

# JURNAL ADMINISTRASI DAN PERKANTORAN MODERN

Volume 8 no 4, Des 2019: p 23-30

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/judika/index>

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 7 MEDAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

**Kristina Silvia Barus, Nelly Armayanti**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Medan  
e-mail: kristinasilviabarus@yahoo.com

### Informasi Artikel

Dikirim : 12 Desember 2019

Diterima: 20 Desember 2019

**ISSN : 2301 - 7813**

**Korespondensi pada penulis:**

Email:

[kristinasilviabarus@yahoo.com](mailto:kristinasilviabarus@yahoo.com)

### Abstract

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI ADM berjumlah 189 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI ADM-4 (Eksperimen) yang berjumlah 36 orang dan XI ADM-1 (Kontrol) yang berjumlah 38 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Dari hasil analisis data diperoleh nilai mean kelas eksperimen 80,13 dengan standar deviasi 7,60 dan nilai mean kelas kontrol 75,26 dengan standar deviasi 8,77. Untuk mengetahui normalitas data hasil belajar menggunakan uji Liliefors, dan untuk mengetahui homogenitasnya menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus ANOVA. Dari data perhitungan hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 2,45$  dan  $t_{tabel} = 1,65$ . Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,45 > 1,65$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di kelas eksperimen  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,91 > 1,65$  dan pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di kelas kontrol yaitu  $12,82 > 1,65$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran Role Playing dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat diterima.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran Role Plyaing, Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa.**

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan sebagaimana tercakup dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan pasal 3 adalah Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan yang bersifat operasional ini lebih menggambarkan perubahan perilaku spesifik apa yang hendak dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, ditetapkan model pembelajaran yang dipandang lebih efektif jika kecakapan dan pengetahuan yang diberikan guru itu benar benar menjadi milik atau bagian dari pada siswa.

Guru merupakan kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif dan mandiri. Karena itu, peran guru menjadi utama dalam pembangunan nilai keunggulan setiap anak bangsa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar umumnya guru kurang melaksanakan variasi dalam belajar dan memberikan pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara efektif. Sehingga siswa kurang antusias dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang tepat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Satu hal lain yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang kreatif dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga suasana belajar pun terasa membosankan. Selain itu, tingkat kemampuan siswa yang rendah serta anggapan bahwa materi pembelajaran sebagai pelajaran menghafal dan pelajaran yang menjenuhkan. Hal tersebut mengakibatkan tujuan dan inti pelajaran yang disampaikan guru tidak tersampaikan.

Tingkat kecerdasan yang berbeda membuat persaingan antar siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Siswa yang memiliki kemampuan diatas rata rata mendominasi proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa yang lain hanya diam dan kurang aktif dalam merespon materi pembelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan yang disampaikan oleh guru.

Administrasi Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran ilmu pengetahuan yang ada pada tingkat sekolah SMK. Mata pelajaran ini sangatlah sering ditemukan dalam kegiatan perkantoran dan harus dikuasai oleh

Siswa yang ingin berkarier didunia perkantoran. Namun karena pelajaran ini dianggap pelajaran yang membosankan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu pelajaran ini dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa khususnya siswa kelas XI administrasi perkantoran SMK Negeri 7 Medan.

Berdasarkan kegiatan dari Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di sekolah SMK Negeri 7 Medan keaktifan belajar siswa tahun ajaran 2016/2017 relatif rendah terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka diperlukan suatu cara baru untuk mengatasi masalah yang terjadi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Model *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran dengan melibatkan emosional peserta didik serta panca indra kedalam situasi

permasalahan sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang nilai dan sikap serta mampu mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran ini sering disebut sebagai suatu aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seakan akan berada diluar kelas dan berperan sebagai orang lain sehingga menimbulkan unsur bahagia dalam diri siswa.

Siswa yang mampu melakukan penghayatan saat pembelajaran sedang berlangsung tentu pemahaman tentang materi pembelajaran tersebut akan meningkatkan semangat serta sikap terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru dan menetakannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas juga disebut sebagai kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kreativitas juga merupakan salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan.

