

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENGANTAR
PARIWISATA MATERI PELAYANAN PRIMA DENGAN MENGGUANKAN MODEL
PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) DI SMK NEGERI 2
BALEENDAH, BANDUNG.**

TIFFANY MUTIA. K

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Jakarta

Email : akiraart25@gmail.com

Abstract

This research is classroom action research by doing as much as 3 cycles. Each cycle consists of 4 stages: 1). Planning, 2). Implementation, 3). Observations, 4). Reflection. This research aims to improve student learning outcomes in subjects' tourism introduction material excellent service by using the model of learning to play a role. Venue of classroom action research was conducted in class X skin beauty State Vocational School 2 Baleendah, Bandung with the number of students 20 people. Allocation of time in each cycle is 2 x 45 minutes on 19 February to 5 March 2014. Results of this study show that the use of models of learning to play a role on the subjects of tourism introduction material excellent service can improve the student learning outcomes of class X skin beauty. Before doing the research, there were only 25% of students who reached the passing score. After the research was done, there were 90% of students could reach above the passing score. The acquisition value of the average class increased from pre test and post test from the cycle I to cycle III. In the implementation of the pre test average acquisition value of the cycle I is 54 the highest score of 70 and the lowest score of 40, then the acquisition value of the average post-test cycle I is 62.5 with a highest score of 80. Increased student learning can be seen from the average acquisition pre test cycle II of 65.5 with the highest score of 80, then the post test obtained average achieved 72.8 with the highest score 90. At the end of the cycle the average achievement of 71 with a highest score of 90, the acquisition of post-test in the cycle III is 83,5 with the highest score of 100.

Keyword: Improved Learning Outcomes, The Model of Learning To Play A Role , Excellent Service.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan melakukan tindakan sebanyak 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan, 3). Pengamatan, 4). Refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kelas X kecantikan kulit SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung dengan jumlah siswa 20 orang. Alokasi waktu pada masing-masing siklus 2 x 45 menit pada tanggal 19 Februari- 5 Maret 2014. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi

pelayanan prima dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X kecantikan. Sebelum dilaksanakannya penelitian hanya 25% siswa yang mampu mencapai nilai KKM, kemudian setelah dilakukan penelitian 90% siswa mampu mencapai nilai lebih dari KKM. Perolehan nilai rata-rata kelas meningkat dari *pre test* dan *pos test* mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada pelaksanaan *pre test* perolehan nilai rata-rata siklus I yaitu 54 nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40, kemudian perolehan nilai rata-rata *post test* siklus I yaitu 68 dengan nilai tertinggi 80. Peningkatan belajar siswa dapat dilihat dari perolehan rata-rata pre test siklus II 65,5 dengan nilai tertinggi 80, kemudian pada post test didapat perolehan rata-rata 72,8 dengan nilai tertinggi 90. Pada siklus akhir pencapaian rata-rata 71 dengan nilai tertinggi 90, perolehan post test pada siklus III yaitu 83,5 dengan nilai tertinggi 100.

Kata Kunci : Peningkatan Hasil Belajar, Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*), Pelayanan Prima.

PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan berkomunikasi, berperilaku dan melayani pelanggan dengan baik adalah suatu keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa saat mempelajari materi Pelayanan Prima dalam mata pelajaran Pengantar Pariwisata. Keterampilan tersebut akan membawa siswa menjadi pembelajar yang mampu menyelesaikan tugas-tugas yang mengandung proses berkomunikasi, berperilaku, dan melayani pelanggan dalam berbagai macam situasi dan kondisi.

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berkomunikasi, berperilaku dan melayani pelanggan oleh peserta didik dalam pembelajaran materi-materi pelayanan prima masih kurang, hasil tes menunjukkan bahwa soal yang diberikan besar tidak diselesaikan

dengan baik atau tidak dijawab oleh siswa. Soal-soal tersebut yang melibatkan proses komunikasi, berperilaku dan melayani pelanggan. Hal yang sama diperlihatkan pada sikap siswa sering merasa malas dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran “Pelayanan Prima”. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sulitnya berkomunikasi, sulitnya mendapatkan inspirasi membuat rancangan suatu usaha, sulitnya menuangkan ide dalam bentuk kalimat yang baik, dan sulitnya merangkai kalimat yang diucapkan menjadi lebih sistematis.

Hasil belajar mata pelajaran pengantar pariwisata siswa kelas XI Kecantikan pada 20 siswa hanya 5 siswa yang dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu nilai 75, untuk mata pelajaran Pengantar Pariwisata dengan materi Pelayanan Prima. Dari data nilai teori yang diperoleh dari 20 siswa hanya 25% yang mendapatkan nilai 75. Rendahnya pemahaman siswa tentang materi Pelayanan Prima berakibat pada rendahnya nilai rata-rata kelas dan ketercapaian ketuntasan minimal. Model pembelajaran dan sistem pembelajaran yang kurang sesuai untuk menarik perhatian siswa pada mata pelajaran Pengantar Pariwisata, dan kurangnya latihan

yang tersusun dengan urutan yang baik membuat siswa kurang minat untuk bertanya pada guru tentang materi Pelayanan Prima selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan dapat berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran Pengantar Pariwisata pada materi Pelayanan Prima. Materi pembelajaran ini bermanfaat dan diperlukan pada saat siswa mengikuti Praktek Kerja Lapangan (PKL), dalam keseharian bersikap dan berkomunikasi baik pada pelanggan, karyawan maupun pada atasan dapat dilakukan dengan baik. Guru bertindak untuk menyelamatkan siswa dengan evaluasi internal terhadap proses belajar mengajar, penelitian ini menghasilkan ide untuk memperbaiki pembelajaran tersebut dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran mata pelajaran Pengantar Pariwisata dengan materi Pelayanan Prima di SMK Negeri 2 Baleendah Bandung.

Menurut Sigit Setyawan (2013 : 96), bermain peran (*role play*) merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Bermain peran (*Role*

Play) adalah kegiatan yang melibatkan siswa dalam situasi yang seolah-olah dalam dunia nyata. Kegiatan bermain peran dilakukan untuk stimulasi dengan membawa penonton ke dalam keadaan yang dirancang seperti sesungguhnya, tetapi dibawah kendali yang membuat kegiatan bermain peran. Metode bermain drama menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam kehidupan nyata, pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.

Bedasarkan uraian diatas, peneliti akan melihat untuk mengetahui peningkatan hasil dari pembelajaran mata pelajaran Pengantar Pariwisata pada materi Pelayanan Prima dengan menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*), pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung.

KAJIAN TEORITIK

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya

input secara fungsional. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar (Oemar Hamalik, 2001 : 30).

Menurut *Bloom* dalam Nana Sudjana (2010 : 22), hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: pemerintah, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak

Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Meskipun pembelajaran dapat terjadi dilingkungan manapun namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dilakukan di sekolah. Satu-

satunya perbedaan antara pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan lingkungan lainnya antara lain adalah adanya tujuan pendidikan perubahan perilaku. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan ajar yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan tes melalui latihan-latihan saat proses pembelajaran berlangsung dan setelah berakhirnya proses pembelajaran. Tes Hasil Belajar (THB) merupakan salah satu alat ukur yang mengukur penampilan maksimal.

Mengukur penguasaan siswa terhadap materi menurut Nana Sudjana (2010 : 5) guru perlu melakukan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang telah dipelajari oleh siswa, berikut macam-macam tes :

- Tes Formatif, diujikan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar dalam satu program telah membantu siswa dalam perilaku yang menjadi tujuan pembelajaran program tersebut. Setiap akhir program atau pokok bahasan, siswa dievaluasi penguasaan atau perubahan perilakunya dalam pokok bahasan tersebut.

- Tes Sub-Sumatif, meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuan untuk memperoleh gambaran daya serap siswa siswa agar meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapot.
- Tes Sumatif, digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti semester, maka evaluasi dilakukan atas perubahan perilaku yang terbentuk pada siswa setelah memperoleh semua materi pelajaran.

Dari keterangan macam-macam tes menurut Nana Sudjana, maka fungsi dilakukan tes adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai dan bagaimana perubahan perilaku setelah mempelajari materi mata pelajaran.

Mata pelajaran pengantar pariwisata terbagi menjadi beberapa materi yaitu pelayanan prima, pengertian dan tujuan

tampilan diri, bekerja dengan aman, materi tersebut tercantum pada lampiran silabus. Pengantar pariwisata adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah menengah kejuruan pariwisata. Mata pelajaran pengantar pariwisata mencakup dasar-dasar kejuruan, materi yang akan dipelajari untuk siswa kelas X adalah Pelayanan Prima (*Excellent Service/Customer Care*). Hakikat pelayanan prima bertitik tolak pada usaha yang dilakukan perusahaan untuk melayani pelanggan dengan sebaik-baiknya, sehingga memberikan kepuasan kepada pelanggan dan memenuhi kebutuhan serta keinginan pelanggan, baik berupa produk maupun jasa. Pelayanan prima secara harfiah berarti pelayanan yang sangat baik, atau pelayanan yang terbaik. Pelayanan prima adalah faktor kunci dalam keberhasilan perusahaan. “Jika bisnis tumbuh dan berkembang dan tetap bisa bertahan dalam persaingan maka keuntungan dan pendapatan juga harus meningkat, pelayanan prima berarti memelihara dan mempertahankan pelanggan dan menambah pelanggan baru. Banyak aspek yang dapat memberikan kepuasan pelanggan dan bukan hanya sekedar memberikan yang terbaik. Dewasa ini pasar bebas, banyak menawarkan barang-barang yang bermutu saja, tapi hubungan yang berlanjut dan berkesinambungan antara

penjual dan pelanggan belum diperhatikan dengan baik”. (Sri Endang dan Sri Mulyani, 2015 : 24-25)

Pelayanan Prima berdasarkan konsep dasar ada tiga. Pertama, kita harus menyajikan *Attitude* (Sikap) yang benar. Kedua, kita harus memberikan *Attention* (Perhatian) yang tidak terbagi. Ketiga, diatas semuanya pelanggan mencari *Action* (Tindakan). Pembelajaran materi pelayanan prima merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memperdalam penguasaan siswa dalam pelayanan prima melalui kegiatan proses belajar di dalam kelas. Dalam belajar pelayanan prima perlu adanya penghayatan dan penalaran yang tinggi karena menyangkut tentang berbagai macam karakter peran dalam kegiatan melayani pelanggan.

Aktifitas yang dilakukan peserta didik dalam belajar pelayanan prima adalah mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Memahami materi, membaca buku mata pelajaran, melakukan latihan bermain peran, membahas soal-soal yang diberikan guru dan banyak mengulang pelajaran di rumah. Dengan demikian perubahan kemampuan belajar pelayanan prima yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran semakin meningkat kearah yang lebih baik. Keberhasilan belajar

peserta didik dapat dilihat dari nilai tes pada akhir pengajaran, dan melalui latihan-latihan yang diberikan guru, selain itu dipengaruhi oleh cara guru merancang pengajaran di depan kelas. Oleh karena itu guru mata pelajaran pengantar pariwisata harus dapat berupaya meningkat hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actoin Research*) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu : Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Pengamatan dan Tahap Refleksi. Penelitian Tindakan Kelas ini sebanyak tiga siklus, dimana antara siklus satu dengan siklus yang lain berkesinambungan. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Baleendah Bandung yang terletak di Jl. RAA Wiranata Kusumah no.11, siswa tata kecantikan kelas X semester genap program keahlian kecantikan kulit yang berjumlah 20 orang. Waktu penelitian berlangsung di bulan Februari sampai Maret 2014.

Penelitian terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan dalam mengadakan pengamatan awal. Model Penelitian

Tindakan Kelas dilakukan dengan serangkaian siklus berikut ;

Permasalahan → Perencanaan Tindakan I → Refleksi I → Pengamatan/Pengumpulan Data II → Permasalahan Baru, dari Hasil Refleksi → Perencanaan Tindakan II → Pengamatan/Pengumpulan Data → Refleksi II → Pengamatan/Pengumpulan Data → Apabila Permasalahan Belum Terselesaikan → Dilanjutkan ke Siklus Berikutnya.

a. Perencanaan Tindakan

Tahap ini berupa penyusunan rancangan tindakan yang dilakukan. Pada tahap perencanaan rancangan harus ada kesepakatan antara guru dengan peneliti. Rancangan tindakan kelas dilakukan bersama dengan guru yang melaksanakan proses mengajar. Pada tahap ini peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati. Dalam hal ini yang perlu diamati adalah aktivitas peserta didik yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan kelas, adalah :

1. Menentukan pokok bahasan materi yang akan dipelajari.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Menyiapkan sumber belajar.

4. Mempersiapkan skenario yang berhubungan dengan materi pelajaran.
5. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai skenario yang diberikan guru.
6. Mengembangkan skenario pembelajaran.
7. Mengembangkan format observasi pembelajaran
8. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 peserta didik. Setiap kelompok memilih peran yang dilakoni sesuai skenario yang telah disusun sesuai dengan materi yang sedang dipelajari untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan penerapan dari apa yang telah direncanakan. Rincian pelaksanaan tindakan menjelaskan:

- 1) Melakukan *pre test* dan *post test*
- 2) Kegiatan harus dilakukan oleh guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat skenario, menyiapkan alat dan bahan yang digunakan.
- 3) Kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh peserta didik, memainkan peran, mengamati peran yang dilakonkan teman.

- 4) Jenis media pembelajaran yang akan digunakan dan bagaimana cara menggunakannya, mengajarkan peserta didik dalam menggunakan media yang digunakan dalam menunjang pada saat melakukan peran.
- 5) Jenis instrument yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dan juga lembar pengamatan (lembar observasi), mengisi tabel data yang diperoleh dari hasil tes dan evaluasi.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahap ini berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal ditemukan berkenaan dengan aktivitas peserta didik selama penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan pelayanan prima sesuai skenario dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Data yang dikumpulkan dibandingkan dengan data sebelumnya atau kriteria tertentu yang telah baku atau ditentukan. Teknik observasi akan

sangat bergantung pada si peneliti dan situasi serta karakteristik setting penelitian.

d. Tahap Refleksi

Tahap ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan analisis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan dengan tujuan dan target pelaksanaan. Hasil yang diperoleh dari tahap tindakan dan observasi mengenai aktivitas siswa dikumpulkan dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan dari tindak yang dilakukan.

Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*) Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam mengadakan pengamatan awal yang meliputi hal-hal berikut :

- a. Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran pengantar pariwisata kelas X, mengenai pembelajaran dan respon siswa pada mata pelajaran materi pelayanan prima.
- b. Wawancara dengan beberapa siswa kelas X mengenai pembelajaran materi pelayanan prima.

- c. Mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran pelayanan prima.
- d. Kolaborasi, guru dipilih berdasarkan kesediaan dan izin dari pihak sekolah.

Pada tahap merencanakan tindakan penelitian, peneliti menyediakan segala hal yang diperlukan untuk menerapkan model bermain peran (*role play*) dalam kegiatan pembelajaran pengantar pariwisata di kelas. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai.
3. Menyiapkan sumber belajar atau media pembelajaran bermain peran (*role play*) pembelajaran pengantar pariwisata.
4. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan pada proses pembelajaran pengantar pariwisata melalui *role play*.
5. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 peserta didik agar dapat melaksanakan pengantar

pariwisata secara bergantian sesuai skenario yang dibuat.

6. Mempersiapkan skenario sesuai dengan materi yang akan dipelajari di depan kelas.
7. Membuat tabel perincian tes tertulis (pemahaman materi siswa) dan pencatatan metode bermain peran (*role play*).
8. Mengembangkan format observasi pembelajaran, untuk melihat kondisi pembelajaran di kelas ketika metode pembelajaran bermain peran (*role play*) diterapkan.
9. Membuat lembar refleksi pembelajaran siswa untuk melihat bagaimana tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran pengantar pariwisata.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang disusun sebelumnya, antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan *pretest* pada siswa terlebih dahulu mengenai materi yang akan dibahas nantinya sebagai tindakan evaluasi awal.
- b. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui guru yang menerangkan garis besar mengenai

materi pertama yang akan dibahas yaitu tentang pengertian materi pelayanan prima.

- c. Guru membentuk sekitar 5 kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang siswa.
- d. Guru memberikan masing-masing kelompok sebuah masalah dan lokasi sesuai dalam skenario. Kemudian setiap kelompok harus dapat menyesuaikan dengan peran yang diperankan dan menciptakan kreativitas, lalu masing-masing kelompok maju ke depan untuk memperagakan kejadian sesuai dengan skenario yang telah disusun. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati jika terdapat kekurangan pada adegan yang diperagakan oleh kelompok lain selama bermain peran (*role play*) dengan menuliskan pertanyaan yang mencakup 5W+1H, maka guru memberikan tugas kepada kelompok peserta didik yang lain untuk memperbaikinya dengan cara melaksanakan pada siklus berikutnya.
- e. Guru sebagai fasilitator dan motivator mengamati jalannya diskusi kelompok tersebut dan

menjaga keadaan kelas agar tetap kondusif.

- f. Guru mengumpulkan lembar tugas tiap-tiap kelompok serta melakukan koreksi bersama.
- g. Kemudian guru memberikan lembar soal individu untuk mengukur kemampuan tiap individu dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan.
- h. Guru melakukan evaluasi dengan perhitungan skor dari lembar kerja kelompok yang telah dikerjakan tersebut.
- i. Guru memberikan tugas pada masing-masing kelompok untuk diselesaikan di luar kelas (pekerjaan rumah).
- j. Setelah proses dalam siklus I ini selesai, langkah terakhir adalah memberikan soal *postests* pada siklus I untuk mengetahui sejauh mana presentasi yang diperoleh.
- k. Penutup. Setelah menyimpulkan materi secara keseluruhan, guru memberikan bahan pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam pertemuan berikutnya.

c. Pengamatan

Tahap ini berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahap ini

peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan mengenai aktivitas peserta didik pada saat penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Pengumpulan data menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatan pengamatan dilakukan :

1. Membagikan lembar instrument/kuisisioner yang telah disusun sebelumnya oleh guru pada masing-masing siswa serta guru mengisi lembar observasi tersendiri berdasarkan pengamatan mereka selama proses dalam siklus I berjalan.
2. Lembar instrument/kuisisioner tersebut diserahkan kembali oleh guru.

d. Refleksi

1. Menganalisa hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran yang terjadi setelah dilakukan tindakan guna perbaikan dan peningkatan hasil pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

2. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario hasil pembelajaran.
3. Menemukan masalah-masalah yang timbul dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*).
4. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang telah diperoleh untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dalam hal ini untuk menentukan rencana awal sebelum dilakukannya pelaksanaan tindakan, kegiatan dari perencanaan ini antara lain sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seperti siklus I
2. Mengidentifikasi hasil dari siklus I dan menyusun rencana-rencana perbaikan dalam pelaksanaan tindakan siklus II
3. Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran

bermain peran (*role play*) ini dapat berjalan dengan baik atau tidak.

4. Menyusun lembar tugas tiap-tiap kelompok.
5. Menyusun lembar tugas individu.
6. Menyusun soal ulangan harian pada akhir proses pembelajaran dalam siklus II ini guru mengetahui sejauh mana prestasi para siswa dalam melaksanakan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, antara lain sebagai berikut :

- a. Guru melaksanakan skenario pembelajaran pada siklus II jika ditemukan pada siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan, yaitu dengan mengajarkan teori terlebih dahulu kemudian membagikan skenario bermain peran pada masing-masing kelompok. Setelah selesai tiap kelompok

memperagakan di depan kelas dan mendiskusikan hasil bersama-sama. Setiap kelompok harus dapat memberikan masukan dan saran kepada kelompok yang ada di depan kelas demikian juga seterusnya.

- b. Guru sebagai fasilitator dan motivator mengamati jalannya diskusi kelompok tersebut dan menjaga keadaan kelas agar tetap kondusif.
- c. Guru mengumpulkan lembar tugas setiap kelompok serta melakukan koreksi bersama.
- d. Kemudian guru memberikan lembar soal untuk mengukur kemampuan tiap individu dari hasil diskusi yang telah dilakukan.
- e. Guru melakukan evaluasi dengan melakukan perhitungan skor dari lembar tugas kelompok yang telah dikerjakan tersebut.
- f. Guru memberikan tugas pada masing-masing kelompok untuk diselesaikan di luar kelas (pengerjaan rumah).
- g. Setelah proses dalam siklus 2 ini selesai, langkah

terakhir adalah memberikan soal posttest pada siklus 2 untuk mengetahui sejauh mana prestasi yang diperoleh.

- h. Penutup, setelah menyimpulkan materi secara keseluruhan, guru memberikan bahan pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam pertemuan berikutnya yang telah ditentukan.

c. Pengamatan

Tahap ini berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung pada waktu yang bersamaan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan mengenai aktivitas peserta didik pada saat penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun termasuk juga pengamatan secara cermat

pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Untuk mendapatkan data objektif pengamatan dilakukan :

1. Membagikan lembar instrument/kuisisioner yang telah disusun sebelumnya oleh guru pada masing-masing siswa serta guru mengisi lembar observasi tersendiri berdasarkan pengamatan mereka selama proses dalam siklus 2 berjalan.
2. Lembar instrument/kuisisioner tersebut diserahkan kembali oleh guru.

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan tindakan observasi kemudian dianalisis. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah ada permasalahan ketika proses pembelajaran siklus 2 berjalan serta dapat menentukan solusi pemecahan masalah yang akan dilaksanakan. Hasil dari analisis data tersebut untuk menentukan

tindakan selanjutnya pada tahap berikutnya.

Siklus III

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dalam hal ini untuk menentukan rencana awal sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan, kegiatan dari perencanaan ini antara lain sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) seperti siklus II
2. Mengidentifikasi hasil dari siklus II dan menyusun rencana perbaikan tindakan siklus III
3. Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk mengetahui sejauh model pembelajaran bermain peran (*role play*) ini dapat berjalan dengan baik atau tidak.
4. Menyusun lembar tugas tiap-tiap kelompok.
5. Menyusun lembar tugas individu.
6. Menyusun soal ulangan harian pada akhir proses pembelajaran dalam siklus 3 ini guna mengetahui sejauh mana prestasi para

siswa dalam melaksanakan model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada siklus III ini.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, antara lain sebagai berikut :

1. Guru melaksanakan skenario pembelajaran pada siklus III jika ditemukan pada siklus II belum mencapai hasil yang diinginkan, yaitu dengan mengajarkan teori terlebih dahulu kemudian membagikan skenario pada masing-masing kelompok tersebut. Kemudian setiap kelompok memperagakan adegan pada skenario secara bergantian pada masing-masing kelompok. Setelah selesai memperagakan didepan kelas kemudian mendiskusikan bersama-sama. Setiap kelompok harus dapat memberikan masukan dan saran kepada

kelompok yang ada di depan kelas demikian juga seterusnya.

2. Guru sebagai fasilitator dan motivator mengamati jalannya diskusi kelompok tersebut dan menjaga keadaan kelas agar tetap kondusif
3. Guru mengumpulkan lembar tugas tiap-tiap kelompok serta melakukan koreksi bersama.
4. Kemudian guru memberikan lembar soal individu untuk mengukur kemampuan setiap individu dari hasil diskusi yang telah dilakukan.
5. Guru melakukan evaluasi dengan melakukan perhitungan skor dari lembar tugas kelompok yang telah dikerjakan tersebut.
6. Guru memberikan tugas pada masing-masing kelompok untuk diselesaikan di luar kelas (pekerjaan rumah).
7. Setelah siklus III ini selesai, langkah terakhir adalah memberikan soal posttest pada siklus III untuk

mengetahui sejauh mana prestasi yang diperoleh siswa.

8. Penutup. Setelah menyimpulkan materi secara keseluruhan, guru memberikan bahan pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam pertemuan berikutnya yang telah ditentukan.

c. Pengamatan

Tahap ini berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung pada waktu yang bersamaan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan mengenai aktivitas peserta didik pada saat penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar

peserta didik. Untuk mendapat data objektif pengamatan dilakukan :

1. Membagikan lembar instrument/kuisisioner yang telah disusun sebelumnya oleh guru pada masing-masing siswa serta guru mengisi lembar observasi tersendiri berdasarkan pengamatan mereka selama proses dalam siklus 3 berjalan.
2. Lembar instrument/kuisisioner tersebut diserahkan kembali oleh guru.
3. Melihat berdasarkan perkembangan dari siklus I sampai siklus III melalui hasil dari pengerjaan lembar tugas individu maupun kelompok.

e. Refleksi

Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan tindakan observasi kemudian dianalisis. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah ada permasalahan ketika proses pembelajaran siklus 3 berjalan serta dapat menentukan solusi pemecahan masalah yang akan dilaksanakan. Hasil dari analisis data tersebut untuk menentukan

tindakan selanjutnya pada tahap berikutnya.

Dalam mengumpulkan data ini penelitian menggunakan metode atau cara sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah cara penilaian yang dirancang dan dilaksanakan kepada siswa pada waktu dan tempat tertentu dalam kondisi yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang jelas.

Suatu alat yang digunakan untuk mengukur atau mencatat data yang dibutuhkan melalui kumpulan soal yang diberikan. Tes diberikan pada awal sebelum memulai pembelajaran dan di akhir pembelajaran pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Hasil dari tes ini dalam bentuk numerik yang akan dicatat dalam skor lembar kemajuan siswa.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui kemampuan siswa yang terlihat dari efektivitas siswa secara

individu dan kelompok selama proses belajar mengajar.

Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Data Kualitatif

Data berupa informasi yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru, aktivitas siswa mengikuti pelajaran, motivasi belajar, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta mengulang kembali pelajaran di rumah.

2. Data Kuantitatif

Merupakan nilai hasil belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan mencari nilai rata-rata tes dan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika hasil belajar siswa telah mencapai skor 75 dan suatu kelas dikatakan tuntas terhadap suatu materi pelajaran jika skor rata-rata kelas mencapai nilai 75.

$$DS = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

DS = Daya Serap

Kriteria :

$0\% \leq DS < 75$ Disebut siswa belum tuntas

$75 \leq DS \leq 100$ Disebut siswa telah tuntas

tuntas

Secara individu siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila hasil belajar telah mencapai nilai 75.

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa tidak tuntas dalam belajar dan siswa yang tuntas dalam belajar secara individual. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan sebagai berikut ;

$$D = \frac{X}{N} \times 100$$

Keterangan :

D : Presentase kelas yang telah mencapai

daya serap $\geq 75\%$

X : Jumlah siswa yang telah mencapai daya

serap $\geq 75\%$

N : Jumlah siswa subjek penelitian

Siswa dinyatakan lulus bila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pembelajaran secara keseluruhan dinyatakan berhasil bila 75% lebih dari jumlah siswa mencapai nilai 75. Siswa yang belum mencapai nilai 75 yaitu 25% akan diberikan remedial.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Lembar Observasi Partisipan Siswa
2. Lembar Pengamatan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran
3. Lembar Skor Pretest Siswa
4. Lembar Skor Siswa (Siklus I, Siklus II, Siklus III)
5. Lembar Penilaian Diskusi Kelompok
6. Jurnal Kolaborasi
7. Lembar Angket Skala Sikap

Untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran siklus pertama dengan menggunakan indikator pencapaian target yang berdasarkan Penilaian Acuan Norma (PAN), nilai indikator berdasarkan ketentuan Target Pencapaian Daya Serap (TPDS) dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) departemen pendidikan nasional sebagai berikut:

1. Daya serap, dengan ketentuan nilai minimal yang diperoleh siswa rata-rata 75,00 sedangkan target daya serap yang direncanakan dalam mata pelajaran pengantar pariwisata minimal nilai siswa adalah 75,00
2. Ketentuan belajar diperoleh dengan rumusan jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75,00 ke atas X 100% : jumlah siswa. Penelitian menentukan ketentuan belajar terlaksana bila mencapai 80%.

$$\frac{\text{Nilai 75,00 ke atas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran siklus pertama dengan menggunakan indikator pencapaian target yang berdasarkan Penilaian Acuan Norma (PAN), nilai indikator berdasarkan ketentuan Target Pencapaian Daya Serap (TPDS) dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) departemen pendidikan nasional sebagai berikut:

1. Daya serap, dengan ketentuan nilai minimal yang diperoleh siswa rata-rata 75,00 sedangkan target daya serap yang direncanakan dalam mata pelajaran pengantar pariwisata minimal nilai siswa adalah 75,00
2. Ketentuan belajar diperoleh dengan rumusan jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75,00 ke atas X 100% : jumlah siswa. Penelitian menentukan ketentuan belajar terlaksana bila mencapai 80%.

$$\frac{\text{Nilai 75,00 ke atas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) diharapkan menjadi salah satu alternatif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pengantar pariwisata di kelas X kecantikan

SMK Negeri 2 Baleendah Bandung. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar prosedur, 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan dan pengamatan, 3) Refleksi dalam setiap siklus.

Deskripsi Data Siklus I

Siklus pertama penelitian ini mencakup perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamatan, hasil tes awal (*pretest*), catatan peneliti, jurnal kolaborator, nilai tes akhir (*post test*), nilai hasil diskusi kelompok siklus I, serta nilai praktek, refleksi dan revisi perencanaan untuk mengembangkan tindakan ke siklus 2.

Dalam siklus ini, guru menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada metode pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata dilaksanakan pada kelas X SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung Kejuruan Kecantikan dengan jumlah sebanyak 20 siswa, membutuhkan waktu menentukan siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diusahakan terdiri atas siswa-siswi yang memiliki tingkat kepandaian berbeda sehingga berbaur bersama serta berinteraksi aktif

dalam sistem proses pembelajaran yang kondusif.

Siklus pertama penelitian ini mencakup perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamatan, hasil tes awal (*pretest*), catatan peneliti, jurnal kolaborator, nilai tes akhir (*post test*), nilai hasil diskusi kelompok siklus I, serta nilai praktek, refleksi dan revisi perencanaan untuk mengembangkan tindakan ke siklus 2.

Dalam siklus ini, guru menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada metode pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata dilaksanakan pada kelas X SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung Kejuruan Kecantikan dengan jumlah sebanyak 20 siswa, membutuhkan waktu menentukan siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diusahakan terdiri atas siswa-siswi yang memiliki tingkat kepandaian berbeda sehingga berbaur bersama serta berinteraksi aktif dalam sistem proses pembelajaran yang kondusif.

a. Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan model pembelajaran model bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata dilaksanakan pada kelas X SMKN kecantikan dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Dalam tahap ini,

guru menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan dan menyiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada pada kegiatan pembelajaran pengantar pariwisata di kelas, antara lain :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kompetensi dasar melaksanakan pelayanan prima sesuai silabus, peneliti juga menyiapkan segala perangkat pengajaran yang lain seperti modul pembelajaran.
2. Peneliti merancang kelompok dan penentuan anggota kelompok yang termasuk di dalam kelompok diskusi tersebut dengan melihat data nama siswa yang diberikan guru mata pelajaran pengantar pariwisata.
3. Menentukan anggota kelompok siswa sesuai daftar nama atau absen siswa. Anggota ditentukan dengan secara acak sampai empat pada kelompok pertama, demikian juga seterusnya sampai terbentuk 5 kelompok masing-masing empat siswa per kelompok.
4. Guru mempersiapkan skenario dimana akan digunakan sebagai penentuan peran.
5. Menyiapkan soal tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post tes*) berupa 10 butir soal pilihan ganda.

6. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas, format jurnal kolaborator, lembar penilaian diskusi kelompok, lembar skor tes awal (*pre test*) dan lembar skor tes akhir (*post test*) siklus I.
7. Menyusun lembar catatan lapangan sebagai bahan refleksi siklus I dan revisi skor tes akhir (*post test*) siklus I, serta memberikan pretest.
8. Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah melaksanakan penelitian tindakan atau *research*. Pelaksanaan ini dilakukan oleh guru dan dibantu peneliti, kolaborator (guru pendamping). Berikut rincian pelaksanaan tindakan siklus I, sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu melakukan persiapan sebagai berikut :

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kompetensi dasar melaksanakan pelayanan prima.

- b. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa.
 - c. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.
 - d. Menyiapkan lembar catatan lapangan.
 - e. Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan
- Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model bermain peran dilaksanakan dengan durasi waktu per pertemuan 2 jam, dilakukan tanggal 19 Februari 2014, dimulai pukul 12.30 – 14.00.

Pada tahap pelaksanaan dan pengamatan ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

Tindakan diawali dengan guru memberikan pre test kepada siswa untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi sebelum dan yang akan dibahas. Kemudian setelah selesai melaksanakan *pre test* guru menjelaskan terlebih dahulu menjelaskan materi pelayanan prima dan cara belajar bermain peran (*role*

play), bagaimana cara menuangkan ide dalam model pembelajaran bermain peran (*role play*), yang terpenting siswa dapat melaksanakan pembelajaran bermain sekaligus memahami materi yang dijelaskan guru.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan penyajian garis besar materi pembelajaran oleh guru, agar siswa tertarik untuk mempelajari materi dan siswa lebih bebas mengembangkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru, kemudian guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok menentukan peran sesuai dengan tema.

2) Kegiatan inti

Pada tindakan ini guru membuat kelompok secara acak, agar siswa dapat mengembangkan materi yang dibahas dengan menggunakan model bermain peran (*role play*) dengan teknik bermain drama. Kemudian mendiskusikan kegiatan bermain peran (*role play*). Bermain peran (*role play*) dilaksanakan sesuai dengan tema yang telah ditentukan guru dan peneliti, peserta didik dapat

mengembangkan pemahaman terhadap materi yang sedang dibahas, tetapi dibatasi materi dan tema yang telah disusun oleh guru dan peneliti.

Penggunaan kelompok dalam model pembelajaran bermain peran ialah meningkatkan kreatif, disiplin, dan mudah bersosialisasi antar siswa. Dalam kelompok model bermain peran (*role play*) tidak hanya bermain saja namun siswa dapat mengenal tata tertib pada suatu tempat dan mengatur cara bicara pada lawan bicara.

Pemilihan kelompok secara acak oleh guru dan dibantu peneliti kemudian siswa diberi contoh cara model bermain peran (*role play*) terlebih dahulu. Kemudian guru meminta satu per satu kelompok melakukan bermain peran (*role play*) sesuai dengan materi pelayanan prima dengan tema diskusi panelis. Cara bermain setiap kelompok akan membahas produk atau jasa yang baru dipasarkan, setiap anggota kelompok mendapatkan tugas menjadi pakar ahli, pemilik usaha, notulen dan moderator. pokok bahasan melakukan komunikasi dengan bertatap muka. Pada siklus pertama dilakukan dengan cara diskusi panelis cara bermainnya setiap kelompok akan membahas produk atau jasa yang baru untuk dipasarkan, setiap anggota kelompok mendapatkan tugas menjadi pakar ahli, pemilik usaha, notulen dan moderator.

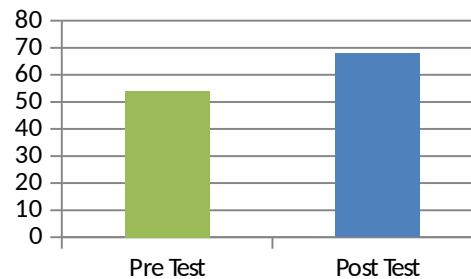
Tabel. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada Siklus I

	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Annisa Zukhruf	60	70
2	Ashrie Niesha	50	60
3	Chindy Apriliana	50	60
4	Elvini Aurieliani	40	50
5	Febriana Sihombing	70	70
6	Ine Destrianti	60	70
7	Irma Cahya Iman	60	60
8	Laras Prasetyowati	40	50
9	Lubna Al Makkiyah	40	50
10	Maulida Sugih	50	50
11	Noviana Sutarna	50	60
12	Ressty Putri	70	80
13	Risa Ftriani	60	70
14	Sa'idah Nur	60	70
15	Sitti Nur Saidah	50	60
16	Sri Rahayu	50	60
17	Syeni Noviana	60	70
18	Veni Sofiaantin	50	60
19	Widya Ningsih	50	60
20	Yolanda Fertika	60	70
	Nilai rata-rata	54	68

Hasil pemahaman materi dapat dilihat dari hasil diskusi dan hasil *pre test*

dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* siklus I terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda, yang mengukur pemahaman objektivitas siswa. Pemahaman objektif ini adalah siswa dapat memahami segala informasi yang terdapat dalam materi tersebut. Dalam tahap penampilan hasil ini juga akan dipaparkan mengenai presentasi setiap kelompok. Soal *pre test* dan *post test* siklus I ini terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan selama 10 menit. Hasil *post test* siklus I menunjukkan nilai rata-rata 68 dengan nilai terendah 50 serta tertinggi adalah 80.

Seluruh tindakan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan hingga tahap penampilan hasil dilakukan oleh guru dan diamati oleh kolaborator. Proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan respon siswa pada siklus I dicatat oleh guru dan kolaborator dalam catatan penelitian pada jurnal kolaborator. Pada *post test* siklus I sebagian besar siswa menjawab benar pada nomor 3, 5-8, 10 soal pilihan ganda, pada nomor 1-2, 4, 9 soal pilihan ganda sebagian besar siswa menjawab salah. Pada jawaban yang salah hampir seluruh siswa bingung pada jawaban pilihan ganda.



Gambar Diagram Hasil Pre Test dan Post Test siklus 1

Hasil Kelompok Bermain Peran (*Role Play*) Pengantar Pariwisata Siklus I

Guru meminta untuk kelompok yang sudah siap untuk mulai mempresentasikan bermain peran di depan kelas begitu seterusnya sampai kelompok terakhir. Pelaksanaan bermain peran selama 45 menit, kegiatan pembelajaran dalam siklus ini ditutup dengan pemberian tes akhir (*post test*) siklus I untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kelompok 3 dengan perolehan nilai 21 dalam melakukan bermain peran seluruh anggota cukup aktif, kreatif, isi pembahasan sesuai tema dan materi, sedangkan kelompok dengan nilai terendah adalah kelompok 4 dengan perolehan nilai 13 dalam melakukan bermain peran (*role play*) anggota kurang aktif, suara kurang jelas, isi pembahasan kurang sesuai dengan tema dan materi, untuk kelompok 2,3 dan 5 lebih paham untuk tidak melakukan kesalahan seperti kelompok 2, seperti bahasan yang akan dilakukan pada saat bermain peran, respon

dan partisipasi siswa dicatat oleh peneliti dalam lembar kegiatan pengamatan.

Refleksi Siklus I dan Revisi Perencanaan Untuk Pengembangan Siklus Berikutnya. Setiap akhir siklus dilakukan refleksi tindakan yang didasarkan pada pengamatan. Pihak yang terlibat dalam tahapan refleksi ini yaitu guru mata pelajaran yang merangkap sebagai kolaborator dan peneliti. Refleksi dilakukan untuk mencari solusi dan mendiskusikan masalah yang terjadi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I oleh guru mata pelajaran pengantar pariwisata dan merangkap sebagai kolaborator Ibu Damayanti, refleksi pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel Refleksi Tindakan Siklus I

N o	Masalah	Tindakan Perbaikan
1	Masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan takut untuk mengemukakan pendapat dan berpartisipasi maju di depan kelas.	Guru mengajak siswa untuk lebih aktif dan memberi kata-kata yang membangkitkan percaya diri siswa untuk berani berpartisipasi.
2	Siswa kurang	Guru menjelaskan

	memahami dari materi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (<i>role play</i>)	kembali lebih detail tentang sistem pembelajaran bermain peran (<i>role play</i>).
3	Hasil tes baik pretest, dan posttest para siswa masih di bawah 75.	Guru melakukan tes untuk mengetahui apa yang tidak dimengerti siswa

Berdasarkan refleksi yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dari guru antara lain masih terlalu tergesa-gesa dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan bermain peran (*role play*) yang akan dilakukan oleh peserta didik sehingga peserta didik kurang mengerti dengan apa yang akan dikerjakan. Permasalahan berasal dari peserta didik dalam pembelajaran pengantar pariwisata dengan menggunakan model bermain peran (*role play*) adalah peserta didik tidak terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain peran (*role play*) untuk membuat konsep materi yang dipelajari. Peserta didik masih bingung kegiatan yang harus dikerjakan karena kurangnya penjelasan dari guru. Perbaikan tersebut akan diwujudkan pada siklus II, peneliti tidak hanya memberi

perhatian pada materi untuk dipahami namun juga untuk dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, mengoptimalkan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Deskripsi Data Siklus II

Siklus II dilakukan pada hari rabu tanggal 26 Februari 2014, penilaian berdasarkan pada pemahaman materi harus dipahami siswa seperti dalam siklus I. Kegiatan dalam siklus II sama dengan siklus I. Guru membuat kelompok secara acak dan tidak sama pada kelompok siklus I yang dibentuk oleh peneliti, agar siswa dapat mengembangkan materi yang dibahas dan bersosialisasi dengan menggunakan model bermain peran (*role play*) kemudian mendiskusikan kegiatan bermain peran (*role play*). Bermain peran (*role play*) dilaksanakan sesuai dengan tema yang telah ditentukan guru dan peneliti, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi yang sedang dibahas, setiap kelompok yang melakukan kegiatan bermain peran (*role play*) didampingi guru, dibatasi materi dan tema yang telah disusun oleh guru dan peneliti.

Setelah pemilihan kelompok secara acak yang bertujuan untuk sosialisasi pada peserta didik dan menghindari pengelompokan

pada kelas, guru dan peneliti memberi contoh bermain peran (*role play*). Peserta didik akan melakukan permainan peran seperti kegiatan menerima tamu, menangani keluhan tamu dan bersikap pada tamu, siklus II peserta didik hanya akan bermain drama melakukan berperan sebagai lakon atau karakter atau sifat seseorang tanpa variasi seperti pada siklus I menggunakan variasi diskusi panelis. Guru meminta satu per satu kelompok melakukan bermain peran (*role play*) sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Deskripsi Data Siklus III

Data penelitian siklus III mengenai fokus masalah, melakukan perencanaan tindak lanjut, deskripsi pelaksanaan tindakan dan pengamatan, catatan penelitian, jurnal kolaborasi, skor soal *pre test* dan *post test* siklus III serta refleksi siklus III. Siklus III dilakukan pada hari rabu tanggal 5 Maret 2014, penilaian berdasarkan pada pemahaman materi harus dipahami siswa seperti dalam siklus III.

Materi pelayanan prima dengan tema simulasi prosedur atau peraturan pada tempat kerja seperti di salon saat menggunakan alat listrik cara kerja dan penggunaan alat serta keamanan lingkungan kerja, guru tidak hanya menggunakan bermain drama tetapi juga melalui tema-

tema yang bervariasi siswa semakin interaktif dan bersosialisasi antar teman dan sopan terhadap yang lebih senior. Tujuan tahap hasil adalah membantu siswa memahami dan menerapkan pelayanan prima pada pengantar pariwisata khususnya pada bidang kecantikan. Bagi guru tahