

The Effect of Applying Role-Playing Learning Model Assisted by Audiovisual Media on Students' Creativity and Learning Outcomes in the Housekeeping Subject at SMK Bintang Persada Denpasar

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMK Bintang Persada Denpasar

Chionchi Septiani Sabuna¹, I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini^{2*}, Maria Fransiska³

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

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

Article info

Keywords:

Role Playing, Audiovisual Media, Creativity, Learning Outcomes, Housekeeping

Abstract

This study aimed to determine the effect of implementing the Role-Playing learning method, assisted by audiovisual media, on students' creativity and learning outcomes in the housekeeping subject. This research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of 26 students. The research instruments included a learning outcomes test and a creativity observation sheet, both of which had been tested for validity and reliability. The reliability test results showed Cronbach's Alpha values of 0.984 for the learning outcomes instrument and 0.969 for the creativity instrument, indicating that both instruments were highly reliable. Data analysis was conducted using a normality test and hypothesis testing through the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were not normally distributed. The results revealed that the mean score of students' learning outcomes increased from 81.07 in the pretest to 93.38 in the posttest. Similarly, the mean creativity score increased from 123.58 in the pretest to 129.23 in the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test for the learning outcomes variable yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05). Likewise, the creativity variable produced an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05). These findings indicate a statistically significant difference between the pretest and posttest scores for both research variables. Based on the findings, it can be concluded that the implementation of the Role-Playing learning method assisted by audiovisual media has a significant positive effect on improving students' creativity and learning outcomes in the housekeeping subject.

Kata kunci:

Simulasi Peran, Tayangan Visual dan Audio, Daya Cipta, Capaian Akademik, Tata Graha

Abstrak

Studi ini dilakukan untuk menguji perubahan kreativitas dan capaian akademik peserta didik setelah strategi simulasi peran yang didukung tayangan bersuara digunakan dalam pembelajaran tata graha. Pendekatan numerik diterapkan melalui eksperimen awal dengan satu kelompok yang diukur sebelum dan setelah menerima intervensi. Sebanyak 26 peserta didik dilibatkan sebagai sampel. Informasi dikumpulkan melalui

perangkat evaluasi capaian belajar dan pedoman pengamatan kreativitas yang sebelumnya telah melewati pemeriksaan kesahihan serta konsistensi pengukuran. Koefisien *Cronbach's Alpha* pada perangkat evaluasi akademik tercatat sebesar 0,984, sedangkan instrumen kreativitas memperoleh angka 0,969. Kedua nilai tersebut menandakan bahwa perangkat pengukuran memiliki konsistensi yang sangat tinggi. Tahap pengolahan data mencakup pemeriksaan distribusi dan pengujian dugaan statistik. Karena pola data tidak memenuhi asumsi kenormalan, perbandingan skor dilakukan dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Rerata capaian akademik berubah dari 81,07 pada pengukuran awal menjadi 93,38 setelah intervensi. Perkembangan serupa tampak pada kreativitas, yakni dari skor rata-rata 123,58 menjadi 129,23. Pengujian terhadap capaian akademik menghasilkan probabilitas dua arah sebesar 0,000, lebih rendah daripada batas 0,05. Nilai yang identik juga diperoleh pada pengujian kreativitas. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa skor sebelum dan sesudah perlakuan berbeda secara statistik pada kedua aspek yang dinilai. Dengan demikian, penggunaan simulasi peran yang diperkaya tayangan visual dan audio terbukti memberikan kontribusi bermakna terhadap perkembangan kreativitas sekaligus capaian belajar peserta didik dalam pembelajaran *housekeeping*.

