

## *The Differences in Student Interest and Learning Outcomes in Front Office Subjects through the Application of Role-Playing Assisted with Audiovisual Media*

### **Perbedaan Minat dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* pada Mata Pelajaran *Front Office***

**Agnes Monica Sabuna<sup>1</sup>, Putu Andyka Putra Gotama<sup>2\*</sup>, I Wayan Suryanto<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(\*) Corresponding Author: [andykaputragotama@undhirabali.ac.id](mailto:andykaputragotama@undhirabali.ac.id)

#### Article info

<p><b>Keywords:</b>  <i>learning interests, learning outcomes, role playing, audiovisual media.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Abstract</b></p> <p><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, specifically a one-group pretest-posttest design. The sampling technique used was purposive sampling. The respondents in this study were students of class XI Hotel 1 at Dwi Tunggal Tabanan Tourism Vocational School, a total of 31 people. Data was collected using observation, questionnaire, and documentation methods. Hypothesis testing in this study used a paired sample t-test. The results of this study indicate that there has been an increase; in the pretest, learning interest obtained an average of 60.48, while in the posttest, it obtained an average of 84.84. The results of these measurements show an increase of 24 points. In the pretest, the learning outcomes obtained an average of 73.59, while in the posttest, they obtained an average of 84.41. The results of these measurements indicate an increase of 10.82 points. The paired sample t-test results comparing the pretest and posttest of learning interest showed a significance of 0.000 &lt; 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 &lt; 0.05, so it can be concluded that there are differences in learning outcomes through the application of role-playing models assisted by audiovisual media.</i></p>
<p><b>Kata kunci:</b>            Minat belajar, hasil belajar, <i>role playing</i>, media <i>audiovisual</i>.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Abstrak</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar dan hasil belajar melalui penerapan model <i>Role Playing</i> berbantuan media <i>audiovisual</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 yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i>. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan yang berjumlah 31 orang. Data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan <i>Paired sample t-test</i>. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan, pada <i>pretest</i> minat belajar diperoleh rerata sebesar 60.48, sedangkan pada <i>posttest</i> diperoleh rerata sebesar 84.84. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan nilai sebesar</p>

24. Pada *pretest* hasil belajar diperoleh rerata sebesar 73.59, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 84.41. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan nilai sebesar 10.82. 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 *audiovisual*. 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 *audiovisual*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai upaya yang disertai kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan yang dinamis dengan menggali potensi individu guna memperoleh kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, penguatan akhlak, dan penguasaan keterampilan yang esensial bagi keberlangsungan individu, masyarakat, negara, dan bangsa. Kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat dari minat belajar siswa.

Minat ialah sesuatu yang timbul dari suatu emosi berupa kecenderungan terhadap sesuatu, sehingga menimbulkan suatu tingkah laku atau kegiatan tertentu (Mulyana *et al.*, 2013), jika minat belajar peserta didik yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun serta akan berpengaruh pada hasil belajar. Minat belajar kemungkinan besar terjadi akibat beberapa permasalahan yang umum dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. (Crystallography, 2016) minat belajar menggunakan indikator (1) adanya perasaan senang, (2) adanya ketertarikan siswa, (3) adanya perhatian siswa, (4) adanya keterlibatan siswa, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Minat belajar juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini didasarkan pada teori klasifikasi Bloom yang diterbitkan oleh Bloom pada tahun 1956 dengan judul "*Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*". Benyamin. S. Bloom membuat klasifikasi terstruktur menurut urutan keterampilan berpikir, dengan proses yang memakan waktu lebih lama pada tingkat yang lebih tinggi. Pada mulanya taksonomi Bloom terdiri dari dua bagian, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (domain kognitif dan ranah afektif). Pada tahun 1966, Simpson menambahkan korteks psikomotor untuk melengkapi apa yang telah diciptakan Bloom. Oleh karena itu, ada tiga domain: domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik (Car *et al.*, 2023). Hasil belajar dicapai dalam 3 (tiga) kategori yaitu, *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Ranah *kognitif* terdiri dari 6 (enam) aspek yaitu mengingat / *remembering* (C1), memahami / *understanding* (C2), mengaplikasikan / *applying* (C3), menganalisis / *analyzing* (C4), mengevaluasi / *evaluating* (C5), dan membuat / *creating* (C6). Jadi hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, seperti keterampilan *kognitif*, keterampilan *afektif*, dan keterampilan *psikomotorik* (Nurrita, 2018).

