

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MENANGANI DOKUMEN
KANTOR SMK NEGERI 1 PAYAKUMBUH**

Oleh: Emilda Amza dan Mawardi Effendi

ABSTRACT

This study aims to determine (1) The difference learning outcomes in Handling Office Document taught using learning method Role Playing through Giving Task learning method. (2) The difference learning outcomes of learning Handle Office documents in high motivation study and low motivation study, (3) The obtion of interaction between teaching methods and learning motivation on Handling Office document learning outcomes. This research was a quasi-experimental (quasi experiment) were carried out in number 1 vocational school of Payakumbuh. The sample in this study was 60 students consisting of 30 tenth grade students in third office administration major and 30 eleventh grade students in fourth office administration major. Motivating questionnaire and test results of learning handle office documents, were used to collect the samples. The Data were analyzed by using alisis variance (ANOVA). The results showed that: (1) The average of student learning outcomes taught using Role Playing method wqs higher than taught by giving task of learning methods, (2) The average learning outcomes of high motivation students was lower than low motivation strudents, (3) There was no interaction between the use of teaching methods and learning motivation on student learning outcomes. Based on the data analysis result above, it can be concluded that the Role Playing learning method can improve student learning outcomes in handle office documents learning.

Key word : earning methods role playing; learning methods administration tasks; student learning outcomes; students' motivation

A. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan lembaga pendidikan formal yang mempersiapkan siswanya untuk menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki

pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pendidikan kejuruan menurut Undang-Undang Republik Inodonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun pasal 18 dijelaskan bahwa, “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan

peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu". Pekerjaan sangat diharapkan seseorang, jika seseorang tidak bekerja akan ada perasaan keterasingan pada diri orang tersebut. Karena itu persiapan untuk bekerja merupakan hal pertama yang harus ditekankan supaya kebutuhan untuk bekerja bisa terpenuhi dan rasa keterasingan karena tidak bekerja bisa dihilangkan.

Berdasarkan hal di atas penting sekali bagi siswa SMK untuk memiliki keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat dipasarkan di lapangan kerja. Sebagai salah satu kompetensi keahlian pada program studi Administrasi dalam SMK bisnis dan manajemen, kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan sebagai seorang tenaga administrasi tingkat menengah yang berkualitas, memiliki sikap profesional, mampu mengembangkan diri, dan mampu berkompetisi dalam memasuki lapangan pekerjaan di dunia usaha dan dunia industri. Bidang-bidang pekerjaan yang dapat dimasuki oleh tamatan Administrasi Perkantoran di dunia usaha dan dunia industri antara lain adalah; Tata Usaha, tenaga administrasi, resepsionis, sekretaris junior, juru tik, juru arsip dan bidang-bidang lain yang berhubungan dengan administrasi.

Pembelajaran administrasi perkantoran didasarkan kepada belajar secara aktif dengan

menekankan peranan siswa untuk belajar. Guru memegang peranan penting untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan diri sebagai siswa aktif. Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran sangat diperlukan.

Salah satu mata pelajaran atau Standar Kompetensi pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang perlu mendapat perhatian untuk tujuan tersebut adalah Standar Kompetensi Menangani Dokumen Kantor. Mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep untuk melakukan praktik. Siswa diharapkan mampu untuk menangani dokumen/surat. Penanganan dari surat itu diterima pada sebuah kantor sampai menghasilkan sebuah surat keluar.

Dari penelitian awal yang penulis lakukan memperlihatkan hasil belajar dari aspek kognitif siswa kelas XI AP di SMKN 1 Payakumbuh, secara keseluruhan nilai ujian kompetensinya banyak di bawah KKM. Nilai kelas XI AP 4 merupakan kelas yang memiliki nilai ujian kompetensi terendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu dari 30 siswa yang tuntas 14 orang atau 46.6%.

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa guru, untuk hasil belajar yang diminta keterampilan, siswa lebih banyak mencontoh punya

teman sekelas tanpa berusaha melalui langkah-langkah yang harus dilakukan. Siswa beranggapan setiap ada hasil pekerjaan berarti tugas sudah selesai.

Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*Teacher Centered*). Proses pembelajaran guru menjelaskan materi dan siswa mendengar, kemudian guru memberikan langkah-langkah kerja kemudian siswa mengerjakan tugas atau praktik. Guru tidak memberi penjelasan dengan menarik dan menyenangkan, menempatkan peserta didik sebagai objek bukan sebagai subjek didik. Metode seperti ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak menerima dan membuat tugas sesuai informasi dari guru. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi dalam belajar kejuruan yang sifatnya teori sehingga mereka enggan untuk mengeluarkan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Untuk hasil belajar yang diminta keterampilan siswa lebih banyak mencontoh punya teman sekelas, mengabaikan langkah-langkah kerja yang harus dilakukan, asal-asalan, kurang teliti dan kurang bisa mengatasi masalah atau kasus yang diberikan.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang nilainya rendah diketahui bahwa banyak siswa yang

tidak memahami materi yang diberikan. Sehingga siswa mencontoh kepada siswa yang memahaminya. Hasil diskusi dengan guru-guru yang mengajar di kelas XI AP khususnya guru Produktif Administrasi Perkantoran umumnya siswa kurang memiliki daya juang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kurang motivasi untuk belajar, belum bisa mengeluarkan pendapat.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Secara sederhana terdapat dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti : motivasi, daya juang, percaya diri dan lain sebagainya. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari luar siswa tersebut, seperti : orang tua, kondisi ekonomi, sarana-prasarana, metode mengajar guru, dan lain-lain.

Guru sebagai salah satu faktor eksternal yang menentukan hasil belajar dan komponen yang menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah dituntut untuk menciptakan proses belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya yang dilakukan diantaranya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru perlu menguasai dan menetapkan berbagai strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran secara efisien nyaman

dan menyenangkan. Kondisi yang nyaman dan menyenangkan akan mampu memotivasi siswa untuk lebih konsentrasi dalam menerima materi pembelajaran. Untuk itu, perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah pemilihan metode pembelajaran. Penguasaan metode pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, meningkatkan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor di kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Payakumbuh merupakan suatu hal yang harus dilakukan. Salah satu metode pembelajaran yang menjembatani masalah tersebut adalah Pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengharuskan siswa untuk aktif dan kreatif. Dengan bermain peran siswa secara langsung memerankan tokoh hidup atau benda mati namun tetap di bawah pengawasan guru sehingga dalam hal ini pembelajaran berpusat pada siswa.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan dan pentingnya metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti tertarik untuk mengetahui **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menangani Dokumen Kantor SMK Negeri 1 Payakumbuh”**.

Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah ada perbedaan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor kelompok siswa dengan metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor kelompok siswa yang diajarkan dengan metode Pemberian Tugas?
- b. Apakah ada perbedaan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dengan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah ?
- c. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Menangani Dokumen Kantor ?

B. LANDASAN TEORI

Hasil Belajar

Djamarah (2002:40) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar”. Sedangkan menurut Sudjana (2009:22) mengatakan **bahwa**, “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Indikator yang mewujudkan kemampuan hasil belajar itu bermacam-macam, dari yang sederhana sampai yang paling

komplek. Akan tetapi kemampuan siswa yang merupakan perubahan tingkah laku sebagai bukti hasil belajar itu dapat diklasifikasikan ke dalam dimensi-dimensi atau kategori-kategori tertentu yang masing-masing memiliki ciri-ciri formal.

Bloom dalam Sardiman (2012:223) menyatakan bahwa, “ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor”. Sementara Slameto (2010:14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah, “hasil dari suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya”. Sementara Woolfolk dan Nicolich (dalam jurnal Novia Yendri mengatakan bahwa, “belajar adalah perubahan yang ada dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman aktivitas masing-masing”.

Dengan demikian hasil belajar merupakan penguasaan yang dicapai dalam mengikuti proses belajar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa pada ranah kognitif yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian hasil belajar. Dimana hasil belajar ini diperoleh melalui tes berupa menjawab soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Selain kognitif, pada penelitian ini juga

dinilai ranah psikomotor, yang diperoleh dari praktek unjuk kerja.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh oleh seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syah (2011:144) adalah, ”(1) faktor Internal Siswa. Faktor internal siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dapat berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis. (2) Faktor Eksternal Siswa. Faktor eksternal siswa terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial”.

Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Jill Hadfield (dalam Muslich,2011:246), “Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar hendaklah harus berorientasi pada siswa (*student centred*). Jadi hal yang penting dalam pembelajaran bukan hanya upaya guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari bahan ajar sesuai dengan tujuan. Upaya guru hanya merupakan serangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa belajar. Hal ini berarti peranan guru berubah, dari yang semula sebagai penyaji materi pelajaran, berubah menjadi pengarah, dan pemberi kemudahan untuk terjadinya proses belajar mengajar siswa”.

Role Playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengharuskan siswa untuk aktif dan kreatif. Dengan bermain peran siswa secara langsung memerankan tokoh hidup maupun benda mati namun tetap di bawah pengawasan guru sehingga dalam hal pembelajaran berpusat pada siswa.

Menurut Hamalik (2004: 214), “bahwa model role playing (bermain peran) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Bermain peran (role playing) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran role playing memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur. Adapun **Uno (2008: 25)** menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran bermain peran (role playing) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin

menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis”.

Metode Pembelajaran Pemberian Tugas

Menurut Sagala (2009 : 201), “metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar murid melakukan kegiatan belajar, kemudian harus dipertanggungjawabkannya”. Tugas dapat diberikan secara individu maupun kelompok. Sedangkan menurut Roestiyah (2008:133), “pemberian tugas dari guru kepada siswa pada hekekatnya merupakan cara atau metode penyampaian pelajaran”. Metode pemberian tugas sering diartikan sebagai pekerjaan rumah, tetapi sebenarnya metode pemberian tugas ini mempunyai ruang lingkup yang lebih luas bila diartikan dengan pekerjaan rumah. Pemberian tugas berupaya memberikan pengalaman belajar bagi siswa, dan sifatnya lebih berorientasi kepada sistem cara belajar siswa aktif. Menurut Gagne (Siregar, 2010:7), menyatakan bahwa : “Dalam pemberian tugas, siswa akan terlatih memecahkan sendiri suatu masalah dan sedikit banyaknya telah mengubah cara belajar siswa yang

berkesan pasif, diam, mendengar dan hanya menerima pelajaran sebatas apa yang disampaikan oleh gurunya yaitu dengan mengaktifkan siswa melalui penyelesaian-penyelesaian tugas yang dibebankan kepadanya”.

Metode pemberian tugas memiliki kelebihan antaranya merangsang siswa untuk melakukan berbagai aktivitas sehubungan dengan apa yang dipelajari. Selain kelebihan metode pemberian tugas ini mempunyai kekurangan diantaranya adalah menimbulkan kebosanan siswa apabila tugas yang diberikan monoton dan sulit.

Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2012:73-74), “motivasi berasal dari kata ”motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah sebagai sesuatu yang kompleks dan akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berkaitan dengan segala persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu”.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2012: 73-74) motivasi adalah “perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya *feeling* dan di dahului

dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman (2012 : 83) terdiri dari :(1)Tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap masalah (4) lebih senang bekerja mandiri (5) tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya (7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, (8) senang mencari atau memecahkan masalah sosl-soal

C. HIPOTESIS

Berdasarkan kerangka berfikir sebagaimana yang telah diuraikan, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan Hasil belajar Menangani Dokumen Kantor antara siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode Pemberian Tugas.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara Hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang mempunyai motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang mempunyai motivasi belajar rendah.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan motivasi belajar

terhadap hasil belajar Menangani Dokumen Kantor.

D. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan tujuan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari variabel-variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelompok kontrol diajarkan dengan menggunakan metode pemberian tugas. Menurut Sugiyono (2011:85), “quasi eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit untuk mendapatkan kelompok kontrol yang dapat digunakan untuk kelompok penelitian”.