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasional diarahkan untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai kecakapan sesuai tuntutan pekerjaan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa jenjang menengah kejuruan diselenggarakan guna membentuk penguasaan pengetahuan, kecakapan praktis, dan perilaku profesional yang diperlukan pada bidang kerja tertentu. Bagi peserta didik program keahlian Perhotelan, kompetensi tata graha menjadi salah satu kemampuan utama yang wajib dikuasai. Melalui mata pelajaran *Housekeeping*, peserta didik diperkenalkan pada keterampilan operasional yang mengikuti prosedur pelayanan industri perhotelan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Keberhasilan kegiatan belajar tidak hanya tercermin dari nilai akademik, tetapi juga dapat ditinjau melalui kemampuan menciptakan gagasan (Samudera *et al.*, 2023). Daya cipta menunjukkan kapasitas seseorang dalam merancang pemikiran baru, memperluas suatu ide, serta menyusun jalan keluar melalui pola pikir yang luwes dan tidak monoton (Samudera *et al.*, 2023). Kemampuan tersebut dibutuhkan untuk memperkuat penalaran kritis, keterampilan menyelesaikan persoalan, dan kesiapan dalam menyesuaikan diri terhadap dinamika lingkungan pekerjaan (Diarini *et al.*, 2024). Adapun capaian belajar menggambarkan perkembangan kompetensi yang terbentuk sesudah peserta didik menjalani kegiatan pembelajaran, baik pada dimensi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan motorik (Astuti *et al.*, 2023; Zulaikha, 2022). Oleh sebab itu, kedua aspek tersebut dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai ketercapaian proses pendidikan.

Pengamatan awal di SMK Bintang Persada Denpasar memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran tata graha belum mencapai kondisi yang diharapkan. Sejumlah peserta didik masih cenderung pasif, kurang yakin ketika menjalankan kegiatan praktik, dan belum terampil menghasilkan kreasi lipatan handuk berdasarkan tahapan yang ditetapkan. Selain itu, sebagian nilai peserta didik belum melampaui ambang ketuntasan yang diberlakukan sekolah. Keadaan tersebut mengindikasikan perlunya pembaruan proses belajar agar kreativitas serta capaian akademik dapat dikembangkan secara lebih optimal.

Strategi simulasi peran dapat dipertimbangkan sebagai salah satu bentuk pembaruan pembelajaran (Rismi, 2020). Melalui strategi tersebut, situasi kerja yang menyerupai keadaan sebenarnya dapat diperagakan oleh peserta didik sehingga pengalaman tidak hanya diperoleh melalui penjelasan teoritis (Rismi, 2020). Keterlibatan dalam permainan peran dapat mendorong komunikasi, kolaborasi, interaksi antarpeserta, dan keberanian dalam menampilkan kemampuan (Rismi, 2020). Supaya materi lebih mudah diterima dan kegiatan belajar terasa lebih variatif, simulasi dapat dilengkapi dengan tayangan yang menggabungkan unsur gambar serta suara. Penyajian semacam ini berpotensi membangun perhatian, menumbuhkan dorongan belajar, dan membantu peserta didik memahami tahapan kerja secara lebih jelas (Kharismawati *et al.*, 2025).

Efektivitas strategi bermain peran telah dibahas dalam beberapa kajian sebelumnya. Ray *et al.* (2024) menemukan adanya perkembangan capaian belajar Biologi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis peragaan peran. Sari (2021) juga melaporkan bahwa kemampuan kreatif dalam belajar dapat dikembangkan melalui metode tersebut. Nuridah (2019) menemukan bahwa *Role-Playing* efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar pada materi sistem imun. Selain itu, April *et al.* (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif *Project Based Learning* pada mata pelajaran *Housekeeping* menghasilkan perbedaan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan potensi pembelajaran aktif, tetapi konteksnya masih didominasi mata pelajaran non-vokasional atau menggunakan model selain *Role-Playing* pada *Housekeeping*.

