

MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DASAR SURAT-MENYURAT DALAM MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) MELALUI SUPERVISI AKADEMIK

Nursaima

Pengawas SMK Provinsi Sumatera Utara

srgnursaima66@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dasar surat-menyurat dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran di SMK Swasta Budisatrya Medan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Budisatrya Medan yang berlokasi di Jl. Letda Sujono No.166 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru administrasi perkantoran di SMK Swasta Budisatrya Medan dengan sampel penelitian ini berjumlah 10 orang guru. Teknik pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang dilakukan dalam 3 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kompetensi guru berupa tes dan observasi. Tes diberikan sebanyak 20 item, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai indikator ketuntasan pembelajaran ditetapkan 75% guru memperoleh 75. Dari siklus I hasil pembelajaran tidak memenuhi standar ketuntasan pembelajaran minimal yaitu hanya memperoleh nilai rata-rata 67,4 % atau 50% tuntas dan siklus II hasil pembelajaran juga belum tuntas yaitu memperoleh nilai rata-rata 67,4 atau tuntas 70%, sehingga dilakukan siklus III. Di dalam siklus III hasil pembelajaran meningkat bahkan lebih besar dari standar ketuntasan pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 81,7 atau tuntas 100%. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan strategi pembelajaran bermain peran pada siklus I, II, dan siklus III. Jadi dapat disimpulkan bahwa Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dasar Surat-Menyurat Dalam Menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role playing) melalui supervisi akademik di SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dapat meningkat. Hal ini berarti bahwa strategi pembelajaran bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu peningkatan proses pembelajaran.

Abstract

The aim of this research is to know the advance of teachers' competence strategy role playing government vocational Budistrhya Medan. This research is done in government vocational school budisatrya Medan which is located of letda sujono street number 166 Medan. The population in this research are all of administrative official teachers of government vocational school Budisatrya Medan (PTS) which is done in three syclus. Every syclus consisten of form steps. Planning , action, observation and reflection by taking ten teachers as samples. The teching on of taking the data is done in this research is the techingue action school (PTS) which one done three syclus. Every syclus consists of four steps they are planning, action, observation anda reflection. The instrument which is used to know the teachers' competence by using test and observation, the test is given 20 (twenty) items. Observation is done along teaching learning process. As in medication success in learning is 75 % teachers can get 75 from first syclus. The result of learning which can't reach the standard success learning minimally get the score avarage 67,4 % or 50 % and the second learning syclus result also not succers get score avarage 67,4 % or 70 % so the third syclus well done. In the third syclus, the learning result advanceen and bigger than the standard learning success the avarage 81,7 % or success 100 %. So that it can be seen that there is the advantage after using learning strategy role playing for first, second third sycluses. So it can be said that the advantage of learning strategy of teachers competence official administration is using learning strategy Role playing it means that learning strategy role playing can be used as one of the advantage learning process

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika, memiliki nalar, berkemampuan sosial, dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia yang mandiri. Oleh karena itu, peranan pendidikan menjadi sangat penting untuk membangun suatu bangsa, karena tanpa adanya pendidikan, perkembangan suatu bangsa tidak akan terjadi. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran di sekolah.

Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan proses belajar-mengajar sehingga terwujud pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal. Untuk itu, penerapan berbagai metode dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi proses pembelajaran yang akan berlangsung. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan, serta menilai bahan atau materi, strategi dan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pelajaran akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan tersebut juga terdapat dalam pembelajaran dasar surat menyurat yaitu rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Dasar Surat Menyurat merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK dan menjadi wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu penggunaan strategi yang baru agar dapat menarik perhatian siswa dan tercipta suasana yang lebih kondusif.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar Dasar Surat-Menyurat adalah model pembelajaran Bermain Peran (Role playing). Dengan model bermain peran, proses pembelajaran diarahkan menjadi menyenangkan, karena model ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan fungsi dan status pihak-pihak lain. Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rencana yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terdiri materi dari metode-metode atau teknik-teknik mengajar yang dipersiapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Supervisi pendidikan merupakan proses pemberian layanan bantuan profesional yang dilakukan pengawas sekolah kepada guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan tugas-tugas pengelolaan proses pembelajaran secara efektif dan efisien dengan melakukan bimbingan, simulasi, koordinasi dan bimbingan secara kontinue yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Supervisi akademik adalah salah satu tugas pokok pengawas yang paling penting dilaksanakan, karena merupakan inti dari segala kegiatan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan khususnya kegiatan di sekolah, bahwa melalui supervisi akademik diharapkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru semakin meningkat.