Dengan adanya kreativitas belajar maka siswa mampu mengatasi kejenuhan ataupun kebosanan terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Dengan demikian kreativitas belajar dimaksudkan untuk membantu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga hasil belajar siswa mencapai nilai ketuntasan. Penelitian ini akan diuji dalam suatu teknik eksperimen sehingga penulis akan mengamati bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar, terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan kelas XI Administrasi Perkantoran.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun lokasi yang penulis tetapkan dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017 yang berlokasi di Jl. STM No. 12 Kampung Baru, Medan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

### **Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Medan yang berjumlah 189 orang.

#### **2. Sampel**

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Adm 4 berjumlah 36 orang dan Siswa Adm 1 berjumlah 38 orang. Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti pembelajaran. Tes formatif diberikan pada akhir setiap pembelajaran. Tes tersebut dilakukan sebelum (*pre-tes*) dan sesudah (*post-tes*) diberikan perlakuan kepada siswa. Observasi yaitu suatu cara untuk memperoleh data dengan cara pengamatan langsung kepada objek penelitian. Kuesioner/Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawabnya. Melalui angket ini dikumpulkan informasi tentang kreativitas belajar siswa dengan empat pilihan jawaban dengan skala pengukuran adalah skala *likert* dengan pilihan jawaban selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah dengan bentuk *silang*.

## Uji Instrumen

**Tabel 1.1**  
**Rumus Uji Instrumen**

No.	Instrumen	Rumus yang digunakan
1.	Vasiladitas	$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$
2.	Reliabilitas	$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right) \text{ (Kuder- Richardson 20)}$
3.	Taraf Kesukaran	$P = \frac{B}{JS}$
4.	Daya Pembeda Tes	$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$

## TEKNIK ANALISIS DATA

### 1. Normalitas

Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berkontribusi normal atau tidak.

### 2. Homogenitas

Uji homogenitas digunakan melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, untuk itu dilakukan uji F yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{var ians terkecil}}$$

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan pengujian ANALISIS VARIAN (ANAVA) satu jalur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan ini melibatkan dua kelas dengan memberikan model pembelajaran yang berbeda. Kelas XI Adm 4 sebagai kelas eksperimen

diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas XI Adm-1 sebagai kelas kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran *konvensional*.

Sebelum kedua kelas diberi perlakuan mengajar yang beerbeda, terlebih dahulu kedua kelas diberi pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa masing-masing kelas. Dan post-test diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok sampel.

Tes yang diujicobakan pada kelas XI sebanyak 25 soal tes berbentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dan 25 soal angket dengan 4 pilihan. Hasil dari pengujian validitas tes diperoleh sebanyak 20 soal yang dinyatakan valid yaitu terdapat pada nomor item 1,2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24 dan 25, sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid terdapat pada nomor item 5, 6, 17, 19 dan 20. Soal yang dinyatakan tidak valid ini berarti dibuang dan tidak dipakai sehingga pada penelitian dengan sampel yang sebenarnya dipakai 20 item tes untuk dijadikan sebagai instrument penelitian dalam pengumpulan data. Dan hasil dari pengujian validitas angket diperoleh sebanyak 20 pertanyaan yang dinyatakan valid yaitu terdapat pada nomor item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25, sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid terdapat pada nomor 9, 13, 16, 17, dan 18. Dengan demikian yang digunakan sebagai pengumpulan data hanya 20 item.

**Tabel 1.2**  
**Nilai Rata-rata Pre-testsiswa Kelas XI Adm SMK Negeri 7 Medan**

	Kelas	Rata-rata	Tertinggi	Terendah	Standar Diviasinya
1	Eksperimen	49,86	80	40	8,40
2	Kontrol	50,26	70	35	9,36

Dari pemberian pre-test pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, hanya 1 siswa yang mendapat nilai 80. Setelah diberi perlakuan pada kedua kelas tersebut maka perolehan nilai yang didapat oleh para siswa mulai meningkat, dilihat dari data post-test dari masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang mana pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 80,13 sedangkan pada kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 75,26.

**Tabel 1.3**  
**Hasil Hitung Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test**

	Kelas	Lhitung	Taraf Signifikan	N	Ltabel	Lhitung < Ltabel	Populasi
<b>Pre-test</b>	Eksperimen	0,1672	95%	36	0,886	0,1672 < 0,886	Normal
	Kontrol	0,1404	95%	38	0,886	0,1404 < 0,886	Normal
<b>Post-test</b>	Eksperimen	0,2302	95%	36	0,886	0,2302 < 0,886	Normal

Kontrol	0,0909	95%	38	0,161	0,0909<0,161	Normal
---------	--------	-----	----	-------	--------------	--------

Data dari kedua sampel untuk nilai pre-test dan post-test mempunyai varians yang sama atau homogen, dengan hasil perhitungan berikut.

**Tabel 1.4**  
**Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

	Fhitung	Ftabel	Taraf Signifikan	Fhitung<Ftabel
<b>Pre-test</b>	1,24	1,93	95%	1,24<1,93
<b>Post-test</b>	1,33	1,65	95%	1,33<1,65

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan rumus ANAVA maka diperoleh  $t_{hitung} = 2,45$  dan  $t_{tabel} = 1,65$ . Maka disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas XI Adm SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017. Untuk variabel kreativitas belajar di kelas eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 14,91$  dan  $t_{tabel} = 1,65$  sehingga  $14,91 > 1,65$ , artinya ada pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan di kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung} = 12,82$  dan  $t_{tabel} = 1,65$  maka  $12,82 > 1,65$ . Artinya ada pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di kelas kontrol. Dengan demikian kreativitas belajar mempengaruhi hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen.

## KESIMPULAN

1. Model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan yang materinya memainkan peran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen 80,13.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP 2016/2017 pada mata pelajaran Administrasi humas dan keprotokolan. Dengan hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,45 > 1,65$ .
3. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP 2016/2017 pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan. Dengan hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,91 > 1,65$  artinya ada pengaruh kreativitas belajar di kelas eksperimen dan hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $12,82 > 1,65$  artinya ada pengaruh kreativitas belajar di kelas kontrol.
4. Ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran Role playing dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP.2016/2017 pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. Suharsimi. 2014. "Prosedur Penelitian". Jakarta : Rineka Cipta.

- Dharma, Hadi. 2013. *“Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mengelola Pertemuan Rapat Kelas XI Ap Smk Swasta Pembangunan Galang T.P 2012/2013”*. Universitas Negeri Medan.
- Harahap, Rahmi Yanti. 2013. *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Komunikasi Kelas XI AP SMK Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013”*. Universitas Negeri Medan.
- Hary, Armin. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Quantum Learning dan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pokok Bahasan Statistika Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Peserta Didik Sma Di Kota Palangkaraya*.
- Herlina, Uray. 2015. *“Teknik Role playing dalam Konseling Kelompok”*. Jurnal Pendidikan Sosial. Universitas Pendidikan Ganesha. ISSN :2407-5299.
- Huda, Miftahul. 2014. *“Model-Model pengajaran dan Pembelajaran”*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2016. *“58 Model Pembelajaran Inovatif”*. Medan : Media Persada.
- Nanci, dkk. 2016. *“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Satua Bali Terhadap Sikap Sosial Dan Pemahaman Konsep Siswa”*e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan PGSD Vol : 4 No.1 Tahun :2016.
- Nugroho,dkk.2016.*“Membangun Karakter Orang Orang Yang Sangat Kreatif”*. Bandung : Gosyen Publishing.
- Nurdin, Hamzah . 2011. *“BELAJAR dengan PENDEKATAN PAILKEM : Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik”*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Putra, Made. 2014. *“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Bicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia”*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol :2 No : 1 Tahun 2014.
- Sagala, Syaiful. 2014. *“Konsep dan Makna Pembelajaran”*. Bandung : Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014 . *“68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013”*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Silalahi, Tauada. 2015. *“Metodologi Penelitian Plus aplikasi SPSS”*. Medan : Unimed.
- Sudjana. 2016. *“Metoda Penelitian”*. Bandung : Tarsito.
- Syahputra, Fadly Dwi. 2016. *“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi MAN 1 Medan T.P 2016/2017”*. Universitas Negeri Medan.
- Talajan, Guntur.2012. *“Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru “* Yogyakarta : LaksBang PRESSindo.
- Teleumbanua, Mersi Nantaria. 2016. *“Pengaruh Metode Problem Solving Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Smk Swasta Prayatna 1 Medan T.P 2015/2016”*. Universitas Negeri Medan.
- Tirtiana, Candra Putri. 2013 *“Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa”*. Economy Education Analysis Journal UNNES. ISSN : 2252-6544