Meskipun demikian, pemanfaatan simulasi peran yang dikombinasikan dengan tayangan visual dan audio pada pembelajaran *Housekeeping* di jenjang sekolah kejuruan belum banyak dikaji. Keterbatasan tersebut menjadi alasan perlunya pengujian dalam konteks pembelajaran tata graha. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Role-Playing* yang secara khusus dipadukan dengan media *audiovisual* untuk mengukur dua luaran sekaligus, yaitu kreativitas dan hasil belajar, pada pembelajaran praktik *Housekeeping* siswa SMK. Penelitian ini penting dilakukan karena kompetensi *Housekeeping* menuntut integrasi pengetahuan, sikap kerja, keterampilan prosedural, komunikasi, dan kreativitas yang mendekati situasi industri. Landasan indikator kreativitas mengacu pada Samudera *et al.* (2023), indikator hasil belajar mengacu pada ranah Bloom sebagaimana dijelaskan Car *et al.* (2023), sedangkan keberhasilan implementasi *Role-Playing* mengacu pada sintaks Rismi (2020). Pemilihan teori tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik variabel dan aktivitas praktik yang diteliti.

Atas dasar permasalahan tersebut, studi ini diarahkan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan strategi simulasi peran berbasis tayangan audiovisual terhadap kreativitas dan capaian akademik peserta didik kelas XI Perhotelan SMK Bintang Persada Denpasar. Hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan pilihan strategi pengajaran yang lebih aplikatif bagi peningkatan mutu pendidikan vokasional, terutama pada bidang layanan perhotelan.

METODE

Kajian ini menerapkan pendekatan numerik melalui rancangan *one group pre-test post-test design*. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum intervensi diberikan dan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan. Perbandingan kedua pengukuran digunakan untuk menilai perubahan kreativitas dan capaian belajar setelah strategi simulasi peran berbasis media audiovisual diterapkan.

Pada penelitian ini, variable yang digunakan adalah variable bebas yaitu *role-playing*, variable terikat yaitu kreativitas dan hasil belajar, lalu variable moderator yaitu media *audiovisual*. Berikut adalah poin penjelasan terkait variable diatas sebagai berikut. (1) Definisi operasional pada kreativitas yaitu kemampuan siswa menghasilkan dan mengembangkan gagasan dalam pembelajaran/praktik *housekeeping* dengan indikator *fluency, flexibility, originality, elaboration, evaluation* (Samudra *et al.*, 2023). (2) Pada hasil belajar yaitu kompetensi siswa setelah pembelajaran *housekeeping* yang tampak pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktik dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Car *et al.*, 2023). (3) Pada *role-playing* berbantuan *audiovisual* yaitu pembelajaran melalui pemeranan situasi kerja *housekeeping* dengan bantuan video yang memuat unsur gambar dan suara, dengan sintak menyiapkan skenario, membagi peran, membentuk kelompok, memberitahu kompetensi ketercapaian, pelaksanaan peran, observasi, penilaian, presentasi, lalu simpulan dan refleksi (Rismi, 2020).

Pada tahap pertama, kemampuan awal peserta didik diukur dan diberi simbol O_1 . Sesudah itu, kelompok memperoleh intervensi berupa pembelajaran simulasi peran yang dilengkapi tayangan visual dan audio, yang dilambangkan dengan X. Pengukuran akhir kemudian diberikan dan ditandai sebagai O_2 . Susunan eksperimennya ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Pengukuran Awal dan Akhir pada Satu Kelompok

Pengukuran awal	Intervensi	Pengukuran akhir
O_1	X	O_2

(Sumber: Sugiono, 2019)

Seluruh kegiatan dilaksanakan di SMK Bintang Persada Denpasar dengan melibatkan 26 peserta didik kelas XI program Perhotelan sebagai sample dari jumlah populasi 810 peserta didik, Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria: kelas berada pada program keahlian Perhotelan, mengikuti mata pelajaran *housekeeping*, mempelajari materi *Room Make Up* dan *Making Bed*, tersedia sebagai satu kelompok utuh untuk pengukuran pretest–posttest, serta mengikuti rangkaian pembelajaran dan pengukuran penelitian. Pemilihan satu kelas utuh juga disesuaikan dengan karakter *Pre-Experimental Design* yang menggunakan satu kelompok tanpa randomisasi.