Supervisi akademik adalah merupakan serangkaian kegiatan untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuannya mengelola proses pembelajaran demi pencapaian tujuan. Dalam melaksanakan supervisi akademik pengawas sekolah memerlukan teknik-teknik yang efektif agar kegiatan supervisi mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan mampu meningkatkan kualitas mengajar guru. Teknik supervisi yang digunakan akan selalu diperhatikan terkait dengan banyaknya guru dan mata pelajaran yang menjadi tanggung jawab guru yang dibimbing.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru sebagai suatu tingkah laku seseorang dalam mempengaruhi individu pada penelitian ini yaitu dalam kegiatan proses belajar dan mengajar yang tersusun rapi sebagai suatu langkah-langkah yang menjadi keterampilan dalam mengajar di kelas yang memiliki suatu pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dasar Surat-Menyurat dalam Menggunakan Strategi Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*) di SMK Swasta Budisatrya Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan menerapkan strategi Model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan kompetensi guru Dasar Surat-Menyurat melalui supervisi akademik di SMK Swasta Budisatrya Medan

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru Dasar surat-Menyurat dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) di SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pelajaran 2020 .

2. METODE PENELITIAN

2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Budisatrya Medan yang beralamat di Jl. Letda Sujono No.166 Medan.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru administrasi perkantoran SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2020 dengan jumlah guru sebanyak 10 orang.

2.3 Objek Penelitian

Yang menjadi objek penelitian ini adalah upaya meningkatkan kompetensi guru dasar surat-menyurat dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) di SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2020.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data tehnik yang digunakan adalah menggunakan observasi, tes dan angket.

2.5 Teknik Analisis Data

Untuk pengukur tingkat persentase pembelajaran digunakan :

$$\text{Rumus : } DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto,2003)

Keterangan :

DS = Daya Serap

Dengan Kriteria :

$0\% \leq DS < 70\%$ guru belum tuntas dalam pembelajaran

$70\% \leq DS \leq 100\%$ Guru telah tuntas dalam pembelajaran

Dari uraian diatas dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan

$$\text{Rumus : } D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

(Arikunto,2003)

Keterangan :

D = Persentase ketuntasan pembelajaran

X = Jumlah guru yang telah mencapai ketuntasan pembelajaran

N = Jumlah seluruh guru

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta budisatrya Medan dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kompetensi guru dasar surat-menyurat melalui Supervisi Akademik Tahun Pembelajaran 2020 . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah (*Action Research*). Dimana guru akan menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran dengan memberikan soal-soal mengenai “Dasar Surat-Menyurat” Soal yang diberikan berbentuk tes pilihan berganda berjumlah 20 soal dengan waktu mengerjakan soal 120 menit. Tujuan yang diharapkan pada siklus pertama dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Dasar Surat-Menyurat

Agar tercapai tujuan di atas, peneliti yang bertindak sebagai pembimbing dengan melakukan langkah – langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun instrumen supervisi akademik
- b) Menyusun instrumen observasi
- c) Sosialisai kepada guru
- d) Melaksanakan tindakan sekolah
- e) Melakukan refleksi
- f) Menyusun strategi pembinaan pada siklus ke dua berdasar refleksi siklus pertama
- g) Melaksanakan pembinaan pada siklus kedua

3.1 Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dilakukan dalam 3 siklus yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Waktu yang digunakan setiap kali pertemuan adalah 2 x 45 menit untuk tiap kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 1 September 20.....4, dan Siklus kedua pada tanggal 1 Oktober 20.....4 dan siklus ketiga 3 Nopember 20.....4. Penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur rencana pembinaan dan skenario pembelajaran.

