

THE DIFFERENCE IN LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES THROUGH THE APPLICATION OF AUDIO-VISUAL ASSISTED ROLE PLAYING MODELS IN FRONT OFFICE SUBJECTS

PERBEDAAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE*

Ni Luh Putu Sugiantari¹, I Ketut Suartana^{2*}, I Wayan Suryanto³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

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

Article info

Keywords: <i>Learning Interests, Learning Outcomes, Role-Playing, Audiovisual Media.</i>	Abstract <i>This study aims to determine the differences in learning interest and learning outcomes through the application of the role-playing model assisted by audiovisual media in front office subjects. This study employs a quantitative research method, utilizing a single group pretest-posttest design. The sampling technique is purposive sampling. The respondents in this study were students of class XI Hotel 1 at SMK PGRI 3 Badung, a total of 36 people. This study found that learning interest increased from 2.93 to 4.28 in the pretest and posttest. These measurements' descriptive results indicate a 1.34-point increase in interest in learning. In the pretest, the learning outcomes obtained an average of 71.81, while in the posttest they obtained an average of 85.67. These measurements' descriptive results indicated a 13.86 score increase. The paired sample t-test results comparing the pretest-posttest of learning interest showed a significance of $0.000 < 0.05$. So, it can be concluded that there are differences in learning interest through the application of the role-playing model assisted by audiovisual media. Learning outcomes showed a significance of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there are differences in learning outcomes through the application of the role-playing model assisted by audiovisual media.</i>
Kata kunci: <i>Minat Belajar, Hasil Belajar, Role Playing, Media Audio Visual.</i>	Abstrak <i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar dan hasil belajar melalui penerapan model <i>Role Playing</i> berbantuan media <i>audio visual</i> pada mata pelajaran <i>front office</i>. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian yaitu <i>one group pretest-posttest design</i>. Teknik sampling yaitu <i>purposive sampling</i>. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMK PGRI 3 Badung yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan, pada <i>pretest</i> minat belajar diperoleh rerata sebesar 2,93 sedangkan pada <i>posttest</i> diperoleh rerata sebesar 4,28 . Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 1,34. Pada <i>pretest</i> hasil belajar diperoleh rerata sebesar 71,81 sedangkan pada <i>posttest</i> diperoleh rerata sebesar 85,67. Dari hasil pengukuran</i>

tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 13,86. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* minat belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media *audio visual*. Pada hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media *audio visual*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dari pengembangan sumber daya manusia dan adalah salah satu elemen penting yang memengaruhi perkembangan dan pembangunan negara. (Yusnarti et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, perbedaan minat dan hasil belajar siswa menjadi aspek yang harus dipertimbangkan. Pendidikan harus dilakukan secara sistematis, berencana, dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang paling efektif, mulai dari yang paling spesifik hingga tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan Perka BSKAP Nomor 024/H/KR/2022, pada Kurikulum Merdeka, SMK di Indonesia memiliki 128 macam kompetensi keahlian, salah satu diantaranya yaitu kompetensi keahlian di bidang perhotelan yang merupakan salah satu dari beberapa kompetensi keahlian dalam industri perhotelan. *Front office* merupakan bagian penting dalam operasional hotel yang berfokus pada interaksi langsung dengan tamu atau sebuah bagian di bagian depan hotel dan tidak jauh dari *lobby*. Salah satu departemen atau bagian yang langsung melayani tamu adalah *front office*, yang melayani mereka dari saat calon tamu memesan kamar atau sebelum kedatangan hingga saat tamu tinggal dan berangkat.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari keberhasilan selama proses pembelajaran karena dalam pembelajaran merupakan sistem komunikasi dua arah yang dirancang untuk mengembangkan pemikiran kreatif siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam membangun dan menata pengetahuan baru sehingga siswa memiliki penguasaan terhadap materi pelajaran dengan baik (Angraini et al., 2017). Hal ini dikarenakan kegiatan mendasar dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran di dalam prosesnya guru harus mampu mengelola pembelajaran dengan menjaga dan menjalin dialog dua arah dengan siswa, sehingga komunikasi terjaga dan memungkinkan pembelajaran tidak hanya fokus pada penjelasan guru

Menurut Slameto dalam (Leni et al., 2021) bahwa: minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Warsita, 2018) hasil belajar adalah suatu kapasitas atau kemampuan yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang menjadi milik setiap orang dan memungkinkan seseorang dalam melakukan sesuatu. Indikator hasil belajar dapat dinilai menggunakan tiga ranah pendidikan: *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

Model pembelajaran kooperatif, seperti model pembelajaran *Role Playing* bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran *front office*. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa mengembangkan keterampilan interaktif dan responsif melalui pembelajaran dengan bertindak sesuai peran dalam kehidupan nyata. Model ini melibatkan kegiatan dan peran seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, bermain peran dan cocok digunakan dalam mata Pelajaran *front office*.