Perlakuan dilaksanakan dalam dua pertemuan utama, masing-masing 270 menit. Pertemuan I diawali *pretest*, dilanjutkan materi pengertian *Housekeeping*, tugas *Room Attendant*, peralatan dan bahan *Room Make Up*, serta SOP memasuki kamar tamu. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 3–4 orang dan melakukan *Role-Playing* SOP memasuki kamar tamu, sementara kelompok lain mengamati dan memberikan tanggapan. Pertemuan II berfokus pada demonstrasi dan praktik *Room Make Up* serta *Making Bed* sesuai standar hotel, meliputi pengelolaan linen, pembersihan kamar, penataan *guest supplies*, pemasangan *sheet, hospital corner, duvet*, dan *pillow case*. Media *audiovisual* berupa video prosedur *Housekeeping* ditampilkan menggunakan laptop dan LCD proyektor sebagai contoh sebelum simulasi dan praktik. Pembelajaran langsung dipandu oleh peneliti sehingga berperan sebagai *participant observer*. Data penelitian berupa skor kreativitas dan hasil belajar *pretest–posttest*, serta data pendukung dari observasi dan dokumentasi. Kreativitas diukur menggunakan kuesioner berdasarkan lima indikator kreativitas, sedangkan hasil belajar dinilai melalui tes perbuatan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Instrumen hasil belajar terdiri atas 21 butir dan dinyatakan valid; instrumen kreativitas terdiri atas 38 butir, dengan 34 butir valid dan 4 butir tidak digunakan. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar

0,984 untuk hasil belajar dan 0,969 untuk kreativitas menunjukkan reliabilitas sangat tinggi.

Informasi yang dianalisis berbentuk numerik dan deskriptif. Data berbentuk angka bersumber dari skor kreativitas serta capaian akademik pada pengukuran awal dan akhir. Sementara itu, informasi deskriptif dihimpun dari catatan pengamatan, dokumentasi kegiatan, dan gambaran mengenai keadaan sekolah. Proses pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, evaluasi akademik, dokumentasi, serta pedoman pengamatan kreativitas. Sebelum dipakai, seluruh perangkat telah diperiksa kesahihan dan kestabilan hasil pengukurannya. Koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,984 diperoleh pada perangkat pengukuran capaian akademik, sedangkan pedoman penilaian kreativitas menghasilkan angka 0,969. Perolehan tersebut memperlihatkan bahwa kedua perangkat memiliki konsistensi internal yang sangat kuat.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest kreativitas maupun hasil belajar setelah penerapan *role-playing* berbantuan media *audiovisual*, sedangkan H_1 menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest kreativitas maupun hasil belajar setelah penerapan model tersebut.

Analisis diawali dengan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel 26 siswa. Kriteria yang digunakan adalah data berdistribusi normal apabila $p > 0,05$. Hasil uji menunjukkan pretest kreativitas $p < 0,001$, posttest kreativitas $p = 0,017$, pretest hasil belajar $p = 0,191$, dan posttest hasil belajar $p = 0,002$. Karena sebagian data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berikut adalah hasil uji normalitas dan uji *Wilcoxon signed rank test*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kreativitas	.207	26	.006	.816	26	.000
Posttest Kreativitas	.201	26	.008	.902	26	.017
Pretest Hasil Belajar	.151	26	.129	.946	26	.191
Posttest Hasil Belajar	.194	26	.013	.859	26	.002

Gambar 2. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest HB	26	81,069	11,8156	60,0	100,0
Pretest Kreativitas	26	123,58	13,943	105	176
Posttest HB	26	93,377	6,4604	80,0	100,0
Posttest Kreativitas	26	129,23	10,316	115	152

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest HB - Pretest HB	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	16 ^b	136,00
	Ties	10 ^c	
	Total	26	
Posttest Kreativitas - Pretest Kreativitas	Negative Ranks	1 ^a	23,00
	Positive Ranks	22 ^b	253,00
	Ties	3 ^c	
	Total	26	