Berikut hasil pembelajaran dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) per siklus.

Hasil Tes Pembelajaran

Data hasil penelitian terdiri dari hasil pre tes dan pos tes pada siklus I, II, dan siklus III. Hasil pre tes berfungsi untuk melihat kemampuan awal guru, sedangkan pos tes siklus I, II, dan siklus III berfungsi untuk melihat kemampuan akhir guru setelah diterapkannya strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi pokok Dasar Surat-Menyurat .

Adapun hasil perolehan nilai dan skor guru pada saat pre- tes dan pos -tes adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Rata-rata Hasil Kompetensi Guru

Siklus I		Siklus II	Siklus III
Nilai Pretes	Nilai Postes	Nilai Postes	Nilai Postes
56,3	67,4	76,1	81,7

Hasil Observasi Sikap

Observasi untuk melihat sikap guru dilakukan selama penerapan pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dalam observasi ini observer melakukan pengamatan tentang sikap guru yang diaplikasikan melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan tiap pertemuan dan diakumulasikan untuk setiap siklusnya. Berikut ini adalah skor rata-rata hasil observasi sikap guru selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.2 Peningkatan Hasil Observasi Sikap Guru Siklus I,II, dan III

No	Observasi	Skor	%
1	Siklus I	83	52
2	Siklus II	96	60
3	Siklus III	123	77

3.2 Analisis Data

Data hasil pembelajaranyang dilaksanakan pada setiap kali pertemuan diakumulasikan. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, seorang guru dinyatakan tuntas dengan memperoleh skor 75. Untuk mengukur tingkat ketuntasan guru dalam pembelajaran digunakan rumus : $DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh guru}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Misalkan untuk menghitung ketuntasan guru atas nama Dra. Nurhana pada siklus I (lampiran 2) adalah sebagai berikut :

$$\text{Daya Serap} = \frac{\text{Skor yang diperoleh guru}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Daya Serap} = \frac{16}{20} \times 100 = 80$$

Jadi daya serap Dra. Nurhana adalah 80. Untuk nama-nama guru selanjutnya dihitung berdasarkan rumus diatas dan hasilnya dapat dilihat di lampiran 1. Ketuntasan secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Dari rumus diatas ketuntasan klasikal siklus I (lampiran 2) adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{5}{10} \times 100 = 50 \%$$

Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 50 % yang berarti bahwa persentase jumlah guru yang tuntas belum mencapai minimal yaitu suatu kelas

dinyatakan tuntas terhadap suatu materi pelajaran jika persentase jumlah guru tuntas mencapai 75 atau 75.

SIKLUS 1

a) Tahap Perencanaan

Siklus ini dimulai dengan tes awal (*pretes*) yang dilakukan sebelum penerapan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*), hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal guru. Dari tabel 4.1 diperoleh hasil rata-rata nilai *pretes* guru adalah 56,3 maka dapat dikatakan bahwa pada saat *pre - test* ketuntasan tidak tercapai. Hal ini disebabkan karena guru belum pernah menerima materi yang diujikan yaitu dengan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Kemudian guru melaksanakan kegiatan pembelajaran perencanaan yang telah dibuat yaitu melaksanakan pembelajaran dengan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Materi yang disampaikan adalah menyiapkan uang persediaan diterima dan dicetak. Pada akhir tindakan siklus I dilakukan evaluasi dengan memberikan tes hasil pembelajaran yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembinaan untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 September 20.....4 di SMK Swasta Budisatrya Medan. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pembimbing. Adapun proses pembelajaran mengacu pada strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang telah dipersiapkan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran, soal *pre-tes* dan alat - alat pembelajaran lain yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi hasil pembelajaran dan kemampuan guru dalam menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Maka peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dasar surat-menyurat dalam memecahkan masalah pembelajaran yaitu dengan menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Dalam kegiatan awal ini peneliti bersama guru mata pelajaran tata usaha kas kecil bersama-sama menyusun Rencana Pelaksanaan dan menyusun soal-soal postes sebagai hasil alat yang digunakan dalam pembelajaran.