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang diangkat. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2020). Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Perbedaan penelitian ini jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dan bentuk rancangan *quasi experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-experimental* dengan *design pre-eksperiment one group pretest-posttest*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Munir, dkk., 2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. Perbedaan penelitian ini yaitu pada metode penelitian menggunakan jenis penelitian *true eksperimental design tipe posttest-only control design* dan Teknik pengumpulan sampel menggunakan observasi dan angket minat belajar sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-experimental* dengan *design pre-eksperiment one group pretest-posttest* dan teknik pengumpulan sampel menggunakan observasi, dokumentasi, kuesioner pada minat belajar dan tes perbuatan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, minat belajar dan hasil belajar siswa merupakan hal yang sangat penting dan saling berhubungan dengan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Role Playing* dibandingkan dengan metode konvensional pada mata pelajaran *Front Office* di kelas XI Perhotelan SMK PGRI 3 Badung.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2021) bahwa “jenis penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikontrol secara ketat”. Jenis penelitian ini yaitu *pre-experimental design*. Dalam desain penelitian *pre-experimental* ini tidak memiliki variabel kontrol, sehingga variabel luar dapat berpengaruh terhadap pembentukan variabel.

Desain *pre-experimental* yang digunakan yaitu desain *pre-eksperiment one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan apabila ada satu kelompok yang akan diberikan perlakuan, kemudian dimaksudkan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. desain ini menggunakan satu kelompok yang diberikan *pretest* (O1). diberikan *treatment* atau perlakuan (X), dan diberi *posttest* (O2) pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. *One Group Pretest Posttest Desain*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Sumber : Sugiyono, 2012)

Penelitian ini bertempat di SMK PGRI 3 Badung yang beralamat di Jln. Wy. Kebyag No. 5, Dalung, Kec. Kuta Utara, Kabupaten Badung, Prov. Bali. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMK PGRI 3 Badung berjumlah 36 orang, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Objek pada penelitian ini adalah minat belajar, hasil belajar, dan model *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil pengamatan, dokumentasi berupa Sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, dan foto kegiatan selama dilaksanakannya penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari jumlah

seluruh peserta didik di SMK PGRI 3 Badung, jumlah tenaga pendidik dan kependidikan, kuesioner minat belajar, dan penilaian observasi hasil belajar. Sampling dalam penelitian ini memakai metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Shapiro wilk* dan pengujian hipotesis *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan semua data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada variable minat belajar dan hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut :

1) Data Minat Belajar Siswa

Tabel 2. Hasil Penelitian Minat Belajar XI PH 1

No	Keterangan	Minat Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Rata-rata	105,75	153,81	48,06
2	Nilai tertinggi	120	171	51
3	Nilai Terendah	95	124	29
4	Rentang data	25	47	22

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa model *role-playing* dengan dukungan *audiovisual* menyebabkan peningkatan minat belajar siswa, ini terlihat dari perbedaan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

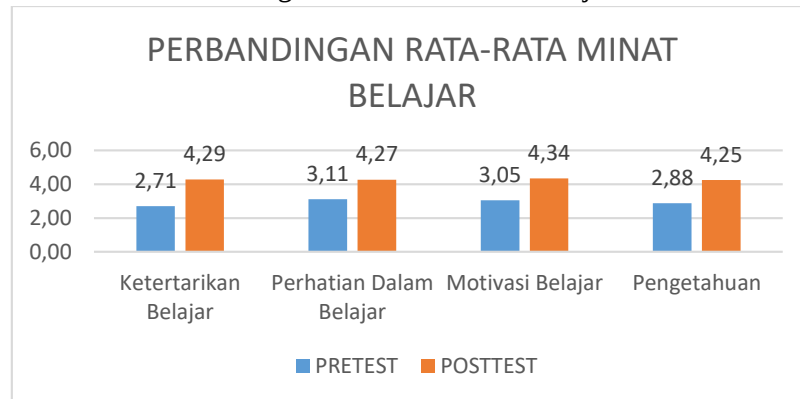
Tabel 3. Hasil Penelitian Indikator Minat Belajar Siswa XI PH 1

