

Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM

Trisni Handayani

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UHAMKA
trisni@uhamka.ac.id

Abstract

The learning quality can be enhanced by effective teaching that will effect positively to student learning motivation. The Role playing model assumed will motivate students to actively involved in the learning activities as managed by the instructor. By role playing methods, the students will investigate the subjects actively and experience the meaningfull learning process. This Classroom Action Research conducted at second year student grade of Economics Education Department of Faculty of Education of University of Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, with Human Resources Management Course subject. The data collected qualitatively and quantitatively from students' reflection and learning outcomes result interpretation.

The result of the research showed that the teaching effectivity fulfilled when the students involved in role playing activities. The reflection process and data analysis result from the first cycle of the classroom action research showed that students learning competencies positively increased by reached minimum criteria score. 27,77 % of students got lower scores under minimal criteria. The researcher believed that the students ability can be optimized ar second cycle of classroom action research. The second cycle showed that only 12,12% students gained under minimum criteria score. The research summarized that role playing method increased the students' learning competencies.

Keywords: Classroom action Research, Role Playing, Learning Competencies

Abstrak

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan antara lain dengan pembelajaran yang efektif yang dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Metode Pembelajaran dengan Bermain Peran adalah salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang disusun skenarionya oleh seorang pengajar. Metode Bermain Peran menjadikan mahasiswa dapat menyelidiki materi pelajaran secara aktif dan mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada mahasiswa tahun kedua di Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, tepatnya pada matakuliah Manajemen Sumber Daya Manusia. Pengumpulan data penelitian secara kualitatif dan kuantitatif dilaksanakan melalui hasil refleksi mahasiswa dan skor hasil belajar yang diinterpretasikan peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran efektif tercapai saat mahasiswa terlibat aktif dalam proses belajar dengan Metode Bermain Peran. Hasil refleksi dan analisis data dai siklus pertama penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Hanya 27,77 % yang belum mencapai target tersebut. Untuk itu peneliti melnjutkan ke siklus kedua penelitian. Hasil siklus kedua menunjukkan hanya 12,12% mahasiswa yang meraih nilai kurang dari skor kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian maka penelitian meyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Metode Bermain Peran, Kompetensi Belajar.

PENDAHULUAN

Manajemen sumber daya manusia merupakan bagian terpenting pada dunia usaha dan dunia industri oleh karena itu perlu pemahaman yang baik terhadap perkembangan dan pertumbuhan sumber daya manusia yang dapat diserap di duni kerja dan dunia insutri. Hal ini dapat dipelajari oleh mahasiswa sebagai calon pemimpin dan pengguna dunia bisnis dan usaha dalam mengelola dan memanajemen sumber daya manusia yang siap pakai. Mulai dari perencanaan sumber daya manusia mencari dan

menjawab tantangan manajemen sumber daya manusia, dan menjelaskan tentang peran dari lembaga yang menangani sumber daya manusia. Pada perusahaan yang menangani menegemen sumber daya manusia biasanya disebut dengan bagain SDM yang menangani terkait rencana perekrutan baik internal maupun eksternal kemudian menyeleksi dan menempatkan karyawan sesuai dengan kinerja dan kompetensinya. Keterkaitan dengan kesejahteraan yang harus diperhatikan oleh perusahaan terhadap karyawannya biasanya berupa

pemberian kompensasi. Tidak jarang juga terjadi konflik antar karyawan baik vertikal maupun horizontal, konflik ini jika dibiarkan dan tidak segera ditangani maka akan menimbulkan stres kerja bagi karyawan, maka akan banyak rotasi karyawan bahkan karyawan yang mengundurkan diri, untuk itu hubungan antar karyawan harus dibina dan membangun komunikasi yang baik dengan serikat kerja.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa mahasiswa yang mengikuti mata kuliah MSDM hanya sekedar memahami namun ketika dikaitkan dengan dunia kerja yang sesungguhnya mereka tidak faham, sementara mereka harus menempuh latihan kerja pada semester berikutnya. Fakta ini menunjukkan kualitas proses dan efektivitas pembelajaran MSDM masih kurang optimal. Oleh karena itu diperlukan perbaikan yang dapat mendorong seluruh mahasiswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih optimal jika model yang digunakan tepat.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, diperlukan model yang lebih menekankan kerjasama, keaktifan, dan kreativitas mahasiswa serta ada kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan informasi. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan efektivitas pembelajaran. Melalui efektivitas pembelajaran diharapkan dapat memberi reaksi positif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan model bermain peran, dimana mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas berperan dalam skenario yang sudah dibuat oleh dosen dengan begitu mahasiswa dapat menyelidiki dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar.

Bermain peran merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik. Seperti yang dilakukan oleh peneliti lain yang relevan yaitu dengan judul "*Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme dan Prestasi*

Belajar Sejarah pada Siswa SMP Negeri Pedan." Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan sikap nasionalisme dan kompetensi belajar siswa yang cukup signifikan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Mahasiswa Semester Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA pada Matakuliah Manajemen Sumber Daya Manusia".