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengorganisasikan bahan ajar, dan memberikan pengajaran kepada guru di kelas. Model pembelajaran adalah *template* yang berfungsi sebagai panduan untuk merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial (H Kara, 2014).

Media *audiovisual* adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk suara atau gambar. Kombinasi kedua properti secara terkendali menghasilkan fungsionalitas yang unggul untuk jenis media ini (Azis *et al.*, 2019).

Kantor depan mencerminkan kualitas hotel saat tamu pertama kali memasuki hotel. Oleh karena itu, kemauan, perhatian, ketelitian dan kemampuan seluruh staf *front office* dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya akan memberikan kesan yang baik kepada tamu hotel sebelum mereka menerima pelayanan atau pengalaman lain selama menginap (Wijayanti, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan yang mempunyai program keahlian di bidang pariwisata, salah satu program keahlian di bidang pariwisata adalah akomodasi perhotelan. Dalam proses pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu kegiatan praktik dan teori. Salah satu mata pelajaran yang diberikan yaitu mata pelajaran "*Front Office*". Mata pelajaran ini diberikan karena pentingnya penguasaan materi *front office* bagi siswa SMK pada tahap awal untuk persiapan praktik kerja lapangan di industri perhotelan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas XI Perhotelan SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan belum dilaksanakan secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan minat dan hasil belajar siswa yang masih rendah dengan rata-rata nilai tes awal (*pretest*) sebesar 60,48 dan rata-rata hasil belajar tes awal (*pretest*) sebesar 73,59. Kesenjangan yang terjadi ialah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa, serta hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa perilaku anak di dalam maupun di luar kelas seperti tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, tidur dalam kelas, dan tidak mau berusaha. Selain itu dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran *front office* yang di bawah KBM (Ketuntasan Minimal Belajar) yaitu 75.

Dari permasalahan tersebut faktor-faktor penyebab permasalahan tersebut terjadi karena pada saat mata pelajaran *front office* berlangsung masih ada siswa yang kurang fokus dengan penjelasan materi oleh guru. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak memiliki catatan penting terkait pelajaran *front office*. Kebanyakan siswa tidak memiliki jadwal belajar *front office* di rumah sehingga ada banyak siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah (PR) *front office* di sekolah, serta kurangnya partisipasi siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan saat pelajaran berlangsung.

Faktor lain yang menjadi penyebab kurangnya minat dan motivasi belajar siswa di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan pada saat pembelajaran *front office* yaitu karena penggunaan bahasa asing (bahasa Inggris). Siswa kurang tertarik karena menurut mereka bahasa Inggris sangat sulit dipelajari sehingga minat dan hasil belajar mereka pada mata pelajaran *front office* sangat rendah. Tentunya hal ini akan berdampak pada siswa itu sendiri.

Untuk mengatasi hal tersebut, penerapan model pembelajaran bisa efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Model atau pola pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang menjadi pedoman dalam perencanaan pembelajaran, tutorial, dan pemilihan perangkat pembelajaran yang termasuk dalam kurikulum. Dengan menggunakan model pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi dengan antusias dalam pembelajarannya, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *role-playing*.

Penelitian Irma (2017) berjudul "Pengaruh Media Komik dan Role Playing terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Materi Virus di MAN 1 Sigli" bertujuan menilai dampak media komik dan role playing pada hasil dan minat belajar siswa. Menggunakan desain eksperimen semu dengan pre-test dan post-test pada satu kelompok, penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas X IPA 6 yang dipilih purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes dan angket, dengan hasil analisis menunjukkan t-hitung 8,63 melebihi t-tabel 2,048, sehingga hipotesis alternatif diterima. Minat belajar siswa rata-rata

mencapai nilai 85, kategori sangat tinggi. Perbedaan hasil penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah: (1) Menggunakan *pre experimental design one group pre test post test*. (2) Lokasi penelitian yang berbeda. (3) Jumlah sampel yang berbeda. Penelitian Aisyah & Muliati (2023) berjudul "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa" bertujuan menilai dampak model Role Playing pada hasil belajar kelas XI PAI di SMAN 1 Ulakan Tapakis. Sampel diambil dengan purposive sampling dan data dikumpulkan melalui angket dan tes. Validitas menunjukkan 16 dari 25 soal valid, dengan reliabilitas soal Cronbach alpha sebesar 0,779. Uji normalitas menunjukkan nilai sig masing-masing 0,151 (kelas eksperimen) dan 0,200 (kelas kontrol), uji homogenitas nilai sig  $F_{count} < F_{table}$  ( $2,015 < 4,012$ ), uji linearitas nilai sig 0,486, dan uji regresi linier sederhana nilai sig 0,018. Data dianalisis menggunakan uji sampel independen. Perbedaan hasil penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah: (1) Menggunakan *Pre eksperimental design one group pre test post test*. (2) Lokasi penelitian yang berbeda. (3) Jumlah sampel yang berbeda. Penelitian Winarti (2017) berjudul "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia" adalah penelitian eksperimen dengan desain kontrol kelompok pretest-posttest. Sampel diambil secara acak dari populasi siswa kelas X SMK N 2 Pontianak, dengan kelas X TEI A sebagai kelas eksperimen dan X TEI B sebagai kelas kontrol. Uji t-independen menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas pada tingkat  $\alpha = 5\%$ . Model role playing berdampak pada peningkatan minat belajar siswa sebesar 29,67% dan hasil belajar sebesar 22,24%. Perbedaan hasil penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah: (1) Menggunakan *Pre eksperimental one group pretest posttest*. (2) Lokasi penelitian yang berbeda. (3) Jumlah sampel yang berbeda. *Role Playing* atau model pembelajaran Bermain Peran dengan berbantuan media *audiovisual* yang menjadi sarana pembelajaran berupa gambar dan suara seperti video, dikarenakan melihat permasalahan yang terjadi pada saat melakukan observasi di lapangan. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik sangat pasif, maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk membantu peserta didik lebih aktif dan percaya diri dalam mengembangkan kemampuannya dalam mata pelajaran *Front Office* khususnya pada materi *handling check-in* guna meningkatkan minat belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimental. Metode penelitian yang dijelaskan Sugiyono dapat dipandang sebagai teknik penelitian eksperimental yang menyelidiki bagaimana suatu perlakuan tertentu mempengaruhi perlakuan lain dalam kondisi terkendali (Iswanto, 2016). 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 (Ramiati *et al.*, 2022). Adapun pola penelitian menurut Sugiyono desain ini menggunakan satu kelompok yang diberikan pretest (O1) lalu diberikan treatment atau perlakuan (X), dan diberi posttest (O2) pada tabel dibawah ini (Sandra *et al.*, 2024).

Tabel 1. Skema One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2`

Sumber: Sugiono (2012)

Penelitian ini bertempat di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan yang beralamat di Jln. Bedahulu No. 2 Tabanan, Dajan Peken, Kec. Tabanan, Kab. Tabanan Prov. Bali. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 7 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 diperoleh 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 Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan, jumlah tenaga pendidik dan kependidikan, kuesioner minat belajar, dan penilaian observasi hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini yaitu 314 siswa dengan total 11 kelas di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan. Sampling dalam penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Shapiro wilk* dan pengujian hipotesis *paired sample t-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan keseluruhan data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada variabel minat dan hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut.

#### 1) Data Minat Belajar Siswa

Tabel 2. Hasil Penelitian Minat Belajar Siswa XI P1

No	Keterangan	Minat Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Rata-rata	60.48	84.84	24.36
2.	Nilai tertinggi	71	90	19
3.	Nilai terendah	48	76	28
4.	Rentang data	23	14	

(Sumber: Data hasil penelitian, 2024)

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

Tabel 3. Hasil Penelitian dari Indikator Minat Belajar Siswa XI P1

No	Indikator	Rata-rata		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1.	Perasaan Senang	3.10	4.32	1.22
2.	Ketertarikan Belajar	2.84	4.11	1.27
3.	Perhatian dalam Pembelajaran	2.96	4.19	1.23
4.	Keterlibatan Siswa	3.27	4.38	1.11
Rata-rata Minat Belajar		12.17	17	4.83

(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.

Tabel 4. Hasil Persentase pada Indikator Minat Belajar Siswa XI P1

No.	Indikator	Rata-rata (%)			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1	Perasaan Senang	62%	Cukup	86%	Sangat Baik
2	Ketertarikan Belajar	57%	Kurang	82%	Baik
3	Perhatian dalam Pembelajaran	59%	Kurang	84%	Baik
4	Keterlibatan Siswa	65%	Cukup	88%	Sangat Baik
Rata-rata Minat Belajar		60%	Cukup	85%	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 siswa memiliki perbedaan.