Test Statistics ^a		
	Posttest HB - Pretest HB	Posttest Kreativitas - Pretest Kreativitas
Z	-4,000 ^b	-3,503 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Pengolahan statistik diawali melalui pemeriksaan *Shapiro-Wilk* untuk mengidentifikasi bentuk sebaran skor. Hasil pemeriksaan memperlihatkan bahwa asumsi

kenormalan tidak terpenuhi. Oleh karena itu, perbandingan antarpengukuran dianalisis dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* pada tingkat kesalahan 5% atau $\alpha = 0,05$. Analisis *N-Gain* turut digunakan untuk menilai kadar perkembangan skor setelah intervensi, sedangkan besarnya kontribusi perlakuan ditelaah melalui perhitungan ukuran efek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pengukuran terhadap 26 peserta didik kelas XI Perhotelan SMK Bintang Persada Denpasar menghasilkan informasi mengenai kreativitas dan capaian akademik pada dua kondisi. Kondisi pertama diukur sebelum strategi simulasi peran berbasis audiovisual digunakan, sedangkan kondisi kedua dinilai setelah seluruh proses intervensi diselesaikan.

Tabel 3. Ringkasan Skor Kreativitas dan Capaian Akademik

Aspek yang dinilai	Pengukuran awal	Pengukuran akhir	Selisih
Kreativitas	123,58	129,23	5,65
Capaian akademik	81,07	93,38	12,31

(Sumber: Data primer hasil pengukuran, 2026)

Informasi pada Tabel 3 memperlihatkan adanya perkembangan pada kedua aspek sesudah intervensi dilaksanakan. Kreativitas mengalami kenaikan rata-rata sebesar 5,65 poin. Pada aspek akademik, selisih antara pengukuran awal dan akhir mencapai 12,31 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pelibatan peserta didik dalam kegiatan peragaan, disertai contoh kerja melalui tayangan bersuara, mampu membangun keaktifan selama pembelajaran. Keterlibatan yang lebih intensif selanjutnya berkontribusi terhadap berkembangnya kemampuan kreatif dan penguasaan materi.

Sebelum dugaan statistik diperiksa, sebaran data terlebih dahulu dianalisis dengan prosedur *Shapiro-Wilk*. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa pola skor tidak mengikuti distribusi normal. Dengan demikian, analisis perbedaan dilanjutkan memakai prosedur nonparametrik berupa uji jenjang bertanda *Wilcoxon*.

Tabel 4. Ringkasan Pengujian Perbedaan Antarpengukuran

Aspek yang dinilai	Probabilitas dua arah	Interpretasi
Kreativitas	0,000	Berbeda secara statistik
Capaian akademik	0,000	Berbeda secara statistik

(Sumber: Pengolahan data menggunakan IBM SPSS, 2026)

Hasil *Wilcoxon* menunjukkan bahwa pada hasil belajar tidak terdapat *negative ranks*, terdapat 16 *positive ranks* dan 10 ties, dengan $Z = -4,000$ dan $p < 0,001$. Pada kreativitas terdapat 1 *negative rank*, 22 *positive ranks* dan 3 ties, dengan $Z = -3,503$ dan $p < 0,001$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima: terdapat perbedaan skor yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua variabel. *Effect size* berdasarkan statistik *Wilcoxon* sebesar $r = 0,785$ untuk hasil belajar dan $r = 0,687$ untuk kreativitas; keduanya termasuk kategori besar. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini diinterpretasikan sebagai perbedaan pretest–

posttest yang berkaitan dengan perlakuan, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya mengisolasi pengaruh *Role Playing* dari faktor lain.

Sebagaimana terlihat pada Tabel 3, probabilitas dua arah untuk kreativitas dan capaian akademik sama-sama bernilai 0,000. Nilai tersebut berada di bawah kriteria keputusan sebesar 0,05. Artinya, skor yang diperoleh sebelum intervensi tidak setara secara statistik dengan skor setelah intervensi. Hasil ini menegaskan bahwa strategi simulasi peran yang diperkuat tayangan visual dan audio memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan kreativitas dan penguasaan materi tata graha.

Skor kreativitas meningkat dari 123,58 menjadi 129,23 dan uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang signifikan ($Z = -3,503$; $p < 0,001$) dengan effect size besar ($r = 0,687$). Secara deskriptif, selama *Role Playing* siswa memperoleh kesempatan untuk mengemukakan ide, memilih alternatif tindakan, memerankan SOP, mengamati kelompok lain, dan mengevaluasi praktik. Aktivitas tersebut sejalan dengan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* (Samudera *et al.*, 2023). Temuan ini konsisten dengan Sari (2021) dan Nuridah (2019) yang menunjukkan keterkaitan *Role Playing* dengan perkembangan kreativitas, meskipun konteks mata pelajaran pada penelitian ini berbeda karena berfokus pada praktik *Housekeeping*.

Hasil belajar meningkat dari rata-rata 81,07 pada *pretest* menjadi 93,38 pada *posttest*. *Wilcoxon* menghasilkan $Z = -4,000$; $p < 0,001$ dengan effect size besar ($r = 0,785$). *Positive ranks* sebanyak 16 siswa, tidak terdapat *negative ranks*, dan 10 siswa memiliki skor yang sama. Media audiovisual membantu menampilkan prosedur *Room Make Up* dan *Making Bed* secara konkret, kemudian *Role Playing* dan praktik memberi kesempatan siswa menerapkan prosedur tersebut. Pola ini sesuai dengan cakupan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Car *et al.*, 2023), serta sejalan dengan temuan Ray *et al.* (2024) mengenai perbedaan hasil belajar setelah penggunaan *Role Playing*, termasuk ketika dibantu media audiovisual.

Dibandingkan penelitian terdahulu, kontribusi penelitian ini terletak pada konteks vokasional *Housekeeping* dan pengukuran kreativitas serta hasil belajar secara bersamaan. April *et al.* (2025) telah menunjukkan manfaat model pembelajaran aktif pada *Housekeeping* melalui *Project Based Learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan *Role Playing* berbantuan audiovisual untuk mensimulasikan prosedur kerja hotel. Meskipun hasil *pretest-posttest* menunjukkan perbedaan signifikan dengan effect size besar, desain satu kelompok tidak memungkinkan pengendalian terhadap faktor luar seperti pengalaman sebelumnya, latihan berulang, atau pengaruh waktu. Oleh sebab itu, temuan paling tepat dipahami sebagai bukti adanya perubahan yang signifikan setelah perlakuan, yang dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dengan kelompok kontrol.

Pembahasan

Perkembangan kreativitas terlihat setelah peserta didik dilibatkan dalam strategi simulasi peran berbasis tayangan audiovisual. Dalam pelaksanaannya, peserta didik ditempatkan sebagai pelaku utama kegiatan, bukan hanya sebagai penerima penjelasan. Berbagai prosedur *Housekeeping*, seperti penataan tempat tidur, pelepasan linen, penyiapan kamar, dan pembuatan kreasi handuk, diperagakan secara langsung. Kegiatan tersebut membuka ruang bagi peserta didik untuk merancang gagasan, menyampaikan alternatif tindakan, berkoordinasi dengan anggota kelompok, dan menentukan penyelesaian ketika kendala praktik ditemukan. Pengalaman itu mendorong skor

keaktivitas bergerak dari rata-rata 123,58 menjadi 129,23. Temuan tersebut mendukung pandangan Samudera *et al.* (2023) bahwa daya cipta dapat berkembang apabila seseorang memperoleh kesempatan untuk mengasah kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian ide, kemampuan menguraikan gagasan, dan proses evaluasi. Lingkungan belajar yang memberikan keleluasaan untuk mencoba juga menjadi unsur penting dalam perkembangan tersebut.

Perubahan juga ditemukan pada penguasaan materi. Skor rata-rata akademik yang sebelumnya tercatat 81,07 meningkat menjadi 93,38 setelah intervensi diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa simulasi yang dipadukan dengan tayangan audiovisual membantu peserta didik menangkap prosedur tata graha secara lebih nyata daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan uraian verbal. Tahapan kerja sesuai praktik industri dapat diperlihatkan melalui tayangan, sehingga proses yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah diamati. Selanjutnya, melalui peragaan peran, peserta didik memperoleh pengalaman untuk menerapkan langkah kerja secara langsung. Kombinasi tersebut mendukung terbentuknya penguasaan pengetahuan, sikap kerja, dan keterampilan praktik. Hasil ini sesuai dengan konsep Bloom yang menjelaskan bahwa capaian pendidikan mencakup dimensi kognitif, afektif, serta psikomotor dan dapat berkembang melalui pengalaman pembelajaran yang relevan.