LANDASAN TEORI

Pengertian Metode Pembelajaran

Pada berbagai strategi proses pembelajaran seringkali digunakan istilah yang pada dasarnya dimaksudkan untuk cara, tahapan atau pendekatan yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode menurut Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam Kapita Selekta Pendidikan Islam, (1999:114) berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos yang artinya jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Menurut WJS. Poerwadarminta dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1999:767) Metode adalah cara yang telah teratur dan terpicik baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Dengan demikian metode adalah cara untuk mencapai sesuatu.

Menurut Ahmadi (1997:52) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan pendidik atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran teknik penyajian yang dikuasai oleh pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Secara umum dapat dikatakan ada dua macam cara atau metode pembelajaran yaitu secara deduktif dan induktif (Prince dan Felder. 2006: 123)

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Jadi dapat dikatakan Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana

manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inern yang kompleks dari belajar.

Faktor – faktor yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Dalam melaksanakan suatu pembelajaran harus diawali dengan kegiatan perencanaan pembelajaran. Perencanaan memiliki fungsi penting agar pembelajaran menjadi lebih terarah. Dalam membuat perencanaan pembelajaran, banyak aspek yang harus dipertimbangkan oleh guru. Oleh karenanya agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meraih tujuan yang diharapkan, maka dalam menyusun learning design perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus selalu mencari cara-cara baru untuk menyesuaikan pengajarannya dengan situasi yang dihadapi. Metode-metode yang digunakan haruslah bervariasi untuk menghindari kejenuhan pada siswa. Namun metode yang bervariasi ini tidak akan menguntungkan bila tidak sesuai dengan situasinya. Baik tidaknya suatu metode pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran, menurut Anitah dkk. (2007: 5-6) adalah tujuan pembelajaran/kompetensi siswa, karakteristik bahan pelajaran/materi pelajaran, waktu yang digunakan, faktor siswa, dan fasilitas, media dan sumber belajar.

Pengertian Metode Bermain Peran

Dalam suatu proses belajar mengajar ada beberapa komponen yang selalu terkait dan tidak bisa dipisahkan, yaitu media pengajaran, prosedur didaktif (metode), materi pelajaran dan lain-lain.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan prosedur didaktif sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam penggunaan metode atau prosedur didaktif terkadang seorang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak didik mempengaruhi penggunaan metode. Bervariasinya metode juga dapat menyulitkan guru. Sebagai cara untuk tercapainya tujuan intruksional dari pembelajaran matematika maka perlu adanya pemilihan penggunaan metode yang terbaik agar siswa merasa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran matematika sebagaimana mestinya.

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang

menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.

Mulyasa (2004) menyatakan empat asumsi yang mendasari teknik bermain peran (*role playing*) dapat mengembangkan perilaku yang baik dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Role playing dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional mahasiswa dengan dramatisasi, siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu.

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001:72).

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mrngeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan

pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001: 74).

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.

Dalam hal ini guru menghentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. *Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Djamarah dan Zain, 2002:56).

Role playing menurut Djamarah dan Zain (2002:67) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan metode *role playing*

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain

b. Kelemahan metode *role playing*

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermainperan menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

c. Proses pelaksanaan metode *role playing*

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua mahasiswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh dosen sehingga mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Elliot (1991) 'Action research is the process which teachers collaborate in evaluating their practice jointly; raise awareness of their personal theory; articulate a shared

conception of values; try out new strategies to render the values expressed in their practice more consistent with the educational values they espouse; record their work in a form which is ready available to and understandable by other teachers, and thus develop a shared theory of teaching by researching practice' (Penelitian Tindakan adalah proses saat para guru berkolaborasi untuk secara bersama-sama menilai praktek pembelajaran yang mereka lakukan; mencapai kesadaran tentang teori pembelajaran yang mereka lakukan; mengartikulasikan konsepsi bersama tentang suatu sistem nilai; berupaya membuat strategi baru untuk memperoleh nilai pendidikan yang lebih konsisten; mencatat hasil kerja mereka sehingga mudah dipahami dan dipakai guru lain; serta mengembangkan suatu teori bersama yang berasal dari meneliti praktik persekolahan dan pembelajaran, *terj.*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas sangatlah khas bagi pengembangan pendidikan secara praktis, mudah dilaksanakan oleh para guru secara berkelompok, tanpa meninggalkan pekerjaan sehari-hari.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UHAMKA Program Studi Pendidikan Ekonomi, semester 3. Mata kuliah yang dijadikan penelitian tindakan ini adalah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) pada mata kuliah ini mahasiswa akan memperoleh pemahaman mengenai: konsep dan tantangan MSDM, beberapa pendekatan dalam MSDM, Tujuan, fungsi dan peran MSDM, Perencanaan MSDM, rancangan organisasi dan analisis pekerjaan, Rekrutmen, Seleksi, Pengenalan dan penempatan, kompensasi, pelatihan dan pengembangan SDM, Promosi Perencanaan dan pengembangan karir, penilaian kinerja dan prestasi kerja, disiplin kerja, motivasi dan partisipasi kerja, komunikasi kerja, konflik dan stres kerja, hubungan pegawai dan serikat kerja, kepuasan kerja pemberhentian pegawai, evaluasi SDM.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah peneliti sendiri yang mengajar mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM), serta mahasiswa yang belum memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait dengan Manajemen Sumber Daya Manusia baik di dunia pendidikan maupun di dunia industri.