1) Data Hasil Belajar Siswa

Berikut ini data hasil belajar siswa disajikan dalam tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Penelitian Hasil Belajar Siswa XI P1

No	Keterangan	Hasil Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Rata-rata	73.59	84.41	10.82
2	Nilai tertinggi	79.11	86.81	7.7
3	Nilai terendah	68.16	81.86	13.7
4	Rentang data	10.95	4.95	

(Sumber: Data hasil penelitian, 2024)

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

Tabel 6. Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Siswa XI P1

No	Indikator	Komponen	Rata-rata		
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Ranah Kognitif	Persiapan Kerja	74.50	85.31	10.81
		Hasil Kerja	73.56	83.67	10.11
2	Ranah Afektif	Sikap Kerja	73.33	84.52	11.19
		Waktu	75.21	83.74	8.53
3	Ranah Psikomotorik	Proses (Cara Kerja)	73.20	84.28	11.08
Rata-rata Hasil Belajar			369.8	421.52	51.72

(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.

Tabel 7. Hasil Persentase pada Indikator Hasil Belajar Siswa XI P1

No	Indikator	Komponen	Rata-rata (%)			
			<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1	Ranah Kognitif	Persiapan Kerja	74%	Cukup	85%	Baik
		Hasil Kerja	74%	Cukup	84%	Baik
2	Ranah Afektif	Sikap Kerja	73%	Cukup	85%	Baik

		Waktu	75%	Cukup	84%	Baik
3	Ranah	Proses Kerja	73%	Cukup	84%	Baik
	Psikomotorik					
	Rata-rata Hasil Belajar (%)		74%	Cukup	84%	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*). Selain data diatas berikut adalah hasil uji normalitas dan uji hipotesis dari minat dan hasil belajar siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro Wilk		
	Statis tic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.146	31	.090	.954	31	.195
Posttest Minat Belajar	.125	31	.200	.944	31	.103
Pretest Hasil Belajar	.168	31	.027	.934	31	.057
Posttest Hasil Belajar	.136	31	.148	.972	31	.582

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, data dari minat dan hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

*Paired Samples Test*

		<i>Paired Differences</i>						t	D f	Sig. (2- tailed )
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Minat	-	4.889	.8781	-	-	27. 73 6	3	.000	
	Belajar	24.35 484	09	1	26.1481 7	22.5615 1				
Pair 2	Hasil	-	2.937	.5276	-	-	20. 68 0	3	.000	
	Belajar	10.91 161	83	5	11.9892 2	9.83401				

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t-test* pada minat dan hasil belajar siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa H<sub>1</sub> di tolak; H<sub>2</sub> diterima.

### Pembahasan

Dari analisis di atas, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa. Hal ini dikarenakan setelah tes awal (*pretest*) siswa diberikan intervensi (perlakuan) khusus untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar melalui penerapan model *role-playing* yang didukung media *audiovisual*, sehingga pada saat tes akhir (*posttest*) ada peningkatan yang signifikan secara positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penerapan model *role playing* berbantuan media *audiovisual* memberikan dampak positif kepada siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajarnya karena *role playing* melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat, tetapi juga berperan dan berinteraksi langsung dengan

materi pelajaran. Selain itu media *audiovisual* juga memperkuat pemahaman siswa dengan menyediakan visualisasi dan audio yang mendukung materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Hal ini terbukti dari kondisi awal siswa kurang fokus, tidak memiliki catatan penting terkait pelajaran *front office*, tidak memiliki jadwal belajar dirumah, tidak mengerjakan PR, tidak turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan nilai *pretest* rata-rata dibawah KBM. Namun, setelah diterapkannya model *role playing* berbantuan media *audiovisual* pada mata pelajaran *front office* siswa lebih mudah memahami materi, lebih fokus, turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan peningkatan nilai rata-rata menjadi di atas KBM yang dibuktikan dengan hasil dari *posttest*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Attribution & License, n.d.) yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam model *role playing* merupakan pembelajaran terencana dan harus dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang mana guru harus mempersiapkan hal-hal yang diperlukan sehingga saat menerapkan model pembelajaran ini bisa lebih efektif. Dengan demikian, siswa juga akan lebih aktif dan mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya.

Hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (1) (Winarti, 2017), penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penggunaan model *role playing* pada materi ikatan kimia terhadap siswa kelas X di SMK N 2 Pontianak. (2) (Irma, 2017), penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model *role playing* berbantuan media komik memiliki pengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa karena dilihat dari nilai rata-rata yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. (3) (Aisyah & Muliati, 2023), penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis.

## SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian dapat diambil kesimpulan mengenai penerapan model *role-playing* dengan dukungan media *audiovisual* pada mata pelajaran *front office*. Ada perbedaan minat belajar melalui penerapan model *role-playing* berbantuan *audiovisual* pada mata pelajaran *front office* kelas XI P1 SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan tes awal (*pretest*) rata-rata minat belajar sebesar 60,48 dan pada tes akhir (*posttest*) sebesar 84,83. Pada hasil statistik ini terdapat peningkatan skor sebesar 24,35, dan hasil uji berpasangan sampel t-test membandingkan minat belajar sebelum dan sesudah tes menunjukkan adanya perbedaan positif yang signifikan, sehingga kesimpulannya adalah pada mata pelajaran *front office*, tergambar adanya minat belajar yang berbeda melalui penerapan model *role-playing* yang didukung media *audiovisual*. Penerapan model *role-playing* yang didukung media *audiovisual* pada mata Pelajaran *front office* kelas XI P1 di SMK Pariwisata Dwi Tunggal Tabanan. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan tes awal (*pretest*) rata-rata hasil belajar sebesar 73,59 dan pada tes akhir (*posttest*) sebesar 84,41. Pada hasil statistik ini terdapat peningkatan skor sebesar 10,82, dan hasil uji berpasangan sampel t-test membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah tes menunjukkan adanya perbedaan positif yang signifikan, sehingga kesimpulannya adalah pada mata pelajaran *front office*, tergambar adanya hasil belajar yang berbeda melalui penerapan model *role-playing* yang didukung media *audiovisual*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R., & Muliati, I. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *An-Nuha*, 3(3), 343–351. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i3.416>
- Attribution, C. C., & License, I. (n.d.). *Application of Role Playing Learning Model To Improve Science Learning Outcomes Lamiadi Guru Kelas VI SD Neg. 66 Mambo*.
- Azis, A. O., Nadira, N., & Irawan, S. S. D. (2019). Media Audio-Visual: Upaya Mengatasi Perbedaan Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI*, 218–221.
- Car, A., Trisuchon, J., Ayaragarnchanakul, E., Creutzig, F., Javid, A., Puttanapong, N., Tirachini, A., Irawan, M. Z., Belgiawan, P. F., Tarigan, A. K. M., Wijanarko, F., Henao, A., Marshall, W. E., Chalermpong, S., Kato, H., Thaihatkul, P., Ratanawaraha, A., Fillone, A., Hoang-Tung, N., ... Chalermpong, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas VI Berdasarkan Tingkat Kognitif Taksonomi Bloom di SD Negeri 72 Kota Bengkulu. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950.
- Crystallography, X. D. (2016). *Indikator Minat Belajar Siswa*. 1–23.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). BAB II Kajian Pustaka Model Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Irma, S. A. (2017). *Pengaruh Media Komik dengan Role Playing terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa di MAN 1 Sigli*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/2478/%0Ahttps://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/2478/1/SKRIPSI.pdf>
- Iswanto. (2016). Analisa Persepsi Dosen Terhadap Perbankan Syariah (Studi Kasus Dosen Fakultas Ekonomi UMN). *Jurnal Ekonomi Islam IV*, 2, 436–456.
- Mulyana, A., Hidayat, S., Antara Persepsi, H., Sikap Siswa dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN, D., & Mulyana SMPN, A. (2013). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI, MINAT, DAN SIKAP SISWA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn RELATIONSHIP BETWEEN PERCEPTION, ATTITUDES AND INTERESTS OF STUDENTS WITH STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING CIVICS. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(2), 315–330.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramiati, E., Mashuri, I., & Wariyani, D. (2022). Pengaruh Penerapan Media Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I Mi an-Nidhom Kebunrejo Genteng. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 60–72.
- Sandra, A., Huta Uruk, F., & Khaidirman. (2024). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas XI di SMK Negeri 4 Kerinci. *Journal on Education*, 06(02), 13057–13071.
- Wijayanti, D. A. (2019). Modul operasional kantor depan hotel (okd). *Book*, 11. [https://www.google.co.id/books/edition/Kantor\\_Depan\\_Hotel/vhn9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Kantor_Depan_Hotel/vhn9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover)
- Winarti, T. (2017). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(9), 194377.



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)

Vol. 3, No.3 Desember 2024

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN: 2963-0924