMK Negeri 2 Sragen. b). Tanggal 15 Juli s.d 29 Juli 2019 melakukan analisis awal/prasiklus. c). Siklus I direncanakan sebagai berikut : Pertemuan pertama jumat, 9 Agustus 2019 jam ke 2 -3 dan pertemuan kedua jumat 16 Agustus 2019 jam ke 2 – 3, d). Siklus II direncanakan sebagai berikut : Pertemuan pertama jumat , 23 Agustus 2019 jam ke 2 – 3 dan pertemuan kedua jumat, 30 Agustus 2019 jam ke 2 – 3..

Subyek penelitian ini adalah Kelas XI TKJ-2 SMK Negeri 2 Sragen Kabupaten Sragen Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 31 siswa sebagai penerima tindakan, sedang subyek pelaku tindakan adalah guru PPKn. Sedangkan obyek penelitian ini adalah penerapan metode Role Play (Bermain Peran) untuk meningkatkan motivasi dan hasil materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia

Sumber data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut : 1). Dokumentasi daftar nilai angkatan tahun-tahun sebelumnya.. 2). Seluruh siswa kelas XI TKJ 2 sebagai subjek utama penelitian, peneliti dan mitra kolaborasi sebagai informan. 3). Dokumentasi dan arsip berkaitan dengan proses tindakan berupa lembar observasi hasil penilaian kognitif. 4). Perekaman dengan menggunakan kamera untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran PPKn dengan metode Bermain Peran (Role Play).

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk tes dan non tes . tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan materi hak dan kewajiban asasi manusia. Teknik nontes berupa observasi dengan lembar observasi dan catatan harian digunakan untuk menilai motivasi belajar dan perubahan tingkah laku peserta didik selama kegiatan dilakukan.

Alat pengumpulan berupa butir soal tes ini mengerjakan soal materi hak dan kewajiban asasi manusia . teknik non tes alat-

nya dapat berbentuk pedoman lembar observasi dan lembar catatan harian. Dalam penelitian ini pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi , pengecekan dengan teman sejawat , analisis terhadap kasus kasus negatif dan menggunakan referensi yang akurat. Analisis data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk analisis kualitatif dengan metode pemaparan secara deskriptif kompeatif, yakni mendiskripsikan semua temuan dalam penelitian disertai dengan data-data kuantitatif yang dianalisis secara sederhana.

Indicator keberhasilan perlu ditentukan sebelum pelaksanaan penelitian sebab merupakan tolok ukur dari keberhasilan tindakan yang telah direncanakan dan berguna untuk penentuan langkah selanjutnya, adapun indicator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:1).Rata-rata persentase motivasi belajar minimal 80 %, 2). Nilai rata-rata kelas (≥ 75), 3). Jika kurikulum 2013 nilai rata-rata kelas kompetensi ketrampilan minimal (≥ 65).4). Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal (≥ 85).

Secara umum penelitian tindakan kelas bertujuan untuk : (a). Memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran.(b).Meningkatkan layanan professional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga tercipta layanan prima.(c). Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasarannya. (d).Memberikan kesempatan kepada guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam pembelajaran.

Hopkins dalam Aqib (2006:127), menggambarkan akar pelaksanaan PTK dalam bentuk spiral tindakan sebagai berikut :Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam PTK diantaranya adalah Model Kurt Lewin, Kemmis dan

Mc.Taggett, John Eliot tetapi yang sering dan paling dikenal adalah model Kemmis dan Mc.Taggett seperti dibawah ini, adapun PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat tahap seperti sudah digambarkan dalam bentuk spiral tindakan kelas diatas :Tahap 1: menyusun rancangan tindakan (perencanaan), yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Tahap 2: pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan didalam kancan yaitu tindakan kelas.Tahap 3: pengamatan yaitu pengamatan oleh pengamat. Tahap 4: refleksi atau pantulan yaitu kegiatan-kegiatan untuk mengemukakan apa yang sudah terjadi.

Secara keseluruhan empat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus. Siklus ini kemudian diikuti oleh siklus-siklus lain secara berkesinambungan seperti sebuah spiral . Namun sebelum keempat tahapan itu berlangsung biasanya diawali oleh suatu tahapan pra PTK yang meliputi : identifikasi masalah, analisis masalah, rumusan masalah, dan rumusan hipotesis tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

Hasil Penelitian

Deskripsi Pembelajaran Prasiklus.

Sebelum diterapkan metode Role Play (Bermain Peran), pada pra tindakan dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode tradisional, yaitu ceramah, memberikan contoh, memberikan kesempatan bertanya secara klasikal, dan member tugas baik kelompok maupun tugas individu. Sehingga muncul permasalahan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang

kurang optimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar rendah, yaitu siswa yang tuntas belajar hanya 59,37% dengan rata-rata nilai 60,34 dan suasana kelas gaduh yang disebabkan siswa kurang serius disebabkan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran , banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang merespons pertanyaan yang diberikan guru dalam apersepsi, membuat suasana kurang kondusif, ada yang mengantuk dan bahkan ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangku serta motivasi belajar sangat rendah. Disamping itu guru masih mengajar dengan metode ceramah dan kurang variasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Selanjutnya ketika dilakukan tes awal berbentuk uraian , setelah dikoreksi hasilnya kurang memuaskan dan diketahui nilai siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1 nilai kondisi awal .