Data dan Sumber Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian tindakan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan dalam penelitian tindakan terhadap mahasiswa dan dilihat juga dari hasil akhir perkuliahan.

Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes tertulis, non tes, wawancara dan dokumentasi. Adapun yang peneliti lakukan anatara lain:

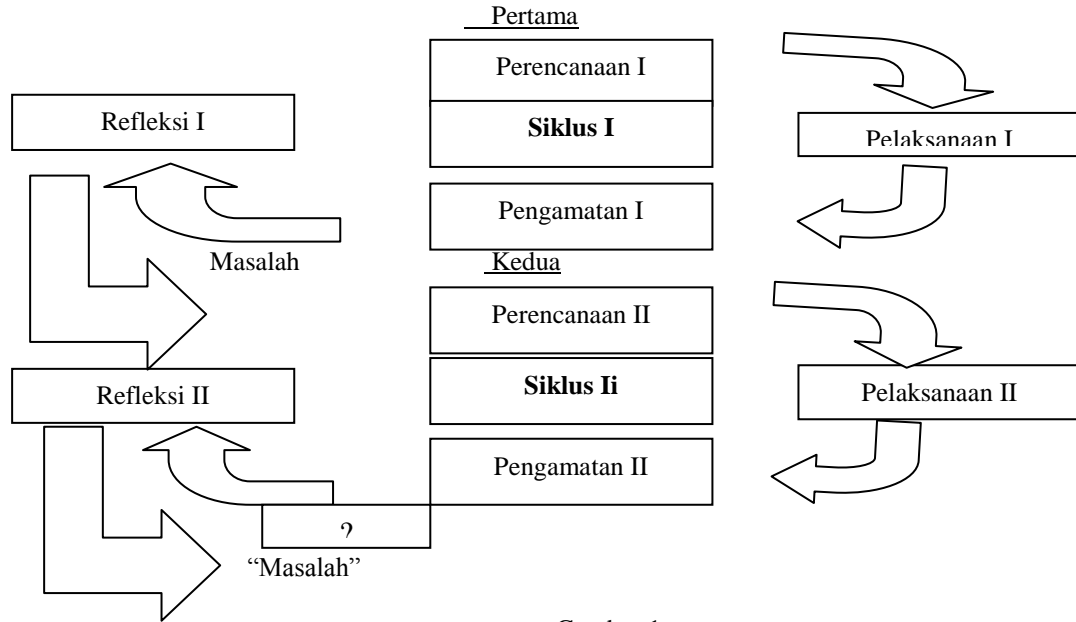
1. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah MSDM
2. Non tes berupa sosiodrama yang ditampilkan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah MSDM
3. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan pemberian materi perkuliahan MSDM
4. Dokumentasi dilakukan dengan cara mendokumentasikan hasil proses kegiatan berlangsung.

Teknik Analisis Data

Adapun data dan informasi yang dianalisis adalah bentuk test (setelah proses pembelajaran) dan non test (selama proses pembelajaran). Dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penutupan laporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yaitu upaya yang dilakukan dengan mengorganisasikan data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan orang lain (Muhadjir 1998:17). Dan menggunakan model analisis interaktif yaitu data dipilih-pilih agar dapat difokuskan pada keterkaitan proses tindakan dengan dampak perubahannya, dan kendala-kendala yang ditemukan serta faktor-faktor pendukung terjadinya perubahan.

Prosedur Penelitian

Penelitian PTK beralur awal dari masalah di kelas, diidentifikasi, difokuskan masalahnya, dianalisis faktor penyebabnya, dicari alternatif pemecahan, disusun perencanaan, diimplementasi, diobservasi dan diakhiri dengan refleksi. Secara runtut, prosedur PTK dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari tindakan siklus I dan siklus II. Penelitian ini berupa hasil pengamatan, catatan lapangan, dan hasil penilaian tugas sebagai hasil tes.