Pengujian dengan prosedur *Wilcoxon* menghasilkan probabilitas sebesar 0,000 pada kreativitas maupun capaian akademik. Karena nilai tersebut berada di bawah 0,05, perbedaan skor sebelum dan setelah intervensi dinyatakan bermakna secara statistik. Dengan kata lain, perubahan yang ditemukan tidak hanya berupa kenaikan angka secara deskriptif, tetapi turut diperkuat oleh hasil analisis inferensial. Temuan ini mendukung laporan Ray *et al.* (2024) yang mengungkapkan bahwa capaian akademik dapat ditingkatkan melalui kegiatan simulasi peran. Hasil tersebut juga sejalan dengan Sari (2021), yang menemukan keterkaitan metode bermain peran dengan perkembangan kreativitas peserta didik. Kekhususan studi ini terletak pada konteks penerapannya, yakni pembelajaran *Housekeeping* di SMK Bintang Persada Denpasar yang berorientasi pada kecakapan operasional industri perhotelan. Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran melalui simulasi peran berbasis tayangan audiovisual layak dipertimbangkan sebagai strategi bagi pendidikan vokasional. Pendekatan ini tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, tetapi juga memberi ruang bagi mereka untuk melatih kreativitas dan keterampilan kerja secara langsung.

SIMPULAN

Penggunaan strategi simulasi peran yang didukung media visual dan audio terbukti memberikan perubahan bermakna terhadap kreativitas serta capaian akademik peserta didik dalam mata pelajaran *Housekeeping* di SMK Bintang Persada Denpasar. Rerata kreativitas yang pada pengukuran awal sebesar 123,58 berubah menjadi 129,23 setelah intervensi. Capaian akademik juga berkembang dari skor rata-rata 81,07 menjadi 93,38. Hasil analisis dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* memperlihatkan probabilitas dua arah sebesar 0,000 pada kedua aspek. Karena nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05, kondisi sebelum intervensi dinyatakan berbeda secara statistik dibandingkan kondisi sesudahnya. Oleh sebab itu, strategi tersebut dapat digunakan sebagai salah satu pilihan pengajaran untuk mengembangkan daya cipta dan penguasaan materi tata graha. Penerapannya

terutama relevan bagi pendidikan vokasional yang mengutamakan kecakapan praktik sesuai kebutuhan operasional perhotelan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E., Agistiningsih, R., & Styaningrum, F. (2023). Pengaruh Penggunaan E-learning terhadap Hasil Belajar dengan Minat Belajar dan Motivasi sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1), 61-77.
- Diarini, I. G. A. A. S., Widyastuti, N. K., & Putra, P. A., Winangun, I. M. A. (2024). Ethno-Project Based Teaching Module to Increase Student Creativity. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(1), 139–149.
- Kharismawati, I., Mukhlisin, H., Pratama, M. P., Ervianti, E., Wisudariani, N. M. R., Priyadi, H. G., & Panis, I. C. (2025). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital.
- Nuridah, A. & Partaya. The Effectiveness of Role Playing Method in Learning Immune System Material on the Creativity and Learning Outcomes of High School Students. *Journal of Biology Education*, 8(3), 358-366.
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). *Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2*. 4(3), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Rismi, R. (2020). The Effectiveness of Group Counseling with Role Play Techniques to Improve Student Emotional Intelligence. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 4(2), 59–68. <https://doi.org/10.24036/4.24331>
- Samudera, W., Aini, A., & Mariana, S. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 99–109. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i1.46>
- Sari, D. K. (2021). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru*. Other Thesis, Universitas Islam Riau.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Zulaikha, S. (2022). Hasil Belajar Menurut para Ahli. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>