No	Uraian	Tes Awal
1	Nilai Terendah	44,00
2	Nilai Tertinggi	78,00
3	Nilai Rata-rata Kelas	64,65
4	Ketuntasan	64,51

Dari data table 1 yang tercantum diatas menunjukkan bahwa nilai prestasi peserta didik pada materi hak dan kewajiban asasi manusia masih dalam kategori kurang dan masih jauh dari standart ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti ini, yaitu sebesar 65 untuk ketrampilan ,65 untuk nilai pengetahuan sesuai dengan KKM, sehingga perlu ditingkatkan. Dari data nilai diatas menjadikan dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dengan melaksanakan pembelajaran dengan model bermain peran.



Gambar 1. Keadaan suasana kelas pada saat prasiklus, kegiatan siswa masih belum kondusif



Gambar 2. Guru mata pelajaran PPKn mengatur siswa yang belum menyesuaikan diri saat mau dimulai pelajaran.



Gambar.3. Guru mata pelajaran PPKn masih emperingatkan ,siswa ada beberapa yang belum men-empati tempat duduknya sesuai dengan tempatnya masing masing

Deskripsi Pembelajaran Siklus 1

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, yaitu siklus I pertemuan pertama hari Selasa tanggal 9 Agustus 2019, pertemuan kedua hari Selasa 16 Agustus 2019. Adapun tahapan yang harus dilalui adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan Pembelajaran dan Penilaian.

Tahap perencanaan tindakan pada pertemuan pertama meliputi beberapa kegiatan, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia, 3.11. menjelaskan kasus pelanggaran HAM, 3.1.2. mencontohkan kasus –kasus pelanggaran HAM, 3.1.3. mengklasifikasi kasus- kasus pelanggaran HAM, 4.1.1. mendeskripsikan kasus kasus pelanggaran HAM, 4.1.2. mensimulasikan kasus kasus pelanggaran HAM. 4.1.3. menyajikan pemajuan dan perlindungan HAM, 4.1.4. menerapkan pemajuan dan perlindungan HAM. Membuat instrument penelitian terdiri dari instrument untuk mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran berupa lembar observasi siswa dan instrument evaluasi untuk mengetahui hasil siswa be-

rupa tes ulangan harian

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 9 Agustus 2019 selama 2 X 45 menit yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran jam ke 2 - 3 dikelas XI TKJ-2 . Sejak awal guru telah mempersiapkan langkah-langkah dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

a. Pembukaan terdiri : 1). Katakanlah pada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Timbulkan rasa ingin tahu siswa dengan demonstrasi yang menimbulkan teka-teki, masalah kehidupan nyata, atau cara lain . 2).Guru menyuruh siswa bekerja dalam kelompok untuk menemukan konsep atau merangsang keinginan mereka pada pelajaran tersebut.3). Ulangi secara singkat ketrampilan atau informasi yang merupakan syarat mutlak

b. Pengembangan terdiri: 1). Kembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok.2). Role Play (Bermain Peran) menekankan bahwa belajar adalah memahami makna dan bukan hafalan.. 3).Mengontrol pemahaman siswa sesering

ungkinan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.. 4).Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah. 5). Beralih pada konsep yang lain, jika siswa telah memahami pokok masalahnya.

2. Kegiatan Inti

a). Menyuruh semua siswa mengerjakan soal atas pertanyaan yang diberikan.

b). Memanggil siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan soal. Hal ini bertujuan supaya semua siswa selalu siap dan mempersiapkan diri sebaik mungkin.

c). Pemberian tugas kelas tidak boleh menyita waktu yang terlalu lama. Sebaiknya siswa mengerjakan satu atau dua masalah (soal) dan langsung diberikan umpan balik.

Selama belajar kelompok, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman satu kelompok untuk menguasai materi tersebut. Siswa diberi lembar kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan yang sedang diajarkan untuk mengevaluasi diri mereka dan teman satu kelompok.

Pada saat pertama kali menggunakan Role Play (Bermain Peran) guru perlu mengamati kegiatan pembelajaran secara seksama. Guru juga perlu memberi bantuan dengan cara memperjelas perintah, mereview konsep atau menjawab pertanyaan itu. Selain itu guru juga melakukan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan belajar kelompok berlangsung. Selanjutnya langkah-langkah guru sebagai berikut:

1).Mintalah anggota kelompok memindahkan meja/bangku mereka bersama-sama dan pindah ke meja kelompok.

2).Berikan waktu kurang lebih 10 menit untuk memilih nama kelompok. Kelompok manapun yang tidak dapat menyepakati nama kelompok pada saat itu boleh memilih kemudian.

