

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PSIK SEMESTER 2 DALAM PEMBELAJARAN DEMOKRASI DI INDONESIA MELALUI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI STIK BINA HUSADA PALEMBANG

Sari Misnaini

STIK Bina Husada Palembang
misnaini.Sarii@gmail.com

Received: 3 Juni 2021; Accepted: 27 November 2021

Abstract

This study aims to determine the implementation of Role Playing learning methods in an effort to increase student learning motivation in the Standards of Competence Indonesia democracy in Indonesia 'PSIK Bina Husada Palembang. This research is Classroom Action Research (CAR) taken in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection. As for the subject of the research is the Bina Husada PSIK students in the second semester of 2018 totaling 32 students. Data collection techniques using observation techniques, questionnaires, and interviews about the implementation of Role Playing learning methods. Based on the results of the study concluded that the implementation of the Role Playing learning method has an effect on increasing the learning motivation of the second semester PSIK Bina Husada students as evidenced by an increase in the percentage of observation results of student learning motivation score of 11.25% from the first cycle of 70.97% increasing to 82, 22% in cycle II. In addition, based on the results of the questionnaire data analysis, it can be concluded that there is an increase in the score of student learning motivation by 9.04% from the score of cycle I by 72.38% to cycle II by 81.42%. When viewed classically, student learning motivation categorized as moderate and high also increased from 72.38% to 81.42%. The results of interviews with lecturers and students regarding the implementation of the Role Playing learning method also received a positive response.

Keywords: Learning Method of Role Playing, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada Standar Kompetensi 'demokrasi di Indonesia' PSIK Bina Husada Palembang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa PSIK Bina Husada semester 2 tahun 2018 berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan wawancara tentang implementasi metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PSIK Bina Husada semester 2 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil observasi skor motivasi belajar mahasiswa sebesar 11,25% dari siklus I sebesar 70,97% meningkat menjadi 82,22% pada siklus II. Selain itu berdasarkan hasil analisis data angket dapat disimpulkan pula bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar mahasiswa sebesar 9,04% dari skor siklus I sebesar 72,38% ke siklus II sebesar 81,42%. Jika dilihat secara klasikal, motivasi belajar mahasiswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat dari 72,38% meningkat menjadi 81,42%. Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa terkait implementasi metode pembelajaran *Role Playing* juga mendapat respon yang positif.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar.

How to Cite: Misnaini, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa psik semester 2 dalam pembelajaran demokrasi di Indonesia melalui metode pembelajaran *role playing* di STIK Bina Husada Palembang. *Jurnal Ilmiah STKIP Siliwangi*, 8 (2), 116-128.

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus digalakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Pendidikan yang bersifat formal berlangsung di sekolah dengan bimbingan guru atau dosen, serta tenaga pendidik lainnya. Keberhasilan pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan interaksi dosen dengan mahasiswa. Mutu pendidikan erat hubungannya dengan mutu mahasiswa, karena mahasiswa merupakan titik pusat belajar mengajar. Oleh karena itu dalam meningkatkan mutu pendidikan harus diikuti dengan peningkatan mutu mahasiswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, upaya untuk meningkatkan mutu peserta didik dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi mahasiswa. Dosen diharapkan memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan mengelola proses pembelajaran merupakan kecakapan dosen dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara dosen dan mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan dosen yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan proses pembelajaran secara umum dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, dan minat. Faktor eksternal terbagi menjadi 3 faktor lagi yaitu faktor keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor keluarga meliputi orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua. Faktor sekolah meliputi hubungan dosen dengan mahasiswa, hubungan antar mahasiswa, disiplin sekolah, serta strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Faktor lingkungan berupa pergaulan mahasiswa setelah selesai proses pembelajaran di sekolah.

Motivasi belajar mahasiswa merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai keberhasilan belajar. Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan. Motivasi berfungsi meningkatkan usaha mahasiswa untuk belajar dan berprestasi. Motivasi yang baik dalam belajar dapat mengembangkan aktivitas, inisiatif dan ketekunan mahasiswa dalam belajar. Selain motivasi, metode pembelajaran juga menjadi faktor yang harus dipertimbangkan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Metode pembelajaran sangat penting karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat dipahami mahasiswa. Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, dosen diharapkan memiliki metode yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi pendahuluan motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum optimal. Hal ini ditandai ketika bel tanda masuk dibunyikan, mahasiswa masih banyak yang terlambat memasuki ruangan kelas. Pada saat pembelajaran dimulai, mahasiswa masih ramai sendiri dan tidak segera mendengarkan penjelasan dari dosen, ketika dosen mengawali pembelajaran. Ketika dosen memberikan pertanyaan, sebagian besar mahasiswa menundukan kepala dan hanya menjawab apabila mereka ditunjuk oleh dosen dan ketika diberikan kesempatan bertanya, hanya mahasiswa tertentu saja yang mau bertanya. Keadaan tersebut membuat dosen mengalami kesulitan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa atas materi yang disampaikan.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, perlu diadakan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa selama proses pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasan berfikir pada mahasiswa serta mereka ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi mahasiswa antara lain metode diskusi, demonstrasi, *problem solving*, *role playing*, *make match* dan sebagainya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan, pada pembelajaran pelaksanaan demokrasi di Indonesia adalah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang mencoba mengeksplorasi hubungan interaktif antara dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan dosen, maupun antar mahasiswa dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama para mahasiswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *Role Playing* dapat menggali kemampuan siswa dalam bekerjasama, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran *Role Playing* ditentukan oleh aktivitas mahasiswa. Dosen bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang merancang pemeranan, mempersiapkan peralatan, dan menciptakan suasana yang tepat agar *Role Playing* dapat berlangsung dengan optimal. Aktivitas mahasiswa diperlukan dalam memperagakan peran yang telah ditentukan untuk merefleksikan materi pelajaran. Mahasiswa yang memiliki peran bertindak menjadi pionir sehingga mampu menjelaskan apa yang akan disampaikan melalui kegiatan *Role Playing* kepada teman-temannya. Selain itu aktivitas mahasiswa juga diperlukan pada saat mengamati dan melakukan kegiatan diskusi untuk menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan melalui kegiatan *Role Playing*. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik mahasiswa dalam mengikuti pelajaran, menjalin interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan dosen, maupun antar mahasiswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Fokus untuk meneliti tentang “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar demokrasi di Indonesia. Untuk itu dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PSIK STIK Bina Husada dalam pembelajaran PKn khususnya materi Pelaksanaan demokrasi di Indonesia.

KAJIAN TEORI

Pengertian Metode *Role Playing*

Banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sulit apabila dijelaskan dengan kata-kata. Maka perlu di dramatisasikan, atau peserta didik dipartispasikan untuk berperan dalam peristiwa itu. Sugihartono (2007: 83) menyatakan bahwa “metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh hidup atau benda mati”. Sedangkan Wina Sanjaya (2010:161) menyatakan “metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari bentuk simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang”.

Sugihartono(2007:83)menyatakan“metode *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari”. Roestiyah (2008: 91) menyatakan “melalui metode *role playing*, peserta didik dapat menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam skenario. Selain itu peserta dapat berlatih menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya”. Kesimpulan dari uraian tersebut adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi suatu peristiwa tertentu dengan cara bermain peran sehingga peserta didik dapat menghayati peran masing-masing dan akhirnya berdampak positif pada penguasaan materi tertentu.

Tujuan Penerapan Metode *Role Playing*

Terdapat beberapa tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar. Hamalik(2003:199) menyatakan bahwa tujuan *role playing* antara lain:

1. keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan- keterampilan reaktif.
2. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta didik dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Menurut Shaftel dikutip Mulyasa (2004:141) tujuan metode *role playing* yaitu:

1. Memotivasi peserta didik.
2. Menarik minat dan perhatian.
3. Memberikan kesempatan mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial.
4. Menarik peserta didik untuk bertanya.
5. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
6. Melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penerapan metode *role playing* antara lain:

1. Mengembangkan ketrampilan mahasiswa dalam memahami suatu materi.
2. Mahasiswa dapat belajar bermain peran tentang tokoh yang diperankan.
3. Mahasiswa dapat belajar untuk mengemukakan pendapat dengan cara menyampaikan saran atau masukan kepada siswa lain yang bermain peran.
4. Mahasiswa dapat memperbaiki hal-hal yang kurang baik atau kurang tepat dalam bermain peran.

Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan dosen dalam pemilihan metode pembelajaran. Roestiyah(2008:93) menyatakan kelebihan penerapan metode *role playing* antara lain:

1. Peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
2. Peserta didik mudah memahami masalah-masalah yang terjadi dalam pemeranan.
3. Peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
4. Peserta didik aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.

Roestiyah (2008: 93) menyatakan kekurangan metode *role playing* antara lain:

1. Apabila guru tidak menguasai tindakan instruksional untuk suatu pelajaran, maka tidak akan berhasil.
2. Apabila peserta tidak memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain.
3. Apabila guru tidak mehamai langkah-langkah pelaksanaan metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya pemeranan.

Disamping memiliki keuntungan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Kekurangan metode *role playing* antara lain:

1. *Role playing* atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik.
3. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan yang kurang baik, sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.

Sedangkan kekurangan metode *role playing* yaitu bermain peran memerlukan waktu yang panjang dan untuk mencapai suatu kemampuan atau ketrampilan tertentu harus dilakukan secara berulang-ulang, tidak semua mata pelajaran cocok dengan penerapan metode *role playing*, apabila guru tidak menguasai langkah-langkah pelaksanaan, maka akan mengacaukan pemeranan.

Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkahnya. Tujuannya agar memudahkan guru dan siswa dalam praktik menggunakan metode *role playing*. Roestiyah (2008:91) menyatakan langkah-langkah penerapan metode *role playing* yaitu:

1. Dosen harus menerangkan kepada peserta didik untuk memperkenalkan teknik ini, peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, kemudian dosen menunjuk beberapa peserta didik yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan peranya dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
2. Dosen harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat peserta didik. Dosen menjelaskan dengan menarik, sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
3. Agar peserta didik memahami peristiwanya, maka dosen harus dapat menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
4. Bila ada kesediaan sukarela dari peserta didik untuk berperan, harap, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah peserta didik tersebut tepat melakukan peran tersebut.
5. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya panda bermimik maupun berdialog.
6. Peserta didik yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik setelah pemeranan selesai.
7. Apabila peserta didik belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
8. Setelah pemeranan tersebut dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Pemeranan dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
9. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat keterangan yang berbentuk sandiwara.

METODE

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rahayu dan Setiyadi (2018) bahwa PTK adalah studi sistematis terhadap praktik pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tertentu. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa PSIK Bina Husadah semester 2 tahun 2018 berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan wawancara tentang implementasi metode pembelajaran *Role Playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

STIK Bina Husada Palembang merupakan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan yang didirikan pada tanggal 26 Juli Tahun 2000 menteri pendidikan Nasional RI. Dengan SK. Mendiknas Nomor 112/D/O/2000 menerbitkan surat izin penyelenggaraan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIK) Bina Husada Palembang, yang terdiri dari 2 program studi yaitu Program Studi Kesehatan Masyarakat (PSKM) dan Program Studi Ilmu Keperawatan (PSIK). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ini memiliki 2 Program Studi yang tertera pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kompetensi Keahlian STIK Bina Husada Palembang

Kompetensi Keahlian	Jumlah kelas
Kesehatan Masyarakat	1

Ilmu Keperawatan Ners	2
Kebidanan	2
Pasca Sarjana Kesehatan	1

Sumber: Data Situs Resmi STIK Bina Husada Palembang

Program Studi Ilmu Keperawatan Semester 2 STIK Bina Husada Palembang Tahun Ajaran 2017/2018 adalah salah satu kelas yang ada di kompetensi keahlian Ilmu Keperawatan dengan jumlah mahasiswa keseluruhan adalah 30 mahasiswa. Kelas Ilmu Keperawatan Semester 2 memperoleh perkuliahan pendidikan kewarganegaraan sebanyak 2 SKS atau 100 menit setiap minggunya yaitu pada hari senin jam 09.00 wib-10.40 wib Selama proses pembelajaran mahasiswa menggunakan buku sebagai sumber belajarnya.

Deskripsi Data Penelitian
Observasi Awal

Sebelum dilakukannya Implementasi Metode *Role Playing* di kelas PSIK semester 2 STIK Bina Husada Palembang, peneliti melakukan observasi awal pembelajaran Pelaksanaan Demokrasi di Indonesia yang dilaksanakan Dosen dengan menggunakan metode ceramah. Observasi dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 29 mei 2018 di kelas PSIK semester 2 pada Materi Pelaksanaan Demokrasi di Indonesia.

Tabel 2. Observasi Awal

No.	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	60,22%
2	Ulet menghadapi kesulitan	58,06%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,52%
4	Lebih senang bekerja mandiri	-
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	-
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	-
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	-
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	67,74%
Skor rata-rata		62,63%

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan dosen yang bersangkutan dan beberapa mahasiswa yang dipilih secara acak. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh dosen selama proses pembelajaran salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar mahasiswa. Pada saat wawancara, dosen menjelaskan bahwa pembelajaran Pelaksanaan Demokrasi di Indonesia terlaksana selama ini menggunakan metode yang sama setiap pertemuannya, yaitu ceramah dan diskusi. Selain itu dosen juga memberikan penugasan, tetapi tidak pada setiap pertemuan. metode yang monoton tersebut membuat mahasiswa kurang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. mahasiswa merasa bosan karena metode yang digunakan dosen untuk mengajar adalah menerangkan atau ceramah.

Hasil Pengamatan/Observasi Siklus 1

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diperoleh data seperti tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	70.97%
2	Ulet menghadapi kesulitan	68.82%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	70.97%
4	Lebih senang bekerja mandiri	72,08%

5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	74.19%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	73.12%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	67.74%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69.89%
Skor rata-rata		70,97%

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa semua indikator mengalami peningkatan dibandingkan dengan data yang diperoleh dari observasi awal, namun belum ada indikator yang mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 75%. Berdasarkan hal tersebut, maka data di atas digunakan sebagai salah satu bahan dalam melakukan refleksi. Adapun data untuk skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal, dengan menggolongkan siswa ke dalam kategori Motivasi Belajar Siswa seperti pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa pada Observasi Siklus

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	8	25,81%
Sedang	$14 \leq X < 21$	17	54,84%
Tinggi	$21 \leq X$	6	19,35%
Jumlah		31	100%

Refleksi dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dengan dosen yang menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak mahasiswa yang malu untuk mengemukakan pendapat, pertanyaan atau jawaban selama proses pembelajaran.
2. Beberapa mahasiswa yang berperan masih terlihat malu-malu, ragu dan bingung saat melaksanakan perannya.
3. Mahasiswa yang tidak memiliki peran masih terlihat mengobrol sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan jalannya pemeranan.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti dan dosen menyusun rencana untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan yaitu:

1. Dosen lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, mahasiswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan mahasiswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya.
2. Peneliti atau dosen lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan agar pemeranan menjadi lebih menarik.

Hasil Tahap Pengamatan/Observasi Siklus II

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran siklus II di kelas PSIK STIK Bina Husada dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Pengamatan dilakukan oleh 3 orang observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh data seperti pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Skor Motivasi Belajar Mahasiswa Siklus II

No	Indikator	Skor
1	Tekun menghadapi tugas	81,11%
2	Ulet menghadapi kesulitan	77,78%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	82,22%

4	Lebih senang bekerja mandiri	85,56%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	88,89%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	85,56%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76,67%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	80,00%
Skor rata-rata		82,22%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa setiap indikator Motivasi Belajar Mahasiswa mengalami peningkatan dan setiap skor indikator Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai kriteria minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Apabila dilihat dari skor Motivasi Belajar Siswa secara klasikal, data yang diperoleh telah melampaui kriteria minimal yang ditentukan di mana diperoleh skor sebesar 82,22%. Jika skor Motivasi Belajar Mahasiswa digolongkan dalam kategori Motivasi Belajar Mahasiswa, maka akan terlihat seperti tabel 6 berikut:

Tabel 6. Kategori Skor Motivasi Belajar Mahasiswa pada Observasi siklus II

Kategori	Skor	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 14$	2	6,67%
Sedang	$14 \leq X < 21$	13	43,33%
Tinggi	$21 \leq X$	15	50,00%
Jumlah		30	100%

Observasi Siklus II Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 2 mahasiswa (6,67%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar rendah, 13 mahasiswa (43,33%) yang dikategorikan memiliki motivasi belajar sedang, dan 15 mahasiswa (50,00%) mahasiswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi. Dengan demikian, total mahasiswa yang telah mencapai kategori Motivasi Belajar sedang dan tinggi adalah 93,33%.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa setiap indikator Motivasi Belajar Mahasiswa dan skor Motivasi Belajar Mahasiswa secara klasikal mengalami peningkatan dan melebihi kriteria minimal. Hal ini membuktikan perbaikan yang disusun pada tahap refleksi siklus I dapat dijalankan dengan bahwa rencana baik pada siklus II. Dosen lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan, sehingga mahasiswa yang berperan memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai jalannya pemeranan dan dapat memerankan tokoh yang diberikan dengan baik. Dosen lebih menekankan bahwa pada tahap pemeranan, mahasiswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan mahasiswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya sehingga mahasiswa dapat menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok serta mengerjakan kuis individu dengan baik.

Kondisi yang tercipta pada siklus II lebih kondusif dan tertata setelah adanya alur yang lebih jelas dan contoh bagaimana cara berkomunikasi antar tokoh, mahasiswa memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai jalannya pemeranan, sehingga mahasiswa yang berperan lebih mantap dalam menjalankan pemeranan dan mahasiswa yang tidak berperan lebih fokus dalam mengamati jalannya pemeranan. Oleh karena itu, tindakan dicukupkan sampai dengan dua siklus.

Data Angket Motivasi Belajar Mahasiswa

Pada akhir pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*, siswa dibagikan angket Motivasi Belajar Mahasiswa dan diminta mengisinya. Kemudian hasil skor angket pada siklus I dibandingkan dengan skor angket pada siklus II guna mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Hasil skor angket Motivasi Belajar Mahasiswa PSIK tertera pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Data Angket Motivasi Belajar Mahasiswa Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan I ke II
Tekun menghadapi tugas	66,94%	80,83%	13,89%
Ulet menghadapi kesulitan	72,31%	82,50%	10,19%
Memiliki minat terhadap pelajaran	71,51%	78,33%	6,82%
Lebih senang bekerja mandiri	68,95%	75,83%	6,88%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	84,68%	90,83%	6,15%
Dapat mempertahankan pendapatnya	71,77%	81,11%	9,34%
Tidak mudah melepaskan hal yang Diyakini	76,21%	81,67%	5,46%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	6,67%	80,28%	13,61%
Skor rata-rata	2,38%	81,42%	9,04%

Data tersebut menunjukkan bahwa selalu terjadi peningkatan skor indikator Motivasi Belajar siswa. Diakhir siklus II, semua indikator Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai kriteria minimal, yaitu 75%. Adapun data untuk skor Motivasi Belajar Mahasiswa berdasarkan angket dengan menggolongkan mahasiswa ke dalam kategori Motivasi Belajar Mahasiswa seperti pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Kategori Skor Motivasi Belajar Mahasiswa pada Angket

Kategori	Skor	Siklus I	Siklus II
Rendah	$X < 45$	0%	0%
Sedang	$45 \leq X < 55$	32,26%	0%
Tinggi	$55 \leq X < 65$	54,84%	63,33%
Sangat Tinggi	$65 \leq X$	12,90%	36,67%
Jumlah		100%	100%

Pembahasan

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar mahasiswa dan mengetahui Respon mahasiswa PSIK STIK Bina Husada melalui Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan kurangnya Motivasi Belajar mahasiswa yang dikhawatirkan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar mahasiswa. Pada saat observasi pra tindakan, Motivasi Belajar hanya mencapai 62,63%. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakan perbaikan agar tidak ada lagi kesenjangan antara hasil belajar dengan Motivasi Belajar Mahasiswa yaitu dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*. Metode Pembelajaran *Role Playing* disusun untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran agar mahasiswa lebih tertarik perhatiannya pada materi perkuliahan.

Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah semua indikator Motivasi Belajar Mahasiswa belum ada yang mencapai kriteria keberhasilan, hanya terdapat 4 dari 30 mahasiswa atau 16,13% yang telah mencapai skor motivasi 75% atau lebih. Berdasarkan hasil tersebut, maka pada siklus II perlu dilakukan perbaikan agar Motivasi Belajar mahasiswa siklus 2 dapat mencapai kriteria yang telah ditentukan. Beberapa cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menekankan bahwa pada tahap pemeranan, mahasiswa yang memiliki peran harus sungguh-sungguh dalam berperan dan mahasiswa yang tidak berperan harus sungguh-sungguh memperhatikan pemeranan yang dilakukan oleh temanya. Selain itu, juga lebih memperjelas alur pemeranan dan memberi contoh bagaimana cara berkomunikasi saat melakukan pemeranan sehingga pemeranan menjadi lebih menari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hamzah B. Uno (2008: 23)

yang menyebutkan bahwa kegiatan belajar yang menarik dengan rangsangan tertentu dapat menyebabkan seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Terbukti bahwa terjadi peningkatan 11,25% dari siklus I ke siklus II. Jumlah siswa yang memiliki skor 75%-100% juga meningkat bahkan semua indikator Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%. Untuk lebih jelasnya, pada tabel 9 berikut ini disajikan data Motivasi Belajar Mahasiswa PSIK siklus I dan siklus II:

Tabel 9. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Observasi Siklus I dan Siklus II

Indikator	Skor (%)		Peningkatan
	Siklus I	Siklus II	I-II
Tekun menghadapi tugas	70,97%	81,11%	10,14%
Ulet menghadapi kesulitan	68,82%	77,78%	8,96%
Memiliki minat terhadap pelajaran	70,97%	82,22%	11,25%
Lebih senang bekerja mandiri	72,08%	85,56%	13,48%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	74,19%	88,89%	14,70%
Dapat mempertahankan pendapatnya	73,12%	85,56%	12,44%
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	67,74%	76,67%	8,93%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69,89%	80,00%	10,11%
Skor rata-rata	0,97%	2,22%	11,25%

Berdasarkan analisis data angket, terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar mahasiswa setelah pembelajaran dengan implementasi metode pembelajaran *role playing*. Pada siklus I, rata-rata persentase skor Indikator Motivasi Belajar Mahasiswa adalah 72,38%. Skor tersebut kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,42%. Jika dilihat secara klasikal, Jika dilihat secara klasikal, persentase jumlah mahasiswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat. Pada siklus I, jumlah tersebut 74,19% dan meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Dapat dikatakan seluruh hasil penelitian tentang Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai indikator keberhasilan.

Peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Mahasiswa dari siklus I ke siklus II berdasarkan observasi sebesar 11,25% sedangkan berdasarkan angket sebesar 9,04%. Perbedaan peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar antara observasi dan angket terjadi karena perbedaan subjek yang mengisi instrumen penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi diisi oleh *observer* selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*, sedangkan angket diisi oleh responden setelah selesai pembelajaran dengan Metode *Role Playing*. Perbedaan subjek yang mengisi instrumen penelitian tersebut mengakibatkan hasil yang berbeda. Selanjutnya dari hasil observasi dan angket tersebut dilakukan penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan dilakukan secara indikator- indikator yang melingkupinya:

1. Indikator tekun menghadapi tugas

Terjadi peningkatan skor 10,14% dari siklus I sebesar 70,97% dan siklus II sebesar 81,11%. Peningkatan skor Motivasi Belajar mahasiswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 13,89%. Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* mahasiswa lebih terkondisi untuk tekun dalam menghadapi tugas hingga selesai dikerjakan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sugihartono (2007:83) bahwa Metode *Role Playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan keterampilan mahasiswa dalam memaknai materi yang dipelajari.

2. Indikator ulet menghadapi kesulitan

Terjadi peningkatan skor sebesar 8,96% dari siklus I sebesar 68,82% dan siklus II sebesar 77,78%.

Peningkatan skor Motivasi Belajar juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 10,19%. Pada saat sesi pemeranan, apabila menemui kesulitan atau terjadi masalah dalam pemeranan, siswa yang memiliki peran akan mencari pemecahannya dengan bertanya kepada guru atau teman agar pemeranan dapat sukses dilakukan. Mhasiswa yang menjadi pengamat juga berusaha menganalisis masalah yang terjadi dalam pemeranan dengan berdiskusi bersama kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2004:141) bahwa Metode *Role Playing* dapat menarik peserta didik untuk bertanya.

3. Indikator memiliki minat terhadap pelajaran

Terjadi peningkatan skor sebesar 11,25% dari siklus I sebesar 72,97% dan siklus II sebesar 82,22%. Peningkatan skor Motivasi Belajar juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,82%. Diterapkannya Metode Pembelajaran *Role Playing* mampu memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang terbangun. Penciptaan suasana yang menyenangkan dan menarik mampu menambah minat siswa terhadap pelajaran. Adanya tahapan pemeranan dan diskusi mampu secara efektif meningkatkan minat mahasiswa terhadap pelajaran. Sesuai dengan pendapat Hafiz Muthoharoh (2010) bahwa Metode *Role Playing* sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis, dan penuh antusias.

4. Indikator lebih senang bekerja mandiri

Terjadi peningkatan skor sebesar 13,48% dari siklus I sebesar 72,08% dan siklus II sebesar 85,56%. Peningkatan skor Motivasi Belajar juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,88%. Metode Pembelajaran *Role Playing* mampu membuat mahasiswa tidak menggantungkan jawaban tugas kelompok pada temansaja. Hal ini sesuai dengan keunggulan Metode Pembelajaran *Role Playing* yaitu Mahasiswa aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik. (Roestiyah, 2008: 93)

5. Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Terjadi peningkatan skor sebesar 14,70% dari siklus I sebesar 74,19% dan siklus II sebesar 88,89%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Mahasiswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 6,15%. Tujuan dari pembelajaran *Role Playing* adalah untuk mempengaruhi pola interaksi mahasiswa. Interaksi yang terjadi begitu pembelajaran ini diselenggarakan adalah interaksi mahasiswa dengan mahasiswa lain menjadi lebih efektif begitu pula interaksi mahasiswa dengan dosen menjadi lebih komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusias mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar. Sejalan dengan pernyataan Fathurrohman, dkk (2007: 20) bahwa metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar.

6. Indikator dapat mempertahankan pendapatnya.

Terjadi peningkatan skor sebesar 12,44% dari siklus I sebesar 73,12% dan siklus II sebesar 85,56%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Mahasiswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 9,34%. Pembelajaran *Role Playing* yang dihadirkan di kelas membuat individu-individu di dalamnya memiliki penguasaan materi yang lebih karena selain dengan penjelasan lisan, mahasiswa juga melakukan pemeranan dan diskusi kelompok. Tidak hanya sampai diskusi kelompok selanjutnya mahasiswa juga melakukan konfirmasi terhadap hasil diskusi pada akhir pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dan memiliki argumen yang tepat atas hasil diskusinya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2004: 141) bahwa Metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial

7. Indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

Terjadi peningkatan skor sebesar 8,93% dari siklus I sebesar 67,74% dan siklus II sebesar 76,67%. Peningkatan skor Motivasi Belajar Mahasiswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 5,46%. Metode Pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat ketika diskusi kelompok. Saat presentasi, mahasiswa juga dituntut untuk mampu mengutarakan pendapat dan

menjelaskan kepada kelompok lain atas hasil diskusi kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan keunggulan pembelajaran *Role Playing* yang mampu membangkitkan gairah dan semangat optimisme mahasiswa (Hafiz Muthoharoh, 2010).

8. Indikator senang mencari dan memecahkan soal-soal

Terjadi peningkatan skor sebesar 10,11% dari siklus I sebesar 74,17% dan siklus II sebesar 85,42%. Peningkatan skor Motivasi Belajar mahasiswa juga ditunjukkan dari data angket di mana terjadi peningkatan sebesar 5,83%. Kemampuan siswa yang terkolaborasi dengan baik melalui pemeranan dan diskusi memberikan dampak positif bagi mereka yaitu memudahkan mahasiswa dalam menghadapi dan memecahkan suatu permasalahan.

Wawancara yang dilakukan pada akhir siklus memberikan hasil yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Mahasiswa semakin tertarik belajar apabila metode yang digunakan menyenangkan. Metode *Role Playing* membuat mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Penerapan Metode *Role Playing* mampu menghilangkan kejenuhan dan rasa mengantuk.

Hasil penelitian implementasi metode pembelajaran *role playing* sesuai dengan teori yang dikemukakan Hamzah B. Uno (2008: 23) bahwa kegiatan belajar yang menarik dengan rangsangan tertentu dapat menyebabkan seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dilaksanakan oleh Noviana Kusumawati Ningrum (2012), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian Ayu Purwitari (2012) menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I 72,83% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,92%. Oleh karena itu, dengan ini telah terbukti bahwa dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi Belajar mahasiswa PSIK STIK Bina Husada dalam pembelajaran PKN khususnya materi Pelaksanaan demokrasi di Indonesia dan memberikan respon positif bagi mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bab IV dapat disimpulkan bahwa Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PSIK STIK Bina Husada dalam pembelajaran PKN khususnya materi pelaksanaan demokrasi di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor Motivasi Belajar mahasiswa yang didapat melalui observasi dengan lembar observasi diperoleh 70,97% pada siklus I meningkat menjadi 82,22% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 11,25% dari siklus I ke siklus II. Selain itu berdasarkan angket yang didistribusikan kepada mahasiswa dapat disimpulkan pula bahwa terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar mahasiswa dari siklus I sebesar 72,38% meningkat menjadi 81,42% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 9,04% dari siklus I ke siklus II. Jika dilihat secara klasikal, persentase jumlah mahasiswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat. Pada siklus I, jumlah tersebut 74,19% dan meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Dapat dikatakan seluruh hasil penelitian tentang Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai indikator keberhasilan. Wawancara yang dilakukan pada akhir siklus memberikan hasil yang mendukung peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa semakin tertarik belajar apabila metode yang digunakan menyenangkan. Metode *Role Playing* membuat mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Penerapan Metode *Role Playing* mampu menghilangkan kejenuhan dan rasa mengantuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Purwitari. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Diklat Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang
- Fathurrohman, dkk. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik. (2014). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2014). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Askara.
- Noviana Kusumawati Ningrum. (2012). Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar siswa Pada Mata pelajaran Menangani Surat/Dokumen Kantor Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, G., & Setiyadi, R. (2018). Penerapan Model Project Citizen dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Ekologis. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(1), 31-42.
- Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (1992). *Metode Penelitian administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata. (2013). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumadi Suryabrata. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryosubroto. (2012). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsul Anwar. (1999). *Kearsipan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kelompok Bisnis dan Manajemen*. Bandung: Percetakan Angkasa.