No	Keterangan	Rata-Rata		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Ketertarikan Belajar	2,71	4,29	1,58
2	Perhatian Dalam Belajar	3,11	4,27	1,16
3	Motivasi Belajar	3,05	4,34	1,29
4	Pengetahuan	2,88	4,25	1,37
	Rata-Rata Minat Belajar	2,93	4,28	1,34

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Sesuai tabel 3. di atas, terbukti ada perbedaan rerata skor minat belajar sebelum dan sesudah tes untuk masing-masing indikator. Berikut ini perbandingan rata-rata minat belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik yang tersaji pada gambar 1 di bawah ini.

Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Siswa XI PH 1



(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

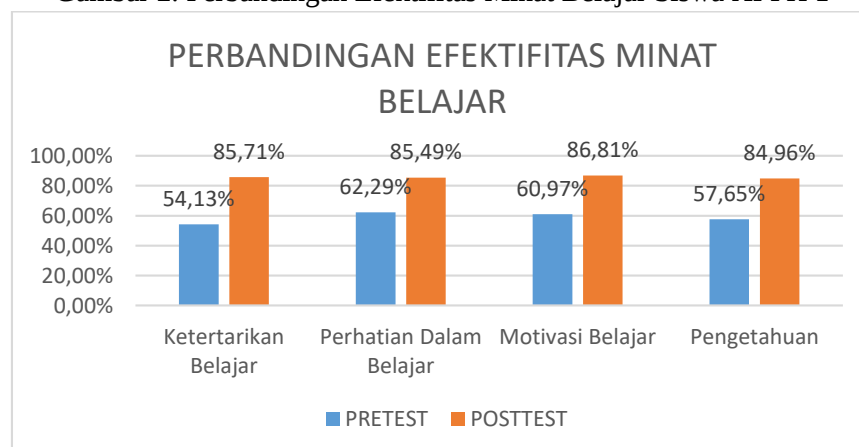
Tabel 4. Hasil Persentase Indikator Minat Belajar Siswa XI PH 1

No	Keterangan	Rata-Rata			
		Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1	Ketertarikan Belajar	54%	Kurang	86%	Sangat Baik
2	Perhatian Dalam Belajar	62%	Cukup	85%	Sangat Baik
3	Motivasi Belajar	59%	Cukup	87%	Sangat Baik
4	Pengetahuan	58%	Cukup	85%	Sangat Baik
	Rata-Rata Minat Belajar	59%	Cukup	86%	Sangat Baik

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Sesuai pada tabel 4. tersebut terbukti bahwa nilai persentase dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada minat belajar peserta didik memiliki perbedaan. Berikut ini perbandingan efektifitas persentase minat belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik yang tersaji pada gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2. Perbandingan Efektifitas Minat Belajar Siswa XI PH 1



(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

2) Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 5. Hasil Penelitian Hasil Belajar Kelas XI PH 1

No	Keterangan	Minat Belajar		
		Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Rata-rata	71,81	85,76	13,86
2	Nilai tertinggi	78,00	96,00	18
3	Nilai Terendah	65,00	78,00	13
4	Rentang data	13,00	18,00	5

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Sesuai tabel 5. di atas, membuktikan ada perbedaan hasil belajar siswa antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang terbukti meningkat setelah diperkenalkannya model *role-playing* yang didukung *audiovisual*.

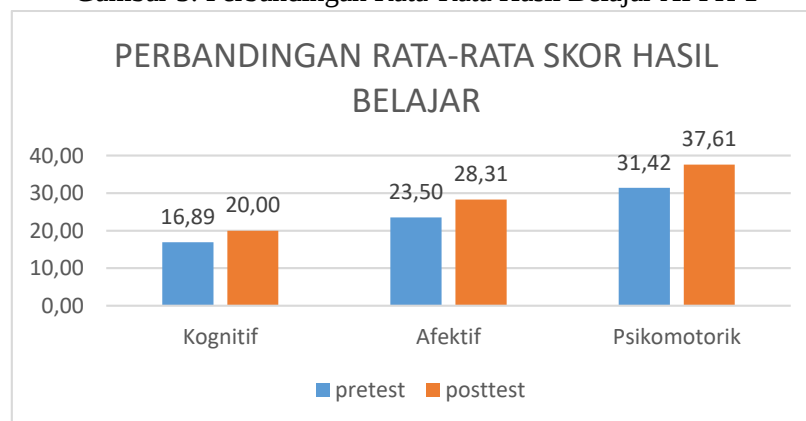
Tabel 6. Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Kelas XI PH 1

No	Keterangan	Rata-Rata		
		Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Ranah Kognitif	16,89	20,00	3,11
2	Ranah Afektif	23,50	28,31	4,81
3	Ranah Psikomotorik	31,42	37,61	6,19
	Rata-Rata Hasil Belajar	71,81	85,67	13,86

(Sumber: Data hasil penelitian, 2024)

Sesuai pada tabel 6. Tersebut, didapatkan bukti bahwa ada perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan sesudah tes pada setiap indikatornya. Berikut ini perbandingan rata-rata hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik yang tersaji pada gambar 3 di bawah ini.

Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar XI PH 1



(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Tabel 7. Hasil Persentase pada Indikator Hasil Belajar Kelas XI PH 1

No	Keterangan	Rata-Rata			Kategori
		Pretest	Efektifitas	Posttest	
1	Ranah Kognitif	16,89	84%	20,00	100,00%
2	Ranah Afektif	23,50	78%	28,31	94,3%

3	Ranah Psikomotorik	31,42	63%	37,61	75,22%
	Total Hasil Belajar	71,81	75,20%	85,67	89,86%
	Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Sesuai tabel 7. di atas, membuktikan ada perbedaan nilai persentase dari hasil belajar pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berikut ini perbandingan efektifitas persentase hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik yang tersaji pada gambar 4 di bawah ini.

Gambar 4. Perbandingan Efektifitas Hasil Belajar XI PH 1

(Sumber : Data hasil penelitian, 2024)

Pembahasan

Berdasarkan analisis di atas, terbukti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini terlihat sesudah diberikan *pretest*, siswa diberikan tindakan khusus (*treatment*) untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajarnya dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media *audio visual*, sehingga terjadi peningkatan pada saat diberikannya *posttest*. Penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajarnya. Kondisi awal peserta didik yang kurang atau rendahnya untuk tertarik dalam mengikuti pembelajaran, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pemahaman dalam belajar, dan kurangnya kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah diterapkannya model *role playing* berbantuan media *audio visual* dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, memecahkan, serta menyelesaikan suatu permasalahan karena materi yang disampaikan lebih sederhana dan menarik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Aisyah et al., 2020) yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam model *role playing* dilakukan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan memainkan peran yang berbeda-beda, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar dan merangsang kreativitas siswa dengan mendorong mereka untuk memikirkan solusi atau reaksi terhadap situasi tertentu, yang mirip dengan tantangan di dunia nyata. Dengan demikian, peserta didik akan lebih aktif dan hasil belajarnya mengalami peningkatan. Hasil penelitian sejenis yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Munir et al., 2017), penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *role palying* berbantuan media *audio visual* terhadap minat belajar siswa kelas X

SMA Azhariyah Palembang. (Firmansyah, 2023), penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model *role palying* pada peserta didik kelas X SMA Negeri Balung Jember yang diterapkan pada mata pelajaran sistem reproduksi dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian, terdapat simpulan terkait penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran *front office* di kelas XI Perhotelan 1 SMK PGRI 3 Badung yaitu;

Terdapat perbedaan minat belajar melalui penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran *front office* di kelas XI Perhotelan 1 SMK PGRI 3 Badung. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test) yang membandingkan antara pretest-posttest minat belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar melalui penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran *front office*.

Terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran *front office* di kelas XI Perhotelan 1 SMK PGRI 3 Badung. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test) yang membandingkan antara pretest-posttest hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *role playing* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran *front office*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Mathlabul Huda Babat. *Unisla*, 3(3), 40.
- Angraini, T., Saragi, L. N. S., Jannah, M., & Sopian, M. (2017). Perubahan Paradigma Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017*, 188–192.
- Firmansyah. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN BERBANTUAN GUESSING GAME TERHADAP SISTEM REPRODUKSI KELAS XI MIPA SMA NEGERI SKRIPSI PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN BERBANTUAN GUESSING GAME TERHADAP SISTEM REPRODUKSI KELAS XI MIPA SMA NEGE*.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaIndonesia/article/download/952/582>
- Munir, Fatiqin, A., Kendi, I. (2017). *Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang*. 4(1).
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>