Populasi dan Sampel

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Payakumbuh yang terdaftar pada semester empat tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 118 orang.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive* sampling, sampel diambil dari dua kelas yang diklasifikasikan sama. Untuk menentukan kelas yang akan menjadi

lokasi penelitian diambil kelas yang memiliki rata-rata nilai yang setara. Setelah didapat dua kelas yang memiliki rata-rata kelas yang setara kemudian dilakukan pengambilan secara acak, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang terpilih adalah kelas XI AP 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AP 4 sebagai kelas kontrol.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
 - a. Menentukan jadwal penelitian, materi dan tempat penelitian
 - b. Menentukan populasi dan sampel
 - c. Menentukan kompetensi dasar yang akan dieksperimenkan
 - d. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - e. Mempersiapkan instrumen penelitian
2. Tahap Pelaksanaan

Melakukan tes awal untuk melihat kemampuan siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kelas kontrol. Materi pelajaran yang diberikan pada kedua kelas berdasarkan kurikulum KTSP. Kedua kelas diberikan materi pelajaran yang sama dengan metode pembelajaran yang berbeda.
3. Tahap Penyelesaian
 - a. Memberikan tes akhir pada kedua kelas sampel setelah penelitian pembelajaran berakhir, guna melihat hasil perlakuan yang diberikan

- b. Mengolah data dari kedua sampel, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- c. Menarik kesimpulan dari hasil yang didapat sesuai dengan teknis analisis data yang digunakan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif yaitu menyajikan keadaan data masing masing kelompok data penelitian, seperti skor rata rata (mean), standar deviasi, tabel distribusi frekuensi, histogram, dan kategori tingkat pencapaian rata rata responden masing masing variabel penelitian.
2. Pengujian Persyaratan
 - a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal, digunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikan (Sig.) untuk menetapkan kenormalan.
 - b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk melihat apakah setiap kelompok yang akan dibandingkan memiliki variansi yang sama. Dengan demikian perbedaan yang terjadi dalam hipotesis benar benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan akibat perbedaan yang terjadi dalam kelompok.
 - c. Uji Hipotesis

Uji F dilakukan untuk membuktikan tingkat keberartian seluruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Setelah itu dilakukan uji anova yang digunakan untuk menguji secara bersama-sama pengaruh antar variabel penyebab

E. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

1. Motivasi Belajar Siswa

Skor rerata variable motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah adalah 3,60 dengan Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 72,06. Sedangkan pada kelas kontrol skor rerata variabelnya adalah 3,38 dan TCR sebesar 67,61 Hal ini menunjukkan bahwa variable motivasi belajar siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kategori baik. Artinya masih perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajr siswa agar motivasi siswa bisa menjadi lebih baik lagi.

2. Hasil Belajar Siswa

Pada kelas eksperimen sebanyak 2 orang siswa memperoleh nilai ≥ 87 dalam kategori baik sekali, nilai 82-86 dalam kategori baik diperoleh oleh 12 orang siswa, 78-81 kategori cukup sebanyak 8 orang siswa, 73-77 kategori kurang sebanyak 4

orang, dan ≤ 72 kategori kurang sekali sebanyak 4 orang. Pada kelas kontrol sebanyak 3 orang siswa memperoleh nilai ≥ 83 dalam kategori baik sekali, nilai 78-82 dalam kategori baik diperoleh oleh 6 orang siswa, 72-77 kategori cukup sebanyak 13 orang siswa, 67-71 kategori kurang sebanyak 6 orang, dan ≤ 66 kategori kurang sekali sebanyak 2 orang.

Nilai rata-rata (mean) pada variabel hasil belajar di kelas eksperimen adalah 80, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 75. Modus pada kelas eksperimen bernilai 84 dan pada kelas kontrol bernilai 80, begitu juga median pada kelas eksperimen bernilai 81 dengan standar deviasi 4,8, pada kelas kontrol median bernilai 75 dan standar deviasi 5,44. Ini diartikan distribusi hasil belajar siswa, baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data berdistribusi normal atau dengan kurva normal.

Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan untuk motivasi belajar kelompok kontrol adalah sebesar 0,403 dan kelompok eksperimen sebesar 0,998. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data hasil

penelitian untuk motivasi belajar berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pada penelitian ini dapat diketahui pada baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen

3. Uji Hipotesis

a) Hipotesis Pertama

Hasil belajar Menangani Dokumen Kantor antara siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Role Playing* secara signifikan lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan metode Pemberian Tugas.

Hasil perhitungan analisis ANOVA diperoleh nilai $F_{hitung} = 14,635$ dan nilai $F_{tabel} = 3,17$. Ini berarti nilai F_{tabel} lebih kecil dari F_{hitung} ($F_{tabel} < F_{hitung}$) maka dengan demikian H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran Pemberian Tugas pada mata pelajaran Menangani Dokumen Kantor kelas X AP di SMK N 1 Payakumbuh.

b) Hipotesis Kedua

Hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang mempunyai motivasi belajar tinggi secara signifikan lebih tinggi dengan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor

yang mempunyai motivasi belajar rendah.

Hasil perhitungan ANOVA diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,074$ dan nilai $F_{tabel} = 3,17$. Ini berarti nilai F_{tabel} lebih besar dari F_{hitung} ($F_{tabel} > F_{hitung}$) dengan demikian H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi pada kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi pada kelas kontrol pada mata pelajaran Menangani Dokumen Kantor kelas XI AP di SMK N 1 Payakumbuh.

c) Hipotesis Ketiga

Terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Menangani Dokumen Kantor.

Hasil *perhitungan* ANOVA dua arah untuk pengujian hipotesis ketiga diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,074$ dan nilai $F_{tabel} = 3,17$. Ini berarti nilai F_{tabel} lebih besar dari F_{hitung} ($F_{tabel} > F_{hitung}$) dengan demikian H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menangani Dokumen Kantor kelas XI AP di SMK N 1 Payakumbuh.

PEMBAHASAN

Perbedaan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan

metode pembelajaran Pemberian Tugas.

Pengujian hipotesis hasil belajar menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki perbedaan yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran pemberian tugas. Hasil belajar siswa di kelas yang menerapkan metode pembelajaran pemberian tugas lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

Peningkatan hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* disebabkan siswa secara aktif menjalankan perannya masing-masing. Siswa harus memahami konsep peran yang harus dijalankannya. Pada metode *Role Playing* ini siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas berdasarkan peran masing-masing yang sudah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Yamin (2005:76), “metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi “. Selain itu, pembelajaran yang telah dilakukan juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat meningkatkan rasa kekeluargaan, tidak bersifat kompetitif antar anggota kelompok, merangsang cara berfikir tingkat tinggi, dan mampu menumbuhkan sifat mau menerima pendapat orang lain. Dengan metode ini siswa lebih dapat mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena siswa melakukan pengamatannya sendiri,

mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, memainkan secara langsung pelajaran menjadi lebih nyata, memberikan peluang untuk lebih mendalami setelah diskusi dan memerankannya lebih baik lagi.

Hasil ini membuktikan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam metode pembelajaran ini siswa diberi peluang untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran, karena metode ini menuntut siswa untuk dapat bermain peran sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan bermain peran tersebut, siswa menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri materi pembelajaran. Dan seluruh siswa akan aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang tidak ikut bermain peran pun akan aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Dari tahap-tahapnya dapat menggalakkan kegiatan berfikir siswa, saling bekerja sama diantara siswa, dan berupaya bertukar ide dengan memberikan tanggapan, saran dan kritik terhadap siswa yang telah bermain peran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Silberman (2002:23): “Yang saya dengar, saya lupa, yang saya dengar dan saya lihat, saya sedikit ingat, yang saya lihat, dengar dan pertanyaan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami, dari yang saya lihat, dengar, bahas, dan terapkan, saya dapat pengetahuan dan keterampilan, yang

saya ajarkan kepada orang lain saya kuasai”.

Perbedaan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar Menangani Dokumen Kantor yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi. Artinya, siswa yang bermotivasi tinggi kurang cocok apabila diajarkan dengan metode pembelajaran, sedangkan untuk siswa yang bermotivasi rendah cocok diajarkan dengan metode pembelajaran *Role Playing*, karena dapat meningkatkan hasil belajar.

Kemudian dari hasil penyebaran angket motivasi siswa, peneliti membagi siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi dua kelompok yaitu kelompok siswa dengan siswa bermotivasi tinggi dan siswa bermotivasi rendah. Berdasarkan kelompok motivasi siswa ini diperoleh rata-rata hasil belajar dari masing-masing kelompok. Pada kelas eksperimen, kelompok siswa dengan motivasi tinggi memiliki rata-rata hasil belajar 79,8 dan rata-rata kelompok siswa dengan motivasi rendah 80,53. Artinya, hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah

lebih tinggi dari kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Sedangkan pada kelas kontrol, kelompok siswa dengan motivasi tinggi memiliki rata-rata hasil belajar 75 dan sama dengan rata-rata hasil belajar kelompok siswa dengan motivasi rendah sebesar 75. Artinya, hasil belajar kelompok siswa yang memiliki bermotivasi tinggi sama dengan hasil belajar kelompok siswa dengan bermotivasi rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi sama dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah. Artinya, siswa dengan motivasi tinggi sama hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang bermotivasi rendah.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Maslow dalam teorinya tentang kebutuhan, dalam dunia pendidikan teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin. Maka seorang guru harus memenuhi kebutuhan peserta didiknya, guru dapat memahami keadaan peserta didik secara perorangan, memelihara suasana belajar yang baik, memperhatikan lingkungan belajar, metode pembelajaran sehingga ini akan melahirkan sebuah motivasi dalam diri seorang siswa untuk belajar dengan baik.

Interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Menangani Dokumen Kantor

Berdasarkan hasil perhitungan dengan Anova diperoleh $F_{hitung} = 0,074$ dan $F_{tabel} = 3,17$. Dari hasil perhitungan

tersebut dengan disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar siswa karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , dengan demikian hipotesis tiga diterima.

Suatu interaksi terjadi bila efek faktor yang satu berpengaruh pada faktor yang lain dalam mempengaruhi sesuatu. Hasil analisis data dengan anova dua arah menunjukkan tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh Tingkat Capaian Responden (TCR) keseluruhan motivasi belajar siswa kelas eksperimen berada dalam kategori tinggi dan kelas kontrol juga dalam kategori tinggi.

Tidak terdapatnya interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar siswa pada penelitian ini disebabkan oleh pengaruh tidak langsung dalam proses pembelajaran seperti, jadwal belajar Menangani Dokumen Kantor siswa yang dimulai di jam siang, dimana siswa sudah mulai merasa lelah dan kurang bersemangat dalam belajar serta jadwal belajar juga terputus karena waktu istirahat sholat zuhur. Jadwal belajar Menangani Dokumen Kantor di kelas eksperimen dimulai pada pukul 11.30 sampai dengan pukul 14.15. Dimana setelah satu jam pembelajaran dimulai siswa beristirahat untuk melaksanakan sholat Zuhur selama 30 menit. Apabila bel tanda istirahat sholat selesai berbunyi, siswa tidak langsung masuk kelas, tetapi mereka ada yang masih bermain dan belanja di kantin. Mereka masuk apabila sudah dipanggil masuk oleh guru. Guru berusaha kembali membangkitkan

motivasi siswa untuk belajar. Seperti dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ini siswa menjadi lebih semangat belajar, siswa akan senang belajar dengan bermain peran. Dengan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* tidak membedakan aktivitas siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah.

F. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran pemberian tugas dengan motivasi belajar siswa diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* terbukti dari rata-rata hasil belajar Mengelola Dokumen Kantor berbeda dengan siswa yang diajarkan dengan metode pemberian tugas.
2. Siswa yang memiliki motivasi tinggi rata-rata hasil belajar Menangani Dokumen Kantor Berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Jadi disini motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Mengelola Dokumen Kantor.
3. Tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini secara keseluruhan didapat gambaran bahwa pembelajaran *Role Playing* yang digunakan guru efektif dalam pembelajaran, baik untuk siswa yang memiliki motivasi tinggi, maupun untuk siswa yang memiliki motivasi rendah

Saran

Berdasarkan temuan dan implikasi penelitian di atas maka di sini peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah mendatangkan narasumber ahli untuk memberikan pelatihan, workshop, seminar dan lainnya untuk mengembangkan metode pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam belajar terutama bagi siswa yang bermotivasi rendah..
2. Diharapkan kepada guru Bidang Studi Mengelola Dokumen Kantor menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran di sekolah sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
3. Diharapkan kepada guru agar dapat membimbing siswa dalam mempertahankan pendapatnya, supaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
4. Bagi guru dan peneliti lain yang ingin menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan motivasi belajar siswa tentang mata

pelajaran agar membuat perencanaan yang matang tentang apa yang akan dilakukan oleh siswa dan memperhatikan pembagian waktu ketika melaksanakan metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Sagala, Syaiful. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, AM. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Malvin. 2002. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media dan Nuansa
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. GhaliaIndonesia: Jakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-undang RI. No 20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B. 2008 *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Yamin, Martinis. 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press