3). Bagikan lembar kegiatan siswa

4). Serahkanlah pada siswa untuk bekerja sama dalam pasangan, bertiga, atau satu kelompok utuh, tergantung pada tujuan yang sedang dipelajari. Jika mengerjakan soal, masing-masing siswa harus mengerjakan soalnya sendirian dan kemudian dicocokkan dengan temannya. Jika salah satu tidak dapat mengerjakan suatu pertanyaan, teman satu kelompoknya bertanggung jawab menjelaskannya. Jika siswa mengerjakan pertanyaan dengan jawaban pendek, maka mereka lebih sering bertanya, dan kemudian antara teman saling bergantian memegang lembar kegiatan dan berusaha menjawab pertanyaan itu.

5). Tekanan pada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin teman-teman satu kelompok dapat mencapai nilai 100 pada kuis. Pastikan siswa mengerti bahwa lembar kegiatan tersebut untuk belajar tidak hanya untuk diisi dan diserahkan. Jadi, penting bagi siswa agar mempunyai lembar kegiatan untuk mengecek diri mereka dan teman-teman sekelompok mereka pada saat mereka belajar. Ingatkan siswa bahwa jika mereka mempunyai pertanyaan, mereka seharusnya menanankan teman-teman sekelompok sebelum bertanya guru.

6). Sementara siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling dalam kelas. Guru sebaiknya memuji kelompok yang semua anggotanya bekerja dengan baik, yang anggotanya duduk dalam kelompoknya, untuk mendengarkan bagaimana anggota yang lain bekerja

3. Kegiatan Akhir

Kuis dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang telah diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok. Hasil kuis digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan dalam nilai perkembangan kelompok. Nilai perkem-

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I diperoleh hasil observasi kompetensi ketrampilan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

a). Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok.rata rata pertemuan 1 sebesar 68,19dan pertemuan ke 2 sebesar 72,32 dengan predikat Baik.

b). Kemampuan siswa mengerjakan



Gambar 4. Situasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pada pertemuan 1



Gambar 5. Guru mata pelajaran mengobservasi kegiatan diskusi siswa pada pertemuan pertama



Gambar 6. Suasana kelompok 1 saat diskusi pada siklus 1 paertemuan pertama

bangun kelompok diperoleh dari nilai perkembangan individu tiap anggota kelompok

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumad tanggal 9 agustus 2019 selama 2 X 45 menit yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran jam ke 2 - 3 dikelas XI TKJ-2 . Sejak awal guru telah mempersiapkan langkah-langkah dalam pembelajaran.

Pertemuan kedua

Dalam pelaksanaan pertemuan kedua ini, langkah-langkah pembelajaran sama dengan pertemuan , yaitu 1). Perencanaan; 2). Pelaksanaan; 3) observasi; dan 4) refleksi.

Penilaian kognitif

Kompetensi ketrampilan pertemuan 1 dan 2

Tabel 2 kompetensi ketrampilan pette-

muan 1 dan 2 siklus 1

No	Aspek yang Diamati	Perte - muan 1	Perte - muan 2
1	Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok.	68,19	72,32
2	K e m a m - puan siswa mengerjakan tugas kelompok .	69,52	72,45
3	K e m a m - puan siswa mengerjakan tugas mandiri	70,03	74,03
	Rata-rata	69,31	72,94

tugas kelompok rata-rata pertemuan ke 1 sebesar 69,52 dan pertemuan ke 2 sebesar 72,45 Dengan predikat baik

c). Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri rata-rata pertemuan ke 1 sebesar 70,03 dan pertemuan ke 2 sebesar

74,04 Dengan predikat baik.

d). Rata-rata observasi kompetensi ketrampilan pertemuan ke 1 sebesar 69,31 dan pertemuan ke 2 sebesar 72,94 predikat baik.

Sikap

Tabel 3. Obsevasi sikap

No	Nilai	A		B		C		D		E	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	A										
2	B	10	32%	20	64,5%	15	48,4%	5	16,1%	6	19,4%
3	C	21	67,7%	11	35,5%	16	51,6%	26	83,9%	25	80,^%
4	D										

Keterangan

A : integritas , B : Religius, C : Nasionalis, D : Mandiri, E : Gotong royong.

Berdasarkan hasil observasi sikap siswa selama pembelajaran diperoleh hasil untuk nilai integritas B mencapai 10 siswa atau 32 % dan nilai C mencapai 21 siswa atau 67,7 %, dan nilai relegius nilai B mencapai 20 siswa atau 64,5 %. Dan nilai C mencapai 11 siswa atau 35,5%, nilai nasionalis B mencapai 15 siswa atau 48,4% , dan nilai C mencapai 16 siswa atau 51,6%, nilai mandiri B mencapai 5 siswa atau 16,1% , nilai C mencapai 26 siswa atau 83,9%, nilai gotong royong B mencapai 6 siswa atau 19,4% , nilai C mencapai 25 siswa atau 80% Sehingga perlu perhatian terhadap sikap siswa dalam pembelajaran

Nilai Belajar siswa

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 16 agustus 2019 dapat diketahui bahwa

nilai terendah 60, nilai tertinggi 82, nilai rata-rata kelas 73,29 sedangkan ketuntasan mencapai 74,19%. Berdasarkan hasil belajar siswa , mendapat beberapa kelemahan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun kekurangan pada kaktifan karena siswa tampak kurang serius , malas.