c) Pengamatan

Pengamatan (*Observasi*) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pada akhir proses pembelajaran diberi *pre-tes* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dan peneliti melakukan observasi kepada guru dengan menggunakan indikator keberhasilan pembelajaran dalam kemampuan menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Peneliti memberikan pembinaan dan pembimbingan kepada guru mengenai strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, kemudian memberikan pertanyaan, jawaban masing - masing guru bermacam - macam atas pertanyaan tersebut, peneliti menyampaikan tujuan pembinaan dalam penerapan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Pada saat guru menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu dengan membuat diskusi kelompok terhadap siswa, peneliti melakukan observasi. Setelah selesai proses pembelajaran ternyata terjadi peningkatan kualitas

pembelajaran dengan persentase hasil belajar siswa sebesar 55%. Maka dilakukan perhitungan bahwa siswa tuntas 21 siswa dan siswa tidak tuntas 17 orang atau sebesar 45%. Hal ini belum mencapai standar ketuntasan belajar mengajar yang ditetapkan di sekolah.

c). Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Guru masih kurang teliti dalam melakukan pembelajaran di kelas
2. Guru masih kurang baik dalam pemanfaatan waktu
3. Guru masih kurang konsentrasi dalam melakukan pembelajaran, karena ada tugas lain yang harus dilakukan.

d) Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembinaan. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi – informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
3. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga prestasinya lebih meningkat.

SIKLUS II

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyuruh guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan penerapan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) , soal pos-tes 2, dan alat pembelajaran lain yang mendukung.

b) Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 20.....4 di SMK Swasta budisatrya Medan.

Guru memberi motivasi kepada siswa untuk belajar dan bekerjasama dengan kelompok. Guru menyampaikan materi pelajaran secara umum mengenai tanda terima pembayaran dan guru menjelaskan bahwa pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pembimbing, adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur rencana pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran guru diberi pos-tes 2 untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran guru.

c) Pengamatan

Pada saat siswa melakukan diskusi kelompok dan persentase didepan kelas, guru mata pelajaran telah mengambil posisi duduk dibelakang siswa untuk melakukan observasi dan peneliti mengamati guru dengan menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut akan diperoleh sikap guru untuk diolah setelah proses pembelajaran selesai, ternyata terjadi peningkatan persentase sikap guru yaitu 60% dimana guru antusias dalam

menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini terlihat hasil observasi peningkatan persentase sikap guru dalam proses pembelajaran sebesar 8% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru mulai terbiasa dalam melakukan pembelajaran secara berkelompok.

Setelah proses tindakan selesai maka dilakukan perhitungan terhadap hasil pos-tes yang diperoleh guru. Guru yang tuntas sebanyak 7 orang dan tidak tuntas 3 orang. Perolehan daya serap guru masih 70 % belum mencapai nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya atau ke siklus III.

d) Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Memotivasi guru dalam penerapan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*)
2. Membimbing guru dalam pembelajaran membuat kesimpulan / menemukan konsep
3. Pengelolaan waktu supaya lebih efektif

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus II maka hasil pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 20%, yaitu siklus I hasil pembelajaran yang diperoleh sebesar 50% (5 orang guru tuntas) sedangkan pada siklus II hasil pembelajaran yang diperoleh sebesar 70% (7 orang guru tuntas). Untuk hasil pengamatan sikap guru juga mengalami peningkatan sebesar 8% yaitu pada siklus I skor rata-rata hasil observasi sikap guru sebesar 52% dan pada siklus II skor rata-rata hasil observasi sikap guru adalah 60%. Hal ini membuktikan bahwa siklus berikutnya atau pada siklus ke III masih perlu dilakukan walaupun ada peningkatan karena belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

d) Revisi Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II ini masih terdapat kekurangan – kekurangan. Perlu adanya revisi untuk dilaksanakan untuk siklus III antara lain :

1. Guru dalam memberi pembelajaran di kelas hendaknya dapat membuat siswa termotivasi dalam melaksanakan tugas – tugas yang diberikan oleh guru
2. Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut / malu dalam diri siswa terutama dalam bertanya tentang masalah yang dihadapi oleh siswa
3. Guru harus lebih sabar dalam melakukan pembelajaran di kelas terutama dalam merumuskan kesimpulan / menemukan konsep.
4. Guru harus mendistribusikann waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif sesuai dengan yang diharapkan.
5. Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh – contoh materi pembelajaran.

