



MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BISNIS RITEL MELALUI METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWA KELAS XI BDP SEMESTER GENAP SMK WIKARYA KARANGANYAR TAHUN 2018 / 2019

Sri Wiyani

SMK N 1 Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 13-04-2022
Diperbaiki 22-04-2022
Diterima 30-04-2022

Kata Kunci:

Prestasi belajar
Personal selling
Metode *Role playing*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (a) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel melalui penerapan metode *Role playing*, (b) Untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel dengan menerapkan metode *Role playing*. Penelitian ini dilakukan kepada subjek siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran SMK Wikarya Karanganyar sebanyak 25 siswa, karena prestasi belajar di kelas tersebut pada kompetensi dasar sebelumnya mempunyai rata-rata kelas di bawah KKM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kelas dengan jumlah tindakan 2 siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Planning, peneliti membuat perencanaan tindakan. (2) Acting, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran yang telah direncanakan. (3) Observing, dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. (4) Reflecting, merefleksi diri dengan melihat data observasi, apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami kompetensi personal selling. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari tiap-tiap siklus. Sumber data dari sumber data primer yaitu dari pengamatan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa, diantaranya adalah: Biodata siswa, presensi siswa, hasil ulangan harian. Hasil penelitian di peroleh bahwa penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran kompetensi personal selling, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](#).



Penulis Koresponden:

Sri Wiyani

SMK N 1 Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia
Email: raharjayani@gmail.com

1. PENDAHULUAN

SMK Wikarya Karanganyar merupakan salah satu SMK bidang bisnis dan manajemen di Karanganyar yang membuka lima program keahlian yaitu program keahlian Akuntansi

Keuangan dan Lembaga, program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran, program keahlian Tata Rias kecantikan, dan Multi Media. dalam komponen produktif program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran memuat kompetensi Melakukan pengelolaan bisnis ritel yang mencakup tiga ranah tujuan yang harus dimiliki siswa, yaitu pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dalam melakukan berbagai macam aktivitas pengelolaan bisnis ritel.

Pada umumnya yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah apabila daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Siswa juga menguasai materi dengan bagus yang dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan juga ditunjukkan dengan terjadinya perubahan sikap dan perilaku pada diri siswa.

Di dalam pembelajaran kompetensi pengelolaan bisnis ritel dijumpai adanya permasalahan. Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan bahwa hasil belajar dari 25 siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran SMK Wikarya Karanganyar semester genap tahun pelajaran 2018/2019 didapat data sebagai berikut. Tidak ada satupun siswa yang mendapat nilai antara 90 – 100 (0%), 4 siswa mendapat nilai 80 - 89 (16%), 11 siswa mendapat nilai antara 73 – 79 (44%), 10 siswa mendapat nilai kurang dari 73 (40%). Dari data tersebut tampak bahwa hanya 60 % siswa yang dapat mencapai nilai di atas Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan dikatakan kompeten, sedangkan siswa yang nilainya masih di bawah KKM harus melaksanakan remediasi atau tes perbaikan. Dari nilai rata-rata kelas yang hanya 69 berarti kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi pengelolaan bisnis ritel masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di SMK Wikarya Karanganyar tahun pelajaran 2018/2019 untuk kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran, adapun nilai KKM yang telah ditetapkan adalah 73.

Rendahnya prestasi belajar siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran di SMK Wikarya tahun pelajaran 2018 / 2019 tersebut mungkin disebabkan oleh penyajian materi yang masih cenderung standar dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.

Upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran kompetensi pengelolaan bisnis ritel adalah dengan merubah proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Role playing* sesuai dengan materi yang disajikan, untuk mengkondisikan siswa agar belajar lebih aktif, inovatif, kreatif, edukatif dan menyenangkan. Sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa dalam menguasai kompetensi pengelolaan bisnis ritel dengan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar Bisnis Ritel bagi siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran SMK Wikarya Karanganyar tahun pelajaran 2018 / 2019.

Dalam penelitian ini mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah: (a) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel, (b) Untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel. Tujuan khusus penelitian ini adalah: (a) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel melalui penerapan metode *Role playing*, (b) Untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa pada kompetensi pengelolaan bisnis ritel dengan menerapkan metode *Role playing*.

2. METODE

Penelitian dilakukan di SMK Wikarya Karanganyar dengan alamat di jalan Ngalian Karanganyar pada siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran tahun pelajaran 2018 / 2019. Pemilihan tempat didasarkan pada pertimbangan (1) Guru kebetulan mengajar di SMK Wikarya, (2) Adanya permasalahan pada prestasi belajar siswa.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran dalam mengikuti kompetensi pengelolaan bisnis ritel. Mengingat terbatasnya waktu, maka dalam penelitian ini peneliti hanya akan meneliti kompetensi dasar melakukan advertising dan personal selling dalam bisnis ritel, karena prestasi belajar di kelas tersebut pada kompetensi dasar sebelumnya mempunyai rata-rata kelas di bawah KKM.

Penelitian dilakukan mulai bulan Februari 2019 sampai dengan bulan Juni 2019 pada semester genap, karena waktu tersebut merupakan waktu yang tepat dalam menyampaikan materi dari masalah yang dikaji. Rangkaian kegiatan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Minggu kedua dan ketiga bulan Februari 2019, peneliti menyusun proposal penelitian tindakan kelas, (2) Minggu keempat bulan Februari 2019, peneliti menyusun instrument penelitian, (3) Pengumpulan data dengan melakukan tindakan melalui dua siklus selama dua bulan dengan delapan kali tatap muka, yang dibagi siklus pertama dengan empat kali tatap muka yaitu bulan Maret 2019, kemudian siklus kedua dengan empat kali tatap muka yaitu bulan April 2019, (4) Minggu pertama dan minggu kedua bulan Mei 2019 peneliti melakukan analisis data, (5) Peneliti melakukan pembahasan pada minggu ketiga dan keempat bulan Mei 2019, (6) Yang terakhir pada minggu pertama sampai minggu keempat bulan Juni 2019, peneliti menyusun laporan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis daring dan Pemasaran sebanyak 25 siswa, sementara guru menjadi subjek pelaku tindakan ini. Sumber data peneliti peroleh dari sumber data primer yaitu dari pengamatan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa, diantaranya adalah: Biodata siswa, presensi siswa, hasil ulangan harian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi: Observasi, penilaian ulangan harian, dan dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data berupa lembar pengamatan, daftar nilai, dan dokumen.

Pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran pada penelitian ini menggunakan Triangulasi sumber, yaitu dari siswa yang diteliti sendiri, ketua program keahlian pemasaran yang kebetulan juga mengajar di kelas tersebut, dan dari kepala sekolah SMK Wikarya Karanganyar, sehingga data pengamatan diperoleh. Di sini kepala sekolah juga bertindak sebagai validator.

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari tiap-tiap siklus. Desain penelitian yang akan digunakan adalah Action Research (penelitian tindakan kelas). Desain ini dipilih dengan alasan bahwa penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan dalam rangka pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Indikator untuk peningkatan proses pembelajaran adalah terpenuhinya kualifikasi proses pembelajaran khususnya penerapan metode pembelajaran *Role playing*. Indikator untuk hasil pembelajaran adalah tercapainya nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 73 untuk seluruh siswa.

Langkah pertama dalam melakukan penelitian ini adalah menentukan metode, peneliti akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan dalam rangka pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Langkah selanjutnya peneliti menentukan banyaknya siklus yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas.

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Adapun langkah- langkah dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) *Planning* (Perencanaan tindakan), Peneliti membuat perencanaan pembelajaran yang mengacu pada penerapan metode pembelajaran *Role playing*. Peneliti membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada saat metode diterapkan. Menentukan alat bantu

mengajar yang diperlukan dalam rangka optimalisasi kemampuan bertanya atau memahami materi pembelajaran yang diberikan. Mendesain alat evaluasi untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa. (2) *Acting* (Pelaksanaan tindakan), Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan perencanaan pembelajaran yang telah direncanakan. (3) *Observing* (Pengamatan), Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. (4) *Reflecting* (Refleksi), Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi, apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan perhatian siswa dalam memahami kompetensi pengelolaan bisnis ritel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kondisi Awal

Di dalam pembelajaran kompetensi pengelolaan bisnis ritel dijumpai adanya permasalahan, hal ini ditunjukkan dengan kenyataan bahwa hasil belajar dari 25 siswa kelas XI BDP program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Wikarya Karanganyar semester genap tahun pelajaran 2018/2019 didapat data sebagai berikut: tidak ada satupun siswa yang mendapat nilai antara 90 – 100 (0 %), 4 siswa mendapat nilai 80 - 89 (16 %), 11 siswa mendapat nilai antara 73 – 79 (44 %), 10 siswa mendapat nilai kurang dari 73 (40 %), dari data tersebut tampak bahwa hanya 60 % siswa yang dapat mencapai nilai diatas Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan dikatakan kompeten, Dari nilai rata-rata kelas yang hanya 69 berarti kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi pengelolaan bisnis ritel masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di SMK Wikarya Karanganyar tahun pelajaran 2018 / 2019 untuk kelas XI BDP program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran, adapun nilai KKM yang telah ditetapkan adalah 73. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan nilai ulangan dan prosentase ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Nilai Kondisi Awal

No	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	40
2	Nilai tertinggi	84
3	Nilai rata-rata	69

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Nilai Kondisi Awal

Nilai	Kategori	Banyak siswa	Prosentase
90 – 100	Kompeten	0	0
80 – 89	Kompeten	4	16 %
73 – 79	Kompeten	11	44 %
< 73	Belum Kompeten	10	40 %
Tidak mengikuti		0	0 %
Jumlah		25	100 %

3.2 Deskripsi Hasil Siklus 1

Perencanaan Tindakan

Pada siklus 1 direncanakan berlangsung selama empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1, 8,15, dan 22 Maret 2019. Karena pada tanggal 8 Maret 2019 bersamaan dengan adanya kegiatan Ujian Tengah Semester (UTS) maka siklus 1 hanya berlangsung selama tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 1, 15, dan 22 Maret 2019 Materi yang disampaikan adalah

tujuan dan tugas personal selling, fungsi dan manfaat personal selling, jenis personal selling, dan kelebihan kekurangan personal selling pada bisnis ritel. Direncanakan peneliti akan menyampaikan materi dengan metode ceramah dengan menggunakan media LCD terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan penyampaian materi dengan menerapkan metode *Role playing* dengan menunjuk siswa yang aktif untuk memainkan peran, dan diakhiri dengan evaluasi sebagai ulangan harian.

Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi dan menumbuhkan rasa percaya diri bahwa siswa harus menguasai materi pengelolaan bisnis ritel kompetensi dasar melakukan personal selling dalam bisnis ritel karena sangat bermanfaat sebagai bekal siswa setelah lulus dari SMK, yaitu sebagai sekolah menengah kejuruan yang mencetak manusia-manusia siap kerja.

Setelah pemberian motivasi dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh guru kepada siswa tentang pengelolaan bisnis ritel kompetensi dasar melakukan personal selling pada bisnis ritel dengan menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab, namun sebelumnya siswa telah mempelajari materi tersebut dengan modul yang dimilikinya di rumah. Di sini guru menjelaskan tujuan dan tugas personal selling, fungsi dan manfaat personal selling, jenis personal selling, dan kelebihan kekurangan personal selling pada bisnis ritel. Setelah materi disampaikan dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian penyampaian materi dilanjutkan dengan menerapkan metode *Role playing* dengan menunjuk siswa yang aktif untuk memainkan peran di depan kelas. Siswa memerankan sebagai penjual dan pembeli dalam melakukan kegiatan penawaran barang mengikuti seperti yang dicontohkan oleh guru. Kemudian pada akhir tindakan siklus 1 ini guru memberi evaluasi berupa soal.

Hasil pengamatan

Berdasarkan observasi oleh pengamat dalam hal ini adalah teman sejawat yang sekaligus adalah ketua program pemasaran adalah bahwa guru telah berusaha memulai pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing*, namun interaksi masih cenderung satu arah yaitu dari guru saja, tidak banyak siswa yang mau mengajukan pertanyaan. Sebenarnya motivasi siswa sudah cukup baik, hal ini bisa dilihat dari partisipasi siswa untuk mau mencoba produk yang di tawarkan sebagai alat peraga sebanyak 3 anak. Tetapi masih ada 5 siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan kurang antusias mengikuti contoh guru pada waktu memberi contoh dengan bermain peran, ini terbukti pada saat guru memberi contoh mereka berbicara sendiri, bahkan masih ada 3 siswa yang mengantuk. Kemudian pada saat guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mau mengikuti contoh dalam memainkan peran tidak ada satupun siswa yang berani, akhirnya guru menunjuk siswa yang di anggap aktif untuk memainkan peran, namun siswa tersebut melakukannya masih belum serius dan masih malu-malu serta kurang percaya diri.

Di lihat dari prestasi belajar siswa, peneliti menemukan sedikit peningkatan ketuntasan belajar pengelolaan bisnis ritel dalam melakukan kegiatan penawaran dengan pelanggan untuk indikator pengetahuan tentang tujuan dan tugas personal selling, fungsi dan manfaat personal selling, jenis personal selling, dan kelebihan kekurangan personal selling pada bisnis ritel. pada siklus ini masih ditemui nilai ulangan siswa yang masih berada di bawah KKM, Untuk lebih jelasnya ketuntasan nilai ulangan harian pada siklus 1, dan peningkatan prestasi, keaktifan, dan nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Perolehan Nilai pada Siklus 1

No	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	50

2	Nilai tertinggi	86
3	Nilai rata-rata	71

Tabel 4. Prosentase Ketuntasan Nilai pada Siklus 1

Nilai	Kategori	Banyak siswa	Prosentase
90 – 100	Kompeten	0	0 %
80 – 89	Kompeten	5	20 %
73 – 79	Kompeten	13	52 %
< 73	Belum Kompeten	7	28 %
Tidak mengikuti		0	0 %
Jumlah		25	100 %

Refleksi

Berdasarkan data presensi siswa dapat disimpulkan bahwa semua siswa dapat hadir pada setiap tatap muka, meskipun masih ada yang terlambat masuk kelas. Dari segi proses pembelajaran diperoleh masukan bahwa interaksi masih cenderung satu arah, yaitu dari guru saja. Namun meskipun begitu pada siklus I ini pembelajaran berlangsung mulai menyenangkan, terlihat sudah ada siswa yang mulai berani bertanya meskipun hanya sedikit. Ada beberapa siswa yang antusias dan memberikan respon positif melihat permainan peran penjual dan pembeli dari teman-teman yang di tunjuk guru, tetapi ada sebagian siswa tampak kurang serius, ada 3 siswa yang masih mengantuk, ada juga yang malu-malu untuk mengajukan pertanyaan. Masih ada sebagian kecil siswa yang belum begitu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Dari segi prestasi belajar, pada siklus pertama ini peneliti hanya menemukan sedikit siswa yang mengalami ketuntasan belajar. Tetapi penerapan metode *Role playing* ini dapat membangkitkan semangat siswa sehingga prestasi di siklus pertama terjadi peningkatan untuk nilai rata-rata ulangan harian dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil perbandingan pembelajaran pada kondisi awal dan pembelajaran pada siklus 1 dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Tindakan Pembelajaran pada kondisi awal dan Siklus 1

Uraian	Kondisi Awal	Siklus 1
Tindakan	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel belum menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i>	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel sudah menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> dengan menunjuk siswa yang aktif untuk memainkan peran

Tabel 6. Kondisi Proses Pembelajaran pada kondisi awal dan Siklus 1

Uraian	Kondisi Awal	Siklus 1	Refleksi
Proses Pembelajaran	Masih banyak siswa yang pasif, sebagian besar siswa mengantuk, kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran masih rendah.	Siswa yang pasif dalam proses pembelajaran makin berkurang, masih ada 3 siswa yang mengantuk, tetapi kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran nampak sudah menyenangkan dan siswa mulai antusias.	Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dapat mengurangi siswa yang mengantuk, kreatifitas dan minat belajar siswa sedikit meningkat.

Tabel 7. Kondisi Prestasi Belajar pada kondisi awal dan Siklus 1

Uraian	Kondisi Awal	Siklus 1	Refleksi
Prestasi Belajar	Ulangan harian pada kondisi awal nilai terendah 40 Nilai tertinggi 84 Nilai rata-rata 69. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten hanya 60 % dan masih ada 40 % yang belum kompeten.	Ulangan harian pada siklus 1 nilai terendah 50 Nilai tertinggi 86 Nilai rata-rata 71. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten hanya 72 % dan masih ada 28 % yang belum kompeten.	Nilai ulangan harian dari nilai terendah dan tertinggi masing-masing mengalami peningkatan, tingkat kompetensi siswa juga mengalami peningkatan dari 60 % menjadi 72 %.

3.3 Deskripsi Hasil Siklus 2

Perencanaan Tindakan

Pada siklus 2 direncanakan berlangsung selama empat kali pertemuan yaitu pada tanggal 5,12,19 dan 26 April 2019, tetapi karena pada tanggal 5 April 2019 bersamaan dengan kegiatan USBN dan UNBK kelas XII dan pada tanggal 19 April 2019 libur hari besar nasional maka untuk tanggal tersebut tidak dapat dilaksanakan pertemuan pada siklus 2, maka siklus 2 hanya berlangsung selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 12 dan 26 April 2019. Pada pertemuan ini materi yang disampaikan kompetensi dasar melakukan personal selling pada bisnis ritel, tetapi dalam penyampaian materi dengan menerapkan metode *Role playing* dengan menunjuk siswa secara acak untuk memainkan peran.

Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi dan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa untuk dapat menguasai kompetensi yang disampaikan dan mempunyai keyakinan diri dalam menghadapi seorang pelanggan dengan kemampuan berkomunikasi yang baik dan penguasaan produk yang ditawarkan.

Kemudian guru menunjuk siswa secara acak untuk memainkan peran sebagai penjual dan pembeli dalam melakukan promosi penjualan dengan menggunakan personal selling untuk indikator meningkatkan loyalitas konsumen atau pelanggan. Dalam kegiatan ini setiap siswa mendapat giliran maju, sebagai alat peraga yang membantu siswa memainkan peran adalah dengan menggunakan bekas bungkus produk yang masih dalam kondisi baik, dan yang dianggap sebagai pelanggannya adalah teman-teman lain yang belum dan yang sudah mendapatkan giliran maju.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru melakukan pengamatan dan penilaian sekaligus memberi koreksi terhadap peserta didik apabila masih ada yang harus di perbaiki. Seperti pada siklus 1, pada akhir tindakan siklus 2 ini guru juga memberi evaluasi berupa soal.

Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan, setelah diterapkannya metode *Role playing* yang diperankan oleh semua siswa dengan dipandu oleh guru ini menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa, ini terbukti siswa terlihat lebih termotivasi ikut aktif dalam memberikaan pertanyaan-pertanyaan, siswa yang biasanya bicara sendiri banyak sekali perubahannya karena mereka cenderung mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka terlihat sekali motivasinya untuk bisa menguasai materi tersebut, seluruh siswa terkesan serius untuk mengikuti kegiatan pembelajaran namun juga menyenangkan karena banyak siswa justru sangat termotivasi sekali untuk segera bermain peran di depan kelas dengan alat peraga bekas bungkus produk dan teman

yang lain di jadikan subjek pelanggannya. Mereka terlihat semangat sekali untuk mengikuti pembelajaran dengan model ini dan hanya ada 1 siswa saja yang terlihat mengantuk.

Dilihat dari prestasi belajar siswa,, meskipun suasana pembelajaran sudah menyenangkan ternyata masih ada siswa yang belum bisa menguasai materi ajar yang disampaikan, hal ini terbukti masih ada dua siswa yang nilainya di bawah KKM dan terpaksa harus melakukan remidi. Sedangkan yang lain sudah dikatakan kompeten untuk penguasaan kompetensi dasar pengelolaan bisnis ritel dan sudah bisa untuk melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya. Untuk lebih jelasnya ketuntasan nilai yang diperoleh siswa kelas XI BDP pada siklus 2 ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 8. Perolehan Nilai pada Siklus 2

No	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	89
3	Nilai rata-rata	78

Tabel 9. Prosentase Ketuntasan Nilai pada Siklus 2

Nilai	Kategori	Banyak siswa	Prosentase
90 – 100	Kompeten	0	0 %
80 - 89	Kompeten	8	32 %
73 - 79	Kompeten	15	60 %
< 73	Belum Kompeten	2	8 %
Tidak mengikuti		0	0 %
Jumlah		25	100

Refleksi

Dalam proses pembelajaran siswa sudah aktif dan terjadi komunikasi dua arah yang baik sekali sehingga kegiatan pembelajaran terkesan hidup sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih mendalami materi tersebut. Suasana pembelajaran sudah terlihat sangat menyenangkan dan hampir seluruh siswa berpartisipasi untuk menyampaikan pendapat dan pertanyaan meskipun masih ada 1 siswa yang terlihat mengantuk. Terlihat juga siswa sudah dengan mudahnya melakukan kegiatan penawaran dengan personal selling dengan menjelaskan tentang proses personal selling dan tahap meningkatkan loyalitas konsumen dan dapat menunjukkan keunggulan produk dengan baik.

Dengan diterapkannya metode *Role playing* ini ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa dengan perolehan di atas KKM hampir 100 %. Hasil perbandingan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Tindakan Pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus 2

Uraian	Siklus 1	Siklus 2
Tindakan	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel sudah menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> dengan menunjuk siswa yang aktif untuk memainkan peran.	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel sudah menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> dengan menunjuk siswa secara acak untuk memainkan peran.

Tabel 11. Kondisi Proses Pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus 2

Uraian	Siklus 1	Siklus 2	Refleksi
--------	----------	----------	----------

(Sri Wiyani)

Proses Pembelajaran	Siswa yang pasif dalam proses pembelajaran makin berkurang, masih ada 3 siswa yang mengantuk, tetapi kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran nampak sudah menyenangkan dan siswa mulai antusias.	Hampir seluruh siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran, hanya ada 1 siswa yang mengantuk, tetapi kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran terlihat sangat menyenangkan dan siswa juga sangat antusias mengikuti pembelajaran	Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dapat mengurangi siswa yang mengantuk, kreatifitas dan minat belajar siswa banyak sekali mengalami peningkatan.
---------------------	---	---	---

Tabel 12. Kondisi Prestasi Belajar pada Siklus 1 dan Siklus 2

Uraian	Siklus 1	Siklus 2	Refleksi
Prestasi Belajar	Ulangan harian pada siklus 1 nilai terendah 50 Nilai tertinggi 86 Nilai rata-rata 71. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten hanya 72 % dan masih ada 28 % yang belum kompeten.	Ulangan harian pada siklus 2 nilai terendah 70 Nilai tertinggi 89 Nilai rata-rata 78. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten 92 % dan hanya tinggal 8 % saja yang belum kompeten.	Nilai ulangan harian dari nilai terendah dan tertinggi masing-masing mengalami peningkatan, tingkat kompetensi siswa juga mengalami peningkatan dari 72 % menjadi 92 %.

3.4 Pembahasan Tindakan

Tabel 13. Pelaksanaan Tindakan pada kondisi awal sampai kondisi akhir

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2 / Kondisi akhir
Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel belum menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> .	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel sudah menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> dengan menunjuk siswa yang aktif untuk memainkan peran.	Dalam pembelajaran pengelolaan bisnis ritel sudah menerapkan metode pembelajaran <i>Role playing</i> dengan menunjuk siswa secara acak untuk memainkan peran.

Proses Pembelajaran

Tabel 14. Proses Pembelajaran pada kondisi awal sampai kondisi akhir

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2/ Kondisi Akhir	Refleksi
Masih banyak siswa yang pasif, sebagian besar siswa mengantuk, kreatifitas dan minat untuk mengikuti	Siswa yang pasif dalam proses pembelajaran makin berkurang, masih ada 3 siswa yang mengantuk, tetapi kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran nampak sudah menyenangkan	Hampir seluruh siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran, hanya ada 1 siswa yang mengantuk, tetapi kreatifitas dan minat untuk mengikuti pembelajaran terlihat sangat menyenangkan	Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keaktifan siswa, kreatifitas dan minat dalam proses pembelajaran

pembelajaran dan siswa mulai siswa jugasangat antusias pengelolaan bisnis masih rendah antusias mengikuti pembelajaran ritel
--

Prestasi Belajar

Tabel 15. Prestasi Belajar pada kondisi awal sampai kondisi akhir

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2/ Kondisi Akhir	Refleksi
Ulangan harian pada kondisi awal nilai terendah 40 Nilai tertinggi 84 Nilai rata-rata 69. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten hanya 60 % dan masih ada 40 % yang belum kompeten.	Ulangan harian pada siklus 1 nilai terendah 50 Nilai tertinggi 86 Nilai rata-rata 71. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten hanya 72 % dan masih ada 28 % yang belum kompeten	Ulangan harian pada siklus 2 nilai terendah 70 Nilai tertinggi 89 Nilai rata-rata 78. Maka di dapat siswa yang sudah kompeten 92 % dan hanya tinggal 8 % saja yang belum kompeten.	Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan prestasi belajar dari rata-rata 69 menjadi 78. Jumlah siswa yang kompeten dari kondisi awal sampai kondisi akhir terdapat peningkatan dari 60 % menjadi 92 %.

Hasil Tindakan

Tabel 16. Rekapitulasi data hasil penelitian

Siklus	Tuntas Belajar	
	Jumlah	Prosentase
1	18	72 %
2	23	92 %

Proses Pembelajaran, dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keaktifan siswa, kreatifitas dan minat dalam proses pembelajaran pengelolaan bisnis ritel. Prestasi Belajar, dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan prestasi belajar dari rata-rata 69 menjadi 78. Jumlah siswa yang tuntas (kompeten) dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan dari 72 % menjadi 92 %.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran pengelolaan bisnis ritel. (2) Penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dari tuntas (kompeten) 60 % menjadi tuntas (kompeten) 92 %.

Metode mengajar yang bervariasi dapat menyenangkan siswa, Menggalakkan guru untuk meningkatkan keaktifan, kreatifitas, dan minat siswa, Mengurangi hal-hal yang abstrak, Menumbuhkan cara berpikir yang kritis. Umpan balik dari siswa akan sesuai dengan kondisi psikologis siswa. Maka dari itu adalah penting menerapkan metode mengajar guna mendapatkan umpan balik yang optimal dari setiap siswa.

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Setiap guru sebaiknya mengubah cara mengajar yang sebelumnya monoton dan membosankan untuk bisa menerapkan gaya mengajar yang lebih bervariasi untuk dapat menggairahkan belajar siswa, dan juga menjembatani gaya-gaya belajar siswa dalam menyerap materi pelajaran. (2) Setiap siswa

hendaknya bisa memberikan umpan balik dalam menumbuhkan cara berpikir yang kritis dalam diri sendiri dan kelompok sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Harti, Dwi Karyani, Umar Said. 2018. *Pengelolaan Bisnis Ritel*. Jakarta: Erlangga
- Rozaniwati, Tata Purwata. 2010. *Membuka Usaha Eceran/Ritel*. Jakarta: Erlangga
- Ann Jackman. 2004. *How to Negotiate Teknik Sukses Bernegosiasi*. Jakarta: Erlangga
- Ariadhie Nursasongko. 2006. *Modul Lobi dan Negosiasi*. Surakarta: FKIP UNS
- Baharuddin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Devi
- Puspitasari. 2007. *Kewirausahaan*. Jakarta: Arya Duta
- 2008. *Penjualan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: DepdikNas
- Euis Honiatri, Vida Hasna Farida. 2004. *Merencanakan dan Melakukan Pertemuan*. Bandung: Armico
- Mulyadi HP. 2008. *Pedoman Penulisan Penelitian Kelas*. Semarang: LPMP Jawa Tengah
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Samsir Rambe, Wahyu Lay. 1994. *Etika Komunikasi*. Bandung: Angkasa
- Sutrisno, Kusmawan Ruswandi. 2006. *Melakukan Negosiasi*. Jakarta: Yudhistira