Observasi

Data observasi motivasi belajar siswa

Data observasi yang diperoleh pada saat proses pembelajaran menggunakan metode

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran , diperoleh gambaran motivasi belajar yang diperoleh dari pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran:

Tabel 4 : Hasil obdervasi motivasi belajar siswa siklus I

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan Siklus I	
		Σ	%
1	Siswa merespon apersepsi guru	20	64,55
2	Siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran	22	70,96
3	Siswa bertanya materi yang belum jelas	20	64,55
4	Siswa aktif terlibat diskusi	22	70,96
5	Siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman.	22	70,96
	Rata-rata Presentase motivasi belajar siswa	21	67.74

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I diperoleh hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut : a). siswa merespon apersepsi guru berjumlah 20 siswa atau 64,55 %. b).siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran berjumlah 22 siswa atau 70,96 %. c).siswa bertanya materi yang belum jelas berjumlah 20 siswa atau 64,55 %. d). siswa aktif terlibat diskusi mencapai 22 siswa atau 70,96%. e). siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman mencapai 22 siswa atau 70,96%.

f). rata –rata keaktifan siswa dalam pembelajaran mencapai 22 siswa atau 70,96%.

3). Observasi kompetensi ketrampilan siswa

Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi , diperoleh temuan secara keseluruhan hasil belajar siswa masuk dalam kriteria baik, sedangkan dari hasil tes diperoleh tingkat ketuntasan klasikal 74,19 dan nilai rata-rata siklus I sebesar 72,94, hasil ini menunjukkan telah terjadi peningkatan dibanding kondisi awal, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, karena hasil tes siswa masih rendah yaitu tingkat ketuntasan klasikal masih di bawah 85 %.

Rendahnya hasil tes tersebut menunjukkan indikasi belum baiknya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari skor rata-rata hasil siswa yang hanya 21 atau 67.74% sehingga perlu ditingkatkan.

Agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa , maka sebelum melaksanakan siklus II perlu direfleksi seluruh hasil praktek siklus I, kelemahan yang menonjol pada siklus I antara lain :a).Guru kurang cakap menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran.b).Guru kurang cakap memotivasi siswa.c). Guru kurang member kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

d). Guru belum memberikan kesempatan siswa menyimpulkan materi.Berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut maka perlu dilakukan langkah perbaikan dalam pembelajaran siklus II sebagai berikut :a). Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran lebih jelas.b). guru harus lebih aktif memotivasi siswa.c). Guru menegur siswa yang kurang memperhatikan .d). Guru harus memberikan kesempatan siswa menyimpulkan materi

Deskripsi Pembelajaran Siklus 2.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan, yaitu siklus II pertemuan pertama hari Jumad tanggal 23 Agustus 2019, pertemuan kedua hari Jumad 30 Agustus 2019. Adapun tahapan

yang harus dilalui adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan Pembelajaran dan Penilaian.

Tahap perencanaan tindakan pada pertemuan pertama meliputi beberapa kegiatan, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel, membuat instrument penelitian terdiri dari instrument untuk mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran berupa lembar observasi siswa dan instrument evaluasi untuk mengetahui hasil siswa berupa tes ulangan harian.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan, yaitu siklus II pertemuan pertama hari Jumad tanggal 23 Agustus 2019, pertemuan kedua hari Jumad 30 Agustus 2019. Adapun tahapan yang harus dilalui adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

1). Kegiatan Awal

a. Pembukaan yang terdiri : a). Katakanlah pada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Timbulkan rasa ingin tahu siswa dengan demonstrasi yang menimbulkan teka-teki, masalah kehidupan nyata, atau cara lain. b). Guru menyuruh siswa bekerja dalam kelompok untuk menemukan konsep atau merangsang keinginan mereka pada pelajaran tersebut. c). Ulangi secara singkat keterampilan atau informasi yang merupakan syarat mutlak

b. Pengembangan terdiri : a). Kembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok. b). Role Play (Bermain Peran) menekankan bahwa belajar adalah me-

mahami makna dan bukan hafalan. c). Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. d). Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah. Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah. e). Beralih pada konsep yang lain, jika siswa telah memahaminya pokok masalahnya.

2). Kegiatan Inti

a. Latihan Terbimbing terdiri: a). Menyuruh semua siswa mengerjakan soal atas pertanyaan yang diberikan. b). Memanggil siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan soal. Hal ini bertujuan supaya semua siswa selalu siap dan mempersiapkan diri sebaik mungkin. c). Pemberian tugas kelas tidak boleh menyita waktu yang terlalu lama. Sebaiknya siswa mengerjakan satu atau dua masalah (soal) dan langsung diberikan umpan balik.

b. Belajar Kelompok

Selama belajar kelompok, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman satu kelompok untuk menguasai materi tersebut. Siswa diberi lembar kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan yang sedang diajarkan untuk mengevaluasi diri mereka dan teman satu kelompok.

Pada saat pertama kali menggunakan Role Play (Bermain Peran), guru perlu mengamati kegiatan pembelajaran secara seksama. Guru juga perlu memberi bantuan dengan cara memperjelas perintah, mereview konsep atau menjawab pertanyaan itu. Selain itu guru juga melakukan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan pada saat kegiatan belajar kelompok berlangsung. Selanjutnya langkah-langkah guru sebagai berikut: a). Mintalah anggota kelompok memindahkan meja/bangku mereka bersama-sama dan pindah ke meja kelompok. b). Berikan waktu kurang lebih 10 menit untuk memilih nama kelompok.

Kelompok manapun yang tidak dapat menyepakati nama kelompok pada saat itu boleh memilih kemudian.c). Bagikan lembar kegiatan siswa. d). Serahkanlah pada siswa untuk bekerja sama dalam pasangan, bertiga, atau satu kelompok utuh, tergantung pada tujuan yang sedang dipelajari. Jika mengerjakan soal, masing-masing siswa harus mengerjakan soalnya sendiri dan kemudian dicocokkan dengan temannya. Jika salah satu tidak dapat mengerjakan suatu pertanyaan, teman satu kelompoknya bertanggung jawab menjelaskannya. Jika siswa mengerjakan pertanyaan dengan jawaban pendek, maka mereka lebih sering bertanya, dan kemudian antara teman saling bergantian memegang lembar kegiatan dan berusaha menjawab pertanyaan itu.e). Tekanan pada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin teman-teman satu kelompok dapat mencapai nilai 100 pada kuis. Pastikan siswa mengerti bahwa lembar kegiatan tersebut untuk belajar tidak hanya untuk diisi dan diserahkan. Jadi, penting bagi siswa agar mempunyai lembar kegiatan untuk mengecek diri mereka dan teman-teman sekelompok mereka pada saat mereka belajar. Ingatkan siswa bahwa jika mereka mempunyai pertanyaan, mereka seharusnya menanankan te-

man-teman sekelompok sebelum bertanya guru.f). Sementara siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling dalam kelas. Guru sebaiknya memuji kelompok yang semua anggotanya bekerja dengan baik, yang anggotanya duduk dalam kelompoknya, untuk mendengarkan bagaimana anggota yang lain bekerja

3). Kegiatan Akhir

Kuis dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang telah diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok. Hasil kuis digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan dalam nilai perkembangan kelompok. Nilai perkembangan kelompok diperoleh dari nilai perkembangan individu tiap anggota kelompok.

Pertemuan ketiga.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 agustus 2019 selama 2 X 45 menit yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran jam ke 2 - 3 dikelas XI TKJ-2.

Pertemuan keempat

Pelaksanaan tindakan berdasarkan RPP yang telah disusun berdasarkan RPP yang telah disusun pada tahap perenca-



Gambar 10. Suasana saat diskusi pada kelompok 5 pada siklus 2 pertemuan pertama



Gambar 11. Disaat salah satu kelompok yang maju mempresentasikan dari hasil diskusi



Gambar 12. Disaat guru menerangkan ada antusias siswa untuk menanggapi dari kelompok lain yang presentasi.

naan . pada siklus 2 pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 kali pertemuan . pertemuan keempat pada hari Rabu tanggal 20 Febuari 2019. Pada KD menerapkan cara menyusun gaya dalam struktur bangunan , pada materi menyusun gaya yang tidak kongruen. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Dari hasil observasi dan nilai guru

mata pelajaran Mekanika Teknik pada kompetensi menerapkan cara menyusun gaya dalam struktur bangunan pada materi menyusun gaya yang tidak kongruen pada kelas X BKP 2 di SMK Negeri 2 Sragen.

Penilaian kognitif.

Nilai kompetensi ketrampilan siklus 2

Berdasarkan hasil observasi terha-



Gambar 13. Guru mengobservasi jalannya permainan peran dari kelompok 1, dengan diikuti oleh guru mata pelajaran dalam mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan model bermain peran



Gambar 14. Penguasaan materi dan penjiwaan dari kelompok 2 dalam bermain peran.



Gambar. 15. Bermain peran dari kelompok 5 dalam memainkan peran sangat menjiwai materi. dengan diikuti oleh guru mata pelajaran dalam mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan model bermain peran.

dap proses pembelajaran pertemuan kedua pada siklus II diperoleh hasil observasi kompetensi ketrampilan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

a). Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok.rata rata pertemuan ke 3 sebesar 81,03 dan pertemuan ke 4 sebesar 85,52 dengan predikat Baik.

b). Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok rata ratapertemuan ke 3 sebesar 81,94 dan pertemuan ke 4 sebesar 84,19. Dengan predikat sangat baik

c). Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri rata-rata pertemuan ke 3 sebesar 83,58dan pertemuan ke 4 sebesar 88,32 . Dengan predikat sangat baik.

d). Rata –rata observasi kompetensi ketrampilan pertemuan ke 3 sebesar 82,18dan pertemuan ke 4 sebesar 86,01 atau predikat sangat baik.

Sikap

Berdasarkan hasil observasi sikap siswa selama pembelajaran diperoleh hasil untuk nilai integritas A mencapai 10

Tabel 5 kompetensi ketrampilan siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 3	Pertemuan 4
1	Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok.	81,03	85,52
2	Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok .	81,94	84,19
3	Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri	83,58	88,32
	Rata-rata kompetensi ketrampilan	82,18	86,01

siswa atau 32 % dan nilai B mencapai 21 siswa atau 67,7 %, dan nilai religius nilai A mencapai 20 siswa atau 64,5 %. Dan nilai B mencapai 11 siswa atau 35,5%, nilai nasionalis A mencapai 15 siswa atau 48,4% , dan nilai A mencapai 16 siswa atau 51,6%, nilai mandiri A mencapai 5 siswa atau 16,1% , nilai B mencapai 26 siswa atau 83,9%, ni-

Tabel 6. Obsevasi sikap

No	Nilai	A		B		C		D		E	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	A	10	32%	20	64,5%	20	64,5%	20	64,5%	6	19,4%
2	B	21	67,7%	11	35,5%	11	35,5%	11	35,5%	25	80,6%
3	C										
4	D										

Keterangan

A : integritas , B : Religius, C : Nasionalis, D : Mandiri, E : Gotong royong.

ketuntasan mencapai 100 %. Berdasarkan hasil belajar siswa , siswa selama pembelajaran berlangsung. Sudah kelihatan aktif dalam proses pembelajaran, disaat diadakan tes tertulis semua siswa sudah tuntas karena nilai terendah dalam penilaian tes pada siklus II ini adalah 78. Sedangkan nilai

lai gotong royong A mencapai 6 siswa atau 19,4% , nilai B mencapai 25 siswa atau 80% Sehingga perlu perhatian terhadap sikap siswa dalam pembelajaran.

Nilai Belajar siswa.

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 30 agustus 2019 dapat diketahui bahwa nilai terendah 78 nilai tertinggi 100, sedangkan

KKM 65. pada mata pelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia.

Observasi**Data observasi Motivasi belajar siswa siklus 2**

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pertemuan kedua pada siklus II diperoleh hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Table 7: Hasil obdervasi Motivasi belajar siswa siklus 2

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan Siklus 2	
		Σ	%
1	Siswa merespon apersepsi guru	28	90,32
2	Siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran	28	90,32
3	Siswa bertanya materi yang belum jelas	29	93,54
4	Siswa aktif terlibat diskusi	30	96,77
5	Siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman.	28	90,32
	Rata-rata Presentase keaktifan siswa	28	90,32

a). siswa merespon apersepsi guru berjumlah 28 siswa atau 87,50 %.

b).siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran berjumlah 28 siswa atau 90,32%.

c).siswa bertanya materi yang belum jelas berjumlah 29 siswa atau 93,54 %.

d). siswa aktif terlibat diskusi mencapai 30 siswa atau 96,77%.

e). siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman mencapai 28siswa atau 90,32 %.

f). rata –rata keaktifan siswa dalam pembelajaran mencapai 28 siswa atau 90,32 %.

Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi , diperoleh temuan secara keseluruhan hasil belajar siswa masuk dalam criteria baik, sedangkan dari hasil tes diperoleh tingkat ketuntasan klasikal 88,32% dan nilai rata-rata siklus II sebesar 100, hasil ini menunjukkan telah terjadi peningkatan disbanding kondisi awal, dan siklus I, sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, karena hasil tes siswa sudah memenuhi yaitu tingkat ketuntasan klasikal masih di bawah 85 %.

Dari hasil tes tersebut menunjukkan indikasi baiknya hasil belajar siswa yang da-

pat dilihat dari skor ketuntasan hasil siswa yang hanya 31 atau 100 % pada siklus 1 dan terjadi peningkatan pada siklus 2 skor ketuntasan hasil siswa 100% sehingga sudah memenuhi tingkat tarjet ketuntasan klasikal 85 %.

Pembahasan Hasil Penelitian.

Dibawah ini pembahasan hasil penelitian berdasarkan paparan pelaksanaan pembelajaran melalui metode pembelajaran bermain peran (role play) ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar, nilai rata-rata kompetensi ketrampilan siswa, sikap dalam belajar siswa dan hasil belajar siswa yang diuraikan Paparan mengenai hasil siklus I dan siklus II kemudian dibuktikan dengan peningkatan:

Peningkatan motivasi belajar

Di bawah ini peningkatan motivasi belajar siswa , hasil observasi terhadap motivasi belajar pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan pada table 8.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 8 : Peningkatan motivasi belajar siswa

No	Aspek Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa merespon apersepsi guru	64,55%	90,32%	15,63%.
2	Siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran	70,96%	90,32%	15,83%
3	Siswa bertanya materi yang belum jelas	64,55%	93,54%	25,61%
4	Siswa aktif terlibat diskusi	70,96%	96,77%	21,88%
5	Siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman.	70,96%	90,32%	9,38%.
6	Rata-rata Presentase minat belajar siswa	67,74%	90,32%	17,00%

a). siswa merespon apersepsi guru sebesar 70,96% pada siklus II sebesar 87,50 berjumlah pada siklus I sebesar 64,55% pada siklus II sebesar 90,32 %.terjadi peningkatan sebesar 25,80 %.

b).siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran berjumlah pada siklus I

c).siswa bertanya materi yang belum jelas berjumlah pada siklus I sebesar 64,55% pada siklus II sebesar 96,77 %.terjadi peningkatan sebesar 32,25%

Tabel 9. Peningkatan kompetensi ketrampilan siswa

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		Rata2	predikat	Rata2	predikat
1	Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok.	78,32	Baik	85,52	Baik
2	Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok .	72,45	Baik	84,19	Baik
3	Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri	74,06	Baik	88,32	Baik
	Rata-rata kompetensi ketrampilan siswa	74,94	Baik	86,01	Baik

d). siswa aktif terlibat diskusi mencapai pada siklus I sebesar 71,87 % , pada siklus II sebesar 93,75%.terjadi peningkatan sebesar 21,88%

e). siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman mencapai pada siklus I sebesar 81,25% , pada siklus II sebesar 90,32 % .terjadi peningkatan 6,45%.

f). rata –rata keaktifan siswa dalam

pembelajaran mencapai pada siklus I sebesar 67,74% pada siklus II sebesar 90,32 % terjadi peningkatan sebesar 22,58%.

Peningkatan kompetensi Ketrampilan
Dibawah peningkatan kompetensi ketrampilan siswa, hasil observasi terhadap kompetensi ketrampilan siswa pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan dari data tabel diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

a). Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok pada siklus I rata –rata 78,32 dengan predikat baik pada siklus II .rata rata 85,52 dengan predikat Baik terjadi peningkatan sebesar 7,2

b). Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok pada siklus I rata-rata 72,45 dengan predikat cukup pada siklus II rata rata 84,19 Dengan predikat baik terjadi peningkatan sebesar 11,74

c). Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri, pada siklus I rata –rata 74,06 dengan predikat cukup pada siklus II ra-

ta-rata 88,32 Dengan predikat baik.terjadi peningkatan sebesar 14,26

d). Rata –rata observasi kompetensi ketrampilan pada siklus I sebesar 72,94 dengan predikat cukup pada siklus II sebesar 86,01 atau predikat baik.terjadi peningkatan sebesar 13,07

Peningkatan nilai Belajar .

Dibawah peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 16 agustus 2019 dapat diketahui bahwa nilai terendah 60, nilai tertinggi 82,nilai rata-rata 73,29 sedangkan ketuntasan mencapai

Tabel 10 : Nilai Belajar siswa Hak dan Kewajiban asasi manusia..

No	Uraian	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	44,00	60,00	78,00
2	Nilai tertinggi	78,00	82,00	100
3	Nilai Rata-rata Kelas	64,65	73,29	88,32
4	Ketuntasan	64,51	74,19	100

74,19%. Berdasarkan hasil belajar siswa , mendapat beberapa kelemahan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun kekurangan pada kaktifan karena siswa tampak kurang serius , malas.

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 30 agustus 2019 dapat diketahui bahwa nilai terendah 78 nilai tertinggi 100, sedangkan ketuntasan mencapai 100 %. Berdasarkan hasil belajar siswa , siswa selama pembelajaran berlangsung. Sudah kelihatan aktif dalam proses pembelajaran, disaat diadakan tes tertulis semua siswa sudah tuntas karena nilai terendah dalam penilaian tes pada siklus II ini adalah 78. Sedangkan nilai KKM 65. pada mata pelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia.

Sikap

Berdasarkan hasil observasi sikap

siswa pada siklus I selama pembelajaran diperoleh hasil Berdasarkan hasil observasi sikap siswa selama pembelajaran diperoleh hasil untuk nilai integritas B mencapai 10 siswa atau 32 % dan nilai C mencapai 21 siswa atau 67,7 %, dan nilai relegius nilai B mencapai 20 siswa atau 64,5 %. Dan nilai C mencapai 11 siswa atau 35,5%, nilai nasionalis B mencapai 15 siswa atau 48,4% , dan nilai C mencapai 16 siswa atau 51,6%, nilai mandiri B mencapai 5 siswa atau 16,1% , nilai C mencapai 26 siswa atau 83,9%, nilai gotong royong B mencapai 6 siswa atau 19,4% , nilai C mencapai 25 siswa atau 80% Sehingga perlu perhatian terhadap sikap siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi sikap siswa pada siklus II selama pembelajaran diperoleh hasil Berdasarkan hasil observasi sikap siswa selama pembelajaran diperoleh

hasil untuk nilai integritas A mencapai 10 siswa atau 32 % dan nilai B mencapai 21 siswa atau 67,7 %, dan nilai religius nilai A mencapai 20 siswa atau 64,5 %. Dan nilai B mencapai 11 siswa atau 35,5%, nilai nasionalis A mencapai 15 siswa atau 48,4% , dan nilai A mencapai 16 siswa atau 51,6%, nilai mandiri A mencapai 5 siswa atau 16,1% , nilai B mencapai 26 siswa atau 83,9%, nilai gotong royong A mencapai 6 siswa atau 19,4% , nilai B mencapai 25 siswa atau 80% Sehingga perlu perhatian terhadap sikap siswa dalam pembelajaran

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis dan interpretasi yang dilakukan maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan dari hasil penelitian, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Peningkatan Motivasi Belajar siswa

a). siswa merespon apersepsi guru berjumlah pada siklus I sebesar 20 atau sebesar 64,55% pada siklus II sebesar 28 siswa atau 90,32 %.terjadi peningkatan sebesar 8 sebesar 25,80 %.

b).siswa tenang dan teratur mengikuti pembelajaran berjumlah pada siklus I sebesar 22 atau 70,96% pada siklus II sebesar 28 siswa atau 87,50 %. Terjadi peningkatan sebesar 6 atau 19,35%

c).siswa bertanya materi yang belum jelas berjumlah pada siklus I sebesar 20 atau 64,55% pada siklus II sebesar 30 siswa atau 96,77 %.terjadi peningkatan sebesar 10 atau 32,25%

d). siswa aktif terlibat diskusi mencapai pada siklus I sebesar 23 atau 71,87 % , pada siklus II sebesar 30 siswa atau 93,75%. terjadi peningkatan sebesar 7 atau 21,88%

e). siswa aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman mencapai pada siklus I sebesar 26 atau 81,25% , pada siklus II sebesar 28 siswa atau 90,32 %.terjadi pe-

ningkatan 2 atau 6,45%.

f). rata –rata keaktifan siswa dalam pembelajaran mencapai pada siklus I sebesar 21 atau 67,74% pada siklus II sebesar 28 siswa atau 90,32 % terjadi peningkatan sebesar 7 atau 22,58%

Peningkatan kompetensi Ketrampilan

a). Kemampuan siswa kerjasama dengan kelompok pada siklus I rata –rata 78,32 atau 78,32% dengan predikat baik pada siklus II .rata rata 85,52 atau 85,52 % dengan predikat Baik terjadi peningkatan.

b). Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok pada siklus I rata-rata 72,45 atau 72,45% dengan predikat cukup pada siklus II rata rata 84,19 atau 84,19 % . Dengan predikat baik

c). Kemampuan siswa mengerjakan tugas mandiri, pada siklus I rata –rata 74,06 atau 74,06% dengan predikat cukup pada siklus II rata-rata 88,32 atau 88,32 % . Dengan predikat baik.terjadi peningkatan

d). Rata –rata observasi kompetensi ketrampilan pada siklus I sebesar 72,94 atau 72,94% dengan predikat cukup pada siklus II sebesar 86,01 atau 86,01%.atau predikat baik.terjadi peningkatanPeningkatan nilai belajar.

Peningkatan Nilai belajar

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 16 agustus 2019 dapat diketahui bahwa nilai terendah 60, nilai tertinggi 82,nilai rata-rata 73,29 sedangkan ketuntasan mencapai 74,19%. Berdasarkan hasil belajar siswa Berdasarkan hasil belajar siswa , mendapat beberapa kelemahan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun kekurangan pada kaktifan karena siswa tampak kurang serius , malas.

Berdasarkan hasil tes tertulis pada 30 agustus 2019 dapat diketahui bahwa nilai terendah 78 nilai tertinggi 100, nilai rata rata kelas 88,32 sedangkan ketuntasan mencapai 100 % . Berdasarkan hasil belajar

siswa, siswa selama pembelajaran berlangsung. Sudah kelihatan aktif dalam proses pembelajaran, disaat diadakan tes tertulis semua siswa sudah tuntas karena nilai rendah dalam penilaian tes pada siklus II ini adalah 75. Sedangkan nilai KKM 65. pada mata pelajaran matematika pada materi persamaan linier dua variable

Saran

Dari paparan diatas demi terselenggaranya suatu pembelajaran dikelas yang lebih baik di kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 2 Sragen, maka diperlukan saran saran. dalam penelitian ini penulis memberikan saran sebagai berikut :

Pembelajaran PPKn pada umumnya dapat menggunakan metode Role Play (Bermain Peran) sebagai salah satu alternative dalam proses penyampaian pembelajaran di kelas.

Melalui metode Role Play (Bermain Peran), guru dapat dengan mudah merespon potensi atau modalitas siswa dalam setiap kelompok belajar. dengan demikian seorang guru yang professional dapat lebih efektif dapat melakukan kegiatan proses belajar mengajar, serta dengan mudah dapat merespons perbedaan potensi yang dimiliki siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. W. (2007). Metode dan model-model mengajar. *Bandung: Alfabeta*.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Achmadi, H. (2014). Penerapan Model Assurance Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *penelitian-pendidikan*, 302.
- Jamil, S. (2013). Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmaniar, E., Saptasari, M., & Handayani, N. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning dipadu Group Investigation untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA-6 SMA Negeri 7 Malang. *Jurnal Universitas Negeri Malang (online)*, http://um.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/ Diakses, 5.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syaiful, S. (2010). Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar. *Bandung: Alfabeta, CV*.
- Uno, H. B. (2010). Teori Motivasi & Pengukurannya—Analisis di Bidang Pendidikan, Jakarta. *Penerbit Bumi Aksara*.