SIKLUS III

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyuruh guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan penerapan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) , soal pos-tes 3, dan alat pembelajaran lain yang mendukung.

b) Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 3 Nopember 20.....4 SMK Swasta Budi satrya Medan dengan jumlah guru 10 orang.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pembimbing, adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk belajar dan bekerjasama dengan kelompok. Guru menyampaikan materi pelajaran secara umum mengenai transaksi didata dengan benar dan tepat dengan menggunakan rumus metode cara-cara pendataan transaksi dan guru menjelaskan bahwa pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Pada akhir proses pembelajaran guru diberi pos-tes 3 dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam meningkatkan prestasinya yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah pos-tes 3.

c) Pengamatan

Pengamatan (Observasi) bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pada saat siswa melakukan diskusi kelompok dan persentase didepan kelas, guru mata pelajaran telah mengambil posisi duduk dibelakang siswa untuk melakukan observasi dan peneliti mengamati guru dengan menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut akan diperoleh sikap guru untuk diolah setelah proses pembelajaran selesai, ternyata terjadi peningkatan persentase sikap guru yaitu 77% dimana guru antusias dalam menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini terlihat hasil observasi peningkatan persentase sikap guru dalam proses pembelajaran sebesar 17% dari siklus II ke siklus III. Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan kompetensi dari siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) sehingga guru lebih memahami tugasnya sehingga dapat meningkatkan prestasinya. Disamping itu ketuntasan ini diperoleh dengan adanya kerja sama antara peneliti dengan guru dalam pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena guru mulai terbiasa dalam melakukan pembelajaran secara berkelompok.

d) Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus III maka hasil pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 30%, yaitu siklus II hasil pembelajaran yang diperoleh sebesar 70% (7 orang guru tuntas) sedangkan pada siklus III hasil pembelajaran yang diperoleh sebesar 100% (10 orang guru tuntas). Untuk hasil pengamatan sikap guru juga mengalami peningkatan sebesar 17% yaitu pada siklus I skor rata-rata hasil observasi sikap guru sebesar 60% dan pada siklus III skor rata-rata hasil observasi sikap guru adalah 77%. Hal ini membuktikan bahwa siklus berikutnya tidak perlu dilakukan karena proses pembelajaran guru sudah tuntas atau sudah mencapai ketuntasan mencapai 100%

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun masih kurang baik dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran. Dari data – data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Selama proses pembelajaran guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada aspek belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaan untuk masing – masing aspek cukup besar
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa guru aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus – siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

4. Hasil pembelajaran guru yang dilakukan dengan menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siklus III mencapai ketuntasan.

d) Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik dilihat dari peningkatan prestasi siswa, pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Maka tidak perlu direvisi, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pembelajaran selanjutnya baik melalui pembelajaran strategi bermain peran maupun model pembelajaran lainnya dapat meningkatkan prestasi siswa sehingga tujuan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dapat tercapai.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Ketuntasan hasil pembelajaran

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran strategi bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru, hal ini dapat dilihat semakin meningkatnya pemahaman guru terhadap materi yang disampaikan oleh guru (kompetensi guru meningkat dari siklus I, II dan III). Yaitu masing – masing dari pre tes sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata sebesar 56,3% atau hanya 2 orang tuntas (20%), setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata menjadi 67,4% atau 5 orang guru tuntas (50%), pada siklus II nilai rata-rata sebesar 76,1% atau 7 orang guru tuntas (70%), dan pada siklus ke III nilai rata-rata 81,7 % atau 10 orang guru tuntas (100%), maka kompetensi guru secara kelompok dikatakan tuntas. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa :

1. Terjadi peningkatan kompetensi guru setelah menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu peningkatan kinerja guru dengan nilai rata-rata sebesar 67,4% menjadi 76,1% ada kenaikan sebesar 8,7%
2. Dari pembelajaran siklus II dan setelah proses pembelajaran sampai dengan siklus ke III adalah 76,1% menjadi 81,7 %ada peningkatan kinerja guru sebesar 5,6 %

Refleksi dan Temuan

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan guru kepada siswa melalui pembelajaran strategi bermain peran maka hasil observasi nilai dapat dikatakan sebagai berikut :

1. Pertemuan pertama kegiatan pembinaan belum berhasil karena dalam pembelajaran masih terlihat guru belum begitu antusias karena mereka masih menganggap pembelajaran tersebut merupakan strategi pembelajaran yang baru diterimanya.
2. Pembinaan yang dilakukan melalui strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*), dalam peningkatan kompetensi masih belum tampak sehingga hasil yang dicapai tidak tuntas
3. Mungkin proses pembelajaran strategi bermain peran yang baru mereka terima sehingga guru merasa kaku dalam menerapkannya.
4. Akan tetapi setelah di jelaskan oleh peneliti kepada guru dapat mengerti terbukti pada siklus I, II, dan III proses pembelajaran berjalan dengan baik, guru aktif dan semua guru antusias untuk mengikutinya.

2. Kemampuan guru dalam meningkatkan kompetensi guru

Berdasarkan analisis data diperoleh aktivitas guru dalam meningkatkan kompetensi dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif

terhadap peningkatan kompetensi guru yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata – rata guru pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas guru dalam pembelajaran strategi bermain peran.

Berdasarkan analisis data diatas, diperoleh aktivitas guru yang paling dominan dalam kegiatan pembelajaran adalah bekerja dengan menggunakan alat / media, mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antara peneliti dan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dikategorikan aktif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

1. Strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) efektif dalam meningkat hasil pembelajaran. Pada siklus I hasil pembelajaran diperoleh sebesar 50% (5 orang guru tuntas) sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu hasil pembelajaran diperoleh sebesar 70% (7 orang guru tuntas), jadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20% maka penggunaan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil pembelajaran khususnya pada materi Dasar Surat-Menyurat di kelas XI AP di SMK Swasta Budisatrya Medan
2. Hasil observasi terhadap sikap guru dalam pembelajaran yang diaplikasikan ketika proses pembelajaran juga terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I 52% menjadi 60 % pada siklus II, dan pada siklus III sebesar 77%, maka peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8% sedangkan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 17%.

4.2 Saran

1. Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan kepada guru mata pelajaran agar menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran sebagai alternatif dalam pembelajaran dasar surat-menyurat sebagai variasi strategi pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan optimal
2. Pengembangan perangkat pembelajaran disesuaikan dengan tersedianya waktu yang ada dalam pembelajaran dasar surat-menyurat, dalam tiap kali pertemuan di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, 2004. *Akuntansi SMA Untuk Kelas XI*. Jakarta : Erlangga
- Anni, Catharina T dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press
- Amin. Strategi Pembelajaran. <http://www.google.com> (2 Desember. 2009)
- Ansari, Bansu Irianto. (2003). Pengaruh Pembelajaran dengan strategi model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam upaya Menumbuhkan Kembangkan Kemampuan Berkomunikasi Administrasi Siswa SMUN 1 Bandung. Skripsi (online). Bandung : UPI
- Arcnawa. Strategi Pembelajaran. <http://one.com/node/2009> (9 Desember. 2009)
- Arkunto, S, 2003, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi aksara, Jakarta.
- Aqib, Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Darmadi Hamid, 2009 *Kemampuan Mengajar Dasar*. Bandung : Alfabeta
- Dicki and Carey, 1990 *The systematic Design of Intruccion*. Dalam Uno, Hamzah B. 2008. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Grafindo
- Fauziah, Suci. 2008. Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Negeri 7 Medan. Sikripsi .

- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hodoyo. Strategi Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
http://www.mtsd.K12.wi.u/MTSD/district/ela.curriculum.03/writing/think_talk_write.html. (2 Desember. 2009)
- Mager. 1997. The sequency of Intruction Theory. Dalam Uno, hamzah B.2008. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.