

Implementation of Role-Playing Learning Models in Improving Student Activity and Outcomes in Housekeeping Subjects

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Housekeeping

Rosmeyri Devi Mao¹, Putu Andyka Putra Gothama^{2*}, I Ketut Suartana³

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: suartana@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:	Abstract
<p><i>Learning model Role Playing, Activeness, Student Learning Outcomes</i></p>	<p><i>This research is motivated by the fact that most students experience difficulties in learning activities. This difficulty is due to the lack of student activity in the learning process and the dominant role of the teacher in the learning process. The subjects were class XII AP I students, totaling 43 students. Based on the results of the study, there was an increase in activity and learning outcomes. This can be seen from the increase in student learning activeness in cycle I obtaining an average of 67.5% in cycle II obtaining an average of 82.73%, this indicates an increase in activity of 15.23, while classical completeness in cycle I is 55.8%. The increase in learning outcomes in cycle I obtained an average of 75.6% in cycle II obtained an average of 83.00%, this indicates an increase in learning outcomes of 7.4, while classical completeness in cycle II obtained an average percentage of 93,02% this shows an increase of 56.02. At the end of the study, the results of the activity and learning outcomes of students in the housekeeping subject increased with the role playing method.</i></p>
Kata Kunci:	ABSTRAK
<p>Model pembelajaran <i>Role Playing</i>, Keaktifan, Hasil Belajar Siswa</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan tersebut disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan masih domi-nannya peran guru dalam proses pembelajaran. Subjeknya dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII AP I yang berjumlah 43 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar. Hal ini dilihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 67,5% pada siklus II memperoleh rata-rata 82,73%, ini menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan sebesar 15,23, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 55,8%. Peningkatan hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata sebesar 75,6% pada siklus II memperoleh rata-tara 83,00%, ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 7,4, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus II memperoleh persentase rata-rata 93,02% hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 56,02. Pada akhir penelitian diperoleh hasil keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran housekeeping meningkat dengan metode role</p>

playing.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena kualitas sumber daya manusia baik fisik, mental, maupun spiritual ditingkatkan sebagian besar melalui pendidikan, tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan dengan baik untuk menciptakan manusia yang berkualitas, kreatif, bertanggung jawab, dan cerdas yang mampu bersaing di era globalisasi (Rasyid, 2015). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mampu mendorong peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk dan segala keterampilan yang diperlukan dirinya untuk kelompok masyarakat, bangsa, dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017).

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran (Kirom, 2017). Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak sekolah baik negeri maupun swasta yang ditunjuk untuk memajukan pendidikan itu sendiri salah satu lembaga pendidikan yang ada seperti sekolah menengah kejuruan adalah lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. SMK mempunyai banyak keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan di dunia kerja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Pariwisata Dalung kelas XII API pada mata pelajaran *housekeeping* hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan pada saat ulangan masih ada siswa yang belum mencapai KKM yaitu 80. Dari 43 siswa hanya 20 siswa yang mencapai KKM, 23 siswa belum mencapai KKM. Pada saat praktik menyiapkan kamar tamu masih rendah, siswa belum paham dalam penerapan *standar operational procedure* (SOP) dikarenakan pada saat guru menjelaskan siswa tidak memperhatikan. Selain itu selama proses pembelajaran ditemukan bahwa belum adanya penerapan variasi model pembelajaran oleh guru sehingga proses pembelajaran seringkali berpusat pada guru dan tidak adanya *feedback* antara guru dan siswa, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah, konsentrasi siswa kurang dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam belajar, banyak siswa yang mengobrol dengan teman, bermain handphone, dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan materi sehingga masih terdapat siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Terdapat juga permasalahan yang berkaitan dengan kekaktifan siswa dalam proses pembelajaran siswa malas dan kurang percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, hal ini menunjukkan masih ada siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, Busa (2023) menerangkan bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat berdampak pada hasil belajar oleh karena itu model pembelajaran yang digunakan guru harus memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas faktor penyebab yang terjadi akan diujicobakan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* seperti yang disampaikan oleh Jas, dkk (2020) adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam peran yang dimainkannya dan mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Keterlibatan siswa secara langsung tersebut diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam aktivitas belajarnya dan hasil belajar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan praktik menempatkan diri mereka dalam peran serta situasi

yang akan menaikkan kesadaran terhadap nilai-nilai keyakinan mereka sendiri dan orang lain dengan demikian harapannya hasil belajar dan keaktifan siswa meningkat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alur penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi/analisis. Penelitian ini dilakukan di SMK Pariwisata Dalung subyek penelitian ini sebanyak 43 siswa yang terdiri dari 26 laki-laki dan 17 perempuan. Masalah yang akan diteliti penulis yaitu tentang keaktifan, hasil belajar dan pengaruh mode pembelajaran Role Playing terhadap kelas XII Akomodasi perhotelan di SMK Pariwisata Dalung sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder jenis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes perbuatan, dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, sebagai berikut :

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data keaktifan adalah mengumpulkan dan mengkaji data keaktifan belajar siswa yang dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, mencari rata – rata serta persentase rerata nilai keaktifan dan hasil belajar siswa dengan rumus:

Presentase rerata (mean %)

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : $\hat{=}$ $\frac{\text{jumlah siswa}}{\text{jumlah maksimal nilai siswa}} \times 100\%$

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa sesuai dengan tiga aspek kognitif,afektif dan psikomotor adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan dan mengkaji data hasil belajar siswa yang dilaksanakan dengan menggunakan tes essay.
- 2) Sistem penilaian setiap indikator mewakili skor 5, pada persiapan jika siswa memenuhi semua indikator akan memperoleh skor 25, pada proses jika siswa memenuhi semua indikator akan memperoleh skor 25, pada pengudangan jika siswa memenuhi semua indikator akan memperoleh skor 20, dan pada sikap kerja jika siswa memenuhi semua indikator akan memperoleh skor 30.
- 3) Mencari rata-rata serta persentase rerata nilai hasil belajar siswa dengan rumus:

Persentasi rerata (mean %)

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Setelah mendapatkan nilai rata – rata keaktifan dan hasil belajar siswa didapatkan, maka hasilnya dikonversikan ke dalam pedoman konversi PAP (Pedoman Acuan Penilaian) di bawah ini.

- 1) Mencari persentase ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Ketuntasan klasikal $\hat{=}$ $\frac{\text{Banyak siswa yang tuntas (KKM} \geq 80)}{\text{Banyak siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Persentase rata-rata keaktifan belajar siswa 85,0 – 94,9 atau berada pada kriteria baik.

- b. Persentase rata-rata hasil belajar siswa 85,0 – 94,9 atau berada pada kriteria baik.
- c. Ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 80% siswa mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Tabel 1 Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Siklus I

No	Keaktifan yang diamati	Pertemuan I
1.	Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	73%
2.	Siswa berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	65%
3.	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan	64%
4.	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas	63%
Rata-rata		67,50%

(sumber: data yang diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat keaktifan belajar siswa diperoleh dari penilaian lembar observasi sebanyak 4 indikator selama siklus I dilaksanakan, masing-masing indikator memiliki persentase yaitu, siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sebesar 73, siswa berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran 64, siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan 64, berani mempresentasikan hasil pemahamannya 63. Berdasarkan data keaktifan belajar siswa pada siklus I dari 4 indikator tersebut didapatkan hasil persentase rerata keaktifan belajar siswa sebesar 67,5%. Sedangkan ini menandakan bahwa skor keaktifan belajar siswa pada pada siklus I berada pada kriteria “cukup”.

Tabel 2 Data Keaktifan, Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal Siklus I

Indikator	Hasil	Kriteria
Keaktifan belajar siswa	Persentase rerata keaktifan belajar siswa 67,5%	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, keaktifan belajar siswa berada kriteria “cukup”
Hasil belajar siswa	Persentase rerata hasil belajar siswa 75,6%	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, hasil belajar siswa berada pada kriteria “baik”.
Ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan klasikal siklus I 55,8%	Ketuntasan klasikal ini belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

(Sumber: data yang diolah)

Data hasil belajar siswa didapatkan melalui tes perbuatan, dengan cara mengambil nilai menggunakan form penilaian pada saat siswa mengikuti praktik. Penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa didapat dengan tes perbuatan diakhir siklus. Pada siklus I masing-masing indikator memiliki presentase yaitu pengetahuan siswa sebesar 75,2 berada pada kriteria “baik”, nilai sikap siswa 76,7 berada pada kriteria “baik”, nilai keterampilan siswa 75,1 pada kriteria “baik”. Rerata hasil belajar siklus I yaitu 75,6% berada pada rentang skor 55 sampai 85. Ini menandakan bahwa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran *housekeeping* pada siklus I berada pada kriteria “baik”. Didapatkan hasil ketuntasan klasikal dengan persentase 55,8%, jika dikonversikan pada kriteria “ cukup”. Dengan demikian dapat dikatakan belum memenuhi kriteria.

Tabel 3 Data Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Keaktifan yang diamati	Pertemuan I
1.	Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	86%
2.	Siswa berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	83%
3.	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan	82%

4	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya didepan kelas	85%
Rata-rata		84,4%

(sumber: data yang diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat keaktifan belajar siswa diperoleh dari penilaian lembar observasi sebanyak 4 indikator selama siklus I dilaksanakan, masing-masing indikator memiliki persentase yaitu, siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sebesar 86, siswa berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran 83, siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan 82, berani mempresentasikan hasil pemahamannya 85. Berdasarkan data keaktifan belajar siswa pada siklus II dari 4 indikator tersebut didapatkan hasil persentase rerata keaktifan belajar siswa sebesar 84,4% persentase ketuntasan rerata keaktifan belajar siswa ini berada pada rentang 78 sampai 93, ini menandakan bahwa skor keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran *housekeeping* pada siklus II berada pada kriteria “sangat baik”.

Tabel data keaktifan, hasil belajar dan ketuntasan siklus II

Indikator	Hasil	Kriteria
Keaktifan belajar siswa	Persentase rerata keaktifan belajar siswa 84,4%	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, keaktifan belajar siswa “sangat baik”
Hasil belajar siswa	Persentase rerata hasil belajar siswa 82,7%	Setelah dikonversi pada kriteria penilaian, hasil belajar siswa “sangat baik”
Ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan klasikal siklus II adalah 93,02%	Setelah dikonversi pada indikator keberhasilan penelitian, disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II telah melebihi indikator keberhasilan yaitu 93,02% dengan kriteria “sangat baik”

(sumber: data yang diolah)

Hasil belajar siswa didapat dengan memberikan tes berupa soal essay sebanyak 20 soal. Penilaian sikap dan keterampilan siswa didapat dengan tes perbuatan pada saat pembelajaran. Pada siklus II masing-masing ranah memiliki persentase yaitu pengetahuan siswa 84,9 berada pada kriteria “sangat baik”, nilai sikap 80, berkriteria “sangat baik”, nilai keterampilan siswa 82,6 berada pada kriteria “sangat baik”. Rerata hasil belajar siswa siklus II yaitu 83,0% ini menandakan bahwa nilai hasil belajar pada mata pelajaran *housekeeping* pada siklus II berada pada kriteria “sangat baik” sedangkan ketuntasan klasikal siswa berdasarkan kriteria minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 80% didapatkan 93,02% ketuntasan siswa, berada pada rentangan 74 sampai 88 atau jika dikonversikan berada pada kriteria “sangat baik” sehingga telah memenuhi kriteria.



Dari gambar 4.1 di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I nilai keaktifan belajar siswa 67,5% pada kriteria cukup, hasil belajar 75,6% baik, ketuntasan klasikal sebesar 55,81% pada kriteria kurang, pada siklus II nilai keaktifan belajar sebesar 84,4% pada kriteria sangat baik, hasil belajar 83,0% pada kriteria sangat baik, ketuntasan klasikal sebesar 93,02% pada kriteria sangat baik. Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 15,2% hasil belajar sebesar 7,4% dan ketuntasan klasikal sebesar 37,21%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada tindakan kelas, telah mendapatkan peningkatan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*, walau demikian penelitian ini masih dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Penelitian yang telah dilakukan secara umum sudah memenuhi indikator kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Setelah adanya tindakan pada siklus II telah menunjukkan peningkatan secara signifikan, yaitu pada keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar siswa pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 67,5% dengan kriteria “cukup” pada pelaksanaan siklus II presentase rerata keaktifan belajar siswa sebesar 84,4% dengan kriteria “sangat baik” yang berarti telah terjadi peningkatan sebesar 16,9% peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa, pelaksanaan siklus I memperoleh persentase rerata sebesar 75,6% dengan kriteria “baik” pelaksanaan siklus II mendapat presentase rerata hasil belajar siswa sebesar 83,0% dengan kriteria “sangat baik”, yang berarti terdapat peningkatan sebesar 7,4% dan ketuntasan klasikal siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 55,81% dengan kriteria “cukup” pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan sebesar 37,21% sehingga diperoleh nilai ketuntasan klasikal siswa dengan angka 93,02%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XII AP I SMK Pariwisata Dalung. Hal ini terbukti berdasarkan hasil siklus II diperoleh persentase sebesar 84,4%, hal ini sudah memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah
2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI AP I SMK Pariwisata Dalung. Hal ini terbukti berdasarkan hasil siklus II

diperoleh rata-rata sebesar 82,7, dengan demikian hal ini sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Busa**, E. N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan (Inovasi)*, 2(2).
- Habe**, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Jas**, J., Achmad, S. S., Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2).
- Kirom**, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- Rasyid**, H. (2015). Membangun Generasi melalui Pendidikan sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).