Hasil Penelitian Awal

Dari instrumen penelitian awal dalam bentuk panduan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada observasi awal dalam mata kuliah MSDM tanpa menggunakan metode *Role Playing* telah ditemukan hasilnya sebagai berikut : Tahap observasi awal ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data awal mahasiswa dalam mata kuliah MSDM.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap awal yaitu hanya memiliki nilai rata-rata 67,00 pada hasil tes nilai UTS semester ganjil. Terkait hal ini terbukti bahwa masih banyak mahasiswa yang nilainya kurang memenuhi kriteria dan rata-rata mahasiswa masih belum menguasai dan memahami materi MSDM dengan baik. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Sistem Evaluasi

- Evaluasi bertujuan untuk mengukur taraf keberhasilan mahasiswa dalam belajar serta mendapatkan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan sistem dan proses pembelajaran;
- Evaluasi hasil belajar menggunakan ujian dan pada aspek-aspek tertentu dapat

menggunakan observasi dan angket pengukuran sikap, dan instrumen lainnya sesuai dengan keperluan;

- Evaluasi hasil belajar mencakup penguasaan materi kuliah, tugas-tugas terstruktur, kegiatan mandiri, kegiatan praktikum, kuliah lapangan, dan tugas-tugas akademik lainnya.;
- Evaluasi keberhasilan Mahasiswa dilakukan pada semester 2 dan 6. Mahasiswa yang mendapatkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) < 2.00 pada semester 2 dan 6, maka akan dikenakan sanksi *Drop out* (DO).

2. Ujian

Ujian dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa sesuai jenjangnya. Terdapat ujian di tengah semester dan di akhir semester peruliahan.

3. Penilaian

Penilaian hasil ujian menggunakan pengukuran beracuan patokan atau *Criterion-referenced Measurement* (CRM) semi-mutlak. Pengukuran beracuan patokan dengan nilai mutlak digunakan pada pengukuran yang menuntut belajar tuntas (*mastery learning*) untuk menguasai kompetensi atau keterampilan atau profesi tertentu.

Dalam penilaian oleh dosen, harus dipertimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kriteria penilaian yang digunakan peneliti adalah :

- a. Nilai akhir semester suatu matakuliah adalah gabungan dari nilai:
 - o Ujian Tengah Semester (UTS) sebanyak 35 %, terdiri atas 20 % dari nilai ujian dan 15 % dari nilai ujian praktikum.
 - o Ujian Akhir Semester (UAS) sebanyak 35 %, terdiri atas 20 % dari nilai ujian dan 15 % dari nilai ujian praktikum.
 - o Mandiri sebanyak 15 %.
 - o Tugas terstruktur 15 %.
- b. Mata kuliah yang tidak berpraktikum diambil 35 % dari nilai UTS dan UAS. Skor Penilaian adalah : Skor penilaian menggunakan Nilai Mutu (NM), Angka Mutu (AM) dan Sebutan Mutu (SM) sebagai berikut:

No	Nilai	Angka Mutu (AM)	Sebutan Mutu (SM)
1	A	4	Amat Baik
2	B	3	Baik
3	C	2	Cukup
4	D	1	Kurang
5	E	0	Gagal

Tabel 1.
 Metode Penilaian dan Sistem Konversi Nilai.

Metode penilaian ada dua macam yaitu metode PAN (Penilaian Acuan Normal) dan metode PAP (Penilaian Acuan Patokan). Metode penilaian mana yang dipakai, tergantung pada kondisi yang memenuhi persyaratan tertentu.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017 dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 5 April 2017. Setelah mahasiswa mengikuti perkuliahan MSDM dengan pokok pengembangan SDM (Promosi, Rotasi dan Demosi) dengan menggunakan metode *Role Playing* diperoleh hasil dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan

Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Peneliti membuat rencana pelaksanaan semester (RPS) sesuai dengan silabus mata kuliah. Peneliti bersama observer mengadakan sosialisasi tentang penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas khususnya pada mahasiswa semester 3 dengan pokok Pengembangan SDM (Promosi, Rotasi dan Demosi).

Peneliti sebagai Dosen melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diawali dengan menyiapkan bahan dan alat pada kegiatan

pembelajaran. Dosen menyusun lembar evaluasi. Dosen menyusun lembar pengamatan tindakan kelas yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen yang akan digunakan oleh observer/kolabolator sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan oleh dosen sebagai peneliti.

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Pertemuan pertama

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) pada siklus I pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017. pukul 09.30 – 12.00 WIB.

Kegiatan awal yang dilakukan dosen untuk mengawali pembelajaran yaitu mengkondisikan kelas untuk mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang kondusif, berdo'a bersama, setelah selesai berdo'a dosen mendata kehadiran mahasiswa. Dosen sedikit mengulas materi pelajaran yang lalu, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan sekaligus menanamkan motivasi pada mahasiswa. Setelah itu dosen memberikan pengarahan kepada mahasiswa tentang metode belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu metode *Role Playing*.

Selanjutnya dalam kegiatan inti dosen meminta peserta didik/mahasiswa mempraktekan peran yang telah diberikan sebelumnya di depan kelas sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu mengenai pengembangan SDM, Promosi, Rotasi, Demosi dan pengembangan karir yang yang berperspektif gender.

Kemudian dalam kegiatan akhir dosen memberikan penguatan atas materi yang disampaikan hari ini dan bersama mahasiswa membuat kesimpulan.

b. Pertemuan kedua

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus I pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 5 April 2017 pukul 0930 – 12.00 WIB. Sebelumnya dalam kegiatan awal pembelajaran dimulai, dosen mengkondisikan kelas. Kemudian dosen mengarahkan ketua tinggat untuk memimpin berdo'a bersama (tadarus), setelah selesai berdo'a dosen mendata mahasiswa. Dosen menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan

dilaksanakan dan memberikan apersepsi serta memberikan motivasi kepada mahasiswa, agar lebih jelas lagi dosen memberikan pengarahan kembali tentang metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu model *Role Playing*.

Dalam kegiatan inti pertemuan kedua dosen melanjutkan pokok bahasan berikutnya dengan materi Kompensasi, yaitu menunjuk beberapa mahasiswa dengan kelompoknya yang telah dibagi dipertemuan sebelumnya dengan tahapan:

- 1) Pemilihan masalah, dosen mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan dunia kerja agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua mahasiswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para mahasiswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari mahasiswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh dosen sehingga mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

3. Tahap Observasi

Pengamatan yang dilakukan oleh observer dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung yaitu pada saat proses pembelajaran baik pertemuan pertama, maupun pertemuan kedua, di ruang kelas dengan panduan instrumen

pemantau tindakan bagi dosen dan mahasiswa. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah teman sejawat. Selain instrumen pemantau tindakan observer dalam hal ini membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti.

Adapun hasil pengamatan dan catatan lapangan kemudian dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi ini akan menjadi masukan bagi dosen dalam hal ini sebagai peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan-kekurangan yang terjadi pada kegiatan siklus pertama dapat diperbaiki dan hal-hal yang sudah baik dapat ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Hasil yang diperoleh pada siklus pertama yaitu, adanya peningkatan partisipasi dalam pembelajaran dan kompetensi belajar mahasiswa sudah cukup efektif karena sudah mencukupi indikator pencapaian namun belum mencapai target yang telah ditentukan oleh peneliti yakni mencapai hasil yang optimal.

Proses pembelajaran peserta didik berjalan dengan baik dan menyenangkan. Hal ini di tandai adanya kesungguhan peserta didik dalam melakukan tindakan yang telah dirancang oleh peneliti, melakukan pengamatan, mencatat, mendengarkan dan simulasi dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ke dua siklus pertama beberapa peserta didik sudah mulai berani menanggapi pertanyaan dosen saat belajar serta terlihat aktif dalam proses pembelajaran, hampir semua peserta didik dapat menanggapi menampilkan perannya dengan percaya diri, mampu mengkaitkan materi pembelajaran, menyangga jawaban temannya dan terampil bermain peran.

Pada pertemuan kedua peneliti mengadakan evaluasi siklus I yang berjumlah 5 soal. Pemberian soal evaluasi pada akhir pelajaran sebagai hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran MSDM yang disajikan dengan menggunakan metode *Role Playing*.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan melalui diskusi antara peneliti dengan observer mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing*, bukan mencari kesalahan peneliti, melainkan sebagai umpan balik yang akan dijadikan pedoman untuk memperbaiki pada tindakan pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan data-data berupa hasil belajar, catatan lapangan dan lembar observasi maka dapat ditemukan temuan-temuan yang menyebabkan hasil pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal dari target penelitian yaitu antara lain :

- a. Menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing dirasakan belum maksimal pelaksanaannya dalam proses pembelajarannya. Hal ini karena masih ada beberapa mahasiswa yang masih tidak serius dalam proses pembelajaran dan masih ada beberapa mahasiswa yang bingung dengan penggunaan metode Role Playing sebagai acuan penanaman konsep dan permasalahan yang diajukkan oleh peneliti atau dosen. Sehingga aktifitas mahasiswa dan hasil kerja yang diamati kurang mencapai hasil yang optimal.
- b. Masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum berani untuk menyampaikan pertanyaan atau memberi jawaban pada saat proses perkuliahan berlangsung.

- c. Peneliti kurang mengkondisikan mahasiswa terlebih dahulu yang menyebabkan pemahan materi tidak sepenuhnya dapat diserap dan dimengerti oleh mahasiswa sehingga mahasiswa belum siap secara keseluruhan untuk mengerjakan lembar kerja.
- d. Beberapa mahasiswa kurang memahami soal yang diberikan sehingga menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Adapun data yang diperoleh dari hasil belajar MSDM sebelum menggunakan metode Role Playing adalah 14 orang yang memenuhi kriteria penilaian bila diprosentasikan hanya mencapai 50% dengan rata-rata kelas 62,00 masih belum mencapai kriteriam penilaian yang ditetapkan. Sedangkan data yang diperoleh setelah proses perkuliahan MSDM dengan menggunakan metode Role Playing pada pelaksanaan siklus I pada materi pengembangan SDM, Promosi, Rotasi, Demosi dan pengembangan karir yang yang berperspektif gender. Setelah diperiksa dan oleh dosen sebagai peneliti dan dibantu oleh observer, diperoleh rata-rata kelas 71,61.

Tabel 2

Perolehan Data Kompetensi Belajar Mahasiswa Mata kuliah MSDM Siklus I (Pos test)					
No	Kriteria	Rentang	Jumlah	Persentase	Rata-rata
1	Belum mencapai Kriteria Minimal	35 - 69	14	27,77 %	71,61
2	Sudah mencapai Kriteria Minimal	70 -100	16	72,22 %	

Dari hasil refleksi dan analisis data yang dilakukan pada siklus I, ternyata Kompetensi Belajar mahasiswa yang menunjukkan perkembangan nilai yang positif yakni mencapai target yang telah ditentukan dengan indikator keberhasilan yaitu 69,00. Mahasiswa yang belum mencapai nilai kriteria minimal sebanyak 14 mahasiswa dengan prosentase 27,77% sedangkan siswa yang sudah mencapai Kriteria Minimal sebanyak 16 mahasiswa dengan prosentase 72,22% namun menurut peneliti pencapaian tersebut masih belum sesuai target yang diharapkan karena peneliti meyakini bahwa kemampuan siswanya belum dioptimalkan sepenuhnya dan masih dapat ditingkatkan kembali. Dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa belum sepenuhnya memahami metode yang digunakan sehingga materi tidak tersampaikan secara optimal serta mahasiswa masih malu untuk mengeluarkan pendapatnya dan Oleh karena itu peneliti melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus ke II.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada mahasiswa.

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPS) dan kemudian diturunkan menjadi RPM sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan yaitu Kompensasi , Penilaian kinerja dan prestasi kerja yang berperspektif gender.

Peneliti bersama observer mengadakan sosialisasi tentang penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dengan pokok bahasan Kompensasi , Penilaian kinerja dan prestasi kerja yang berperspektif gender.

Dosen melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diawali dengan menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dosen dan mahasiswa pada kegiatan pembelajaran. Dosen menyusun lembar evaluasi. Dosen menyusun lembar pengamatan tindakan kelas yang

dilakukan oleh mahasiswa dan dosen yang akan digunakan oleh observer atau kolaborator sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan oleh dosen sebagai peneliti.

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Pertemuan pertama

Peneliti melaksanakan kegiatan perkuliahan seperti biasa pada siklus II pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 12 April 2017 pukul 09.30 – 12.00 WIB. Kegiatan awal yang dilakukan dosen untuk mengawali pembelajaran yaitu mengkondisikan kelas untuk mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang kondusif, berdo'a bersama, setelah selesai berdo'a dosen mendata kehadiran mahasiswa.

Dosen sedikit mengulas materi pelajaran yang lalu, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan sekaligus menanamkan motivasi pada mahasiswa. Setelah itu dosen memberikan pengarahannya kepada mahasiswa tentang metode belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu metode *Role Playing*.

Selanjutnya dalam kegiatan inti dosen meminta peserta didik/mahasiswa mempraktekan peran yang telah diberikan sebelumnya di depan kelas sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu mengenai pengembangan SDM, Promosi, Rotasi, Demosi dan pengembangan karir yang berperspektif gender. Kemudian dalam kegiatan akhir dosen memberikan penguatan atas materi yang disampaikan hari ini dan bersama mahasiswa membuat kesimpulan.

b. Pertemuan kedua

Peneliti melaksanakan kegiatan perkuliahan pada siklus II pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 19 April pukul 09.30-12.00 WIB.

Sebelumnya dalam kegiatan awal pembelajaran dimulai, dosen mengkondisikan kelas. Kemudian dosen mengarahkan ketua tingat untuk memimpin berdo'a bersama (tadarus), setelah selesai berdo'a dosen mendata mahasiswa. Dosen menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memberikan apersepsi serta memberikan motivasi kepada mahasiswa, agar lebih jelas

lagi dosen memberikan pengarahannya kembali tentang metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu model *Role Playing*.

Dalam kegiatan inti pertemuan kedua dosen melanjutkan pokok bahasan berikutnya dengan materi Kompensasi, Penilaian kinerja dan prestasi kerja yang berperspektif gender, yaitu menunjuk beberapa mahasiswa dengan kelompoknya yang telah dibagi dipertemuan sebelumnya dengan tahapan:

- 1) Pemilihan masalah, dosen mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan dunia kerja agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua mahasiswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para mahasiswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari mahasiswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh dosen sehingga mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Kemudian dalam kegiatan akhir dosen memberikan tugas individu kepada mahasiswa, menyampaikan materi pelajaran yang akan datang, memberikan pesan moral dan berdo'a bersama mahasiswa menutup pelajaran.

3. Tahap Observasi

Pengamatan yang dilakukan oleh observer sebagai kolaborator dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung yaitu pada saat proses pembelajaran baik pertemuan pertama maupun ke dua di ruang kelas dengan panduan

instrumen pemantau tindakan bagi dosen dan mahasiswa.

Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah teman sejawat dosen. Selain instrumen pemantau tindakan observer dalam hal ini membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti. Untuk memperoleh data proses pembelajaran, observer mengamati segala aktivitas dosen dan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran, dan hal-hal yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran tersebut.

Adapun hasil pengamatan dan catatan lapangan kemudian dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi ini akan menjadi masukan bagi dosen dalam hal ini sebagai peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan-kekurangan yang terjadi pada kegiatan siklus kedua dapat diperbaiki dan hal-hal yang sudah baik dapat ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Hasil yang diperoleh pada siklus kedua yaitu, adanya peningkatan partisipasi dalam pembelajaran dan efektivitas pembelajaran mahasiswa yang sudah mencapai target optimal yang telah ditentukan oleh peneliti. Proses pembelajaran berjalan lebih baik dan menyenangkan dibandingkan siklus pertama. Hal ini di tandai adanya kesungguhan mahasiswa dalam melakukan pengamatan, mencatat, mendengarkan dan simulasi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a) Pengamatan; dari hasil pengamatan hampir seluruh mahasiswa mampu memberikan pendapat selama mereka mengamati, mencermati, dan memberikan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran itu berlangsung. Walaupun masih terdapat mahasiswa yang belum mengadakan pengamatan langsung.
- b) Mencatat dan mendengarkan; selama proses pembelajaran berlangsung hampir semua mahasiswa membuat catatan dari apa yang dicatat dan diterangkan oleh dosen serta apa yang mereka amati, namun ada juga mahasiswa yang belum melaksanakan mencatat.
- c) Proses interaksi; pada proses ini keterlibatan mahasiswa sangat intensif dalam menggunakan emosi selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dalam mata kuliah MSDM, meskipun ada beberapa mahasiswa yang belum mampu untuk melakukan interaksi dikarenakan emosi mahasiswa yang

sepenuhnya belum terlibat dalam proses pembelajaran.

- d) Keberanian memberikan pendapat; sepanjang proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode role playing mahasiswa sudah terlibat secara langsung meskipun masih ada beberapa yang belum berani memberikan pendapat maupun tanggapan.

Pada pertemuan ke dua siklus ke dua kegiatan peneliti adalah melanjutkan materi pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang ada, perkembangan mahasiswa pada siklus ke dua yaitu beberapa mahasiswa lebih intensif dalam memberikan perhatiannya terhadap proses pembelajaran. Lebih berani menanggapi pertanyaan dosen dan teman saat belajar serta terlihat aktif dalam proses pembelajaran, hampir semua mahasiswa dapat menanggapi pertanyaan dari dosen maupun menanggapi pertanyaan teman, berani untuk mempertanggungjawabkan pekerjaannya, mampu mengkaitkan materi pembelajaran, dan mampu mempertanyakan sesuatu yang tidak dimengerti. Sesuai dengan peran yang masing-masing mahasiswa.

Pada pertemuan ke dua peneliti mengadakan evaluasi siklus II yang berjumlah 5 soal. Pemberian soal evaluasi pada akhir pelajaran sebagai hasil yang dicapai oleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan MSDM yang disajikan dengan menggunakan model Role Playing.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan melalui diskusi antara peneliti dengan observer mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode Role Playing, bukan mencari kesalahan peneliti, melainkan sebagai umpan balik yang akan dijadikan pedoman untuk memperbaiki pada tindakan pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan oleh observer ditemukan beberapa hal pada pelaksanaan tindakan kelas baik pada pertemuan pertama dan kedua dalam siklus II. Adapun temuan-temuan itu antara lain :

- a. Kegiatan pembelajaran sangat efektif dan efisien serta antusias peserta didik sangat bagus dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen (peneliti) sangat baik dimana sebelum melaksanakan pembelajaran dosen terlebih dahulu mengkondisikan kelas serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada seluruh mahasiswa.

- b. Pembelajaran MSDM dengan menggunakan metode Role Playing dinilai efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran terasa menyenangkan karena dilakukan dengan bermain peran sesuai dengan perannya dalam cerita yang mereka buat untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan berdasarkan materi perkuliahan.
- c. Mahasiswa sudah dapat berani tampil dan menganalisis masalah yang terjadi pada perannya.
- d. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dengan baik dan benar.
- e. Pada saat pelaksanaan evaluasi siklus II pertemuan ke dua mahasiswa sudah dapat mengerjakan soal dengan baik dikarenakan sebelum mengerjakan soal dosen terlebih

dahulu mengkondisikan kelas serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

- f. Mahasiswa terlihat antusias dan terpusat perhatiannya kepada materi pelajaran dan tidak terlihat lagi mahasiswa yang ngobrol dan bercanda.

Berdasarkan hasil refleksi yang mengacu pada pengamatan dalam pelaksanaan tindakan kelas melalui proses pembelajaran pada pertemuan pertama, dan ke dua siklus II ini, sudah menunjukkan kompetensi belajar yang sudah maksimal. Dimana data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan kompetensi belajar mahasiswa pada siklus II setelah diperiksa oleh dosen sebagai peneliti dan dibantu oleh Observer antara lain : nilai rata-rata kelas dalam evaluasi diperoleh 84,18 dengan perolehan data sebagai berikut :

Tabel 3
 Perolehan Data Kompetensi Belajar MSDM Siklus II (Pos test)

No	Kriteria	Jenis data	Jumlah	Presentase	Rata-rata
1	Belum mencapai Kriteria Minimal	50-79	3	11,11%	84,18
2	Sudah mencapai KKM	80-100	24	88,88 %	

Untuk data pengamatan dan penilaian yang dilakukan observer, seperti keaktifan mahasiswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode Role Playing diperoleh data sebagai berikut:

Observasi Keaktifan Dosen & Mahasiswa Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi, analisis data yang dilakukan pada siklus II menunjukkan perkembangan yang maksimal, baik dari kompetensi belajar, aktifitas mahasiswa dan dosen sebagaimana yang terlihat pada tabel siklus II di atas. Maka dari itu penelitian tindakan kelas ini dihentikan cukup sampai siklus II.

Tabel 4
 Perbandingan Hasil Belajar Pra dengan Post Tes Siklus I dan II

Kondisi awal	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
62,00	71,61	84,18	12,57

Grafik diatas menjelaskan bahwa telah terjadi peningkatan kompetensi belajar mahasiswa dari kondisi awal ke siklus I sebesar 9,61 dan berdasarkan dari hasil siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan sebesar 12,57. Maka penelitian cukup dilakukan sampai pada siklus II dikarenakan telah terjadi peningkatan kompetensi belajar pada mahasiswa.

Berdasarkan analisis data dari masing-masing siklus melalui tabel dan grafik di atas, maka

kompetensi belajar dan keaktifan mahasiswa yang dicapai pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Peningkatan kompetensi belajar mahasiswa secara runtut dapat dilihat yaitu : pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 71,61 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 84,18. Bila di prosentasikan nilai matakuliah MSDM mahasiswa yang memenuhi kriteria penilaian minimal secara runtut dapat dilihat yaitu: pada siklus I sebesar 72,22 % dan pada siklus II sebesar 88,88%.

Setelah membandingkan antara siklus I dengan siklus II, terbukti bahwa telah terjadi peningkatan efektivitas belajar mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti menghentikan pelaksanaan tindakan kelas sampai pada siklus II, hal ini dikarenakan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti telah tercapai pada siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari masing-masing siklus, maka kompetensi belajar dan keaktifan mahasiswa yang dicapai pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Peningkatan kompetensi belajar mahasiswa secara runtut dapat dilihat yaitu : pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 71,61 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 84,18. Bila di prosentasikan nilai matakuliah MSDM mahasiswa yang memenuhi kriteria penilaian minimal secara runtut dapat dilihat yaitu: pada siklus I sebesar 72,22 % dan pada siklus II sebesar 88,88%. Setelah membandingkan antara siklus I dengan siklus II, terbukti bahwa telah terjadi peningkatan efektivitas belajar mahasiswa pada matakuliah MSDM. Oleh karena itu, peneliti menghentikan pelaksanaan tindakan kelas sampai pada siklus II, hal ini dikarenakan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti telah tercapai pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anitah, Sri. dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Agama RI. 2001. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Depag RI.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin dan Abdullah Aly. 1999. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Elliot, J. 1991. *Action Research for Educational Change*. Milton Keynes: Open University Press.
- Prasetyo, Anang. 2001. "Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SMP N 3 Driyono Gresik". *Buletin Pelangi Pendidikan* Edisi IV Tahun II.
- Prince, M.J. and Felder, R.M. April 2006. "Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons, and Research Bases". *Journal of Engineering Education*.
- Rahayu, Surani Tri. 2013. "Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Sikap nasionalisme dan Prestasi Belajar Sejarah pada Siswa SMP Negeri 1 Pedan". *Tesis tidak diterbitkan*. Diakses dari

<https://digilib.uns.ac.id/...=/Penerapan-metode-role-playing-untuk-meningkatkan-sikap-nasionalisme-dan-prestasi-belajar-sejarah-pada-siswa-SMP-Negeri-1-Pedan>.

- Muhadjir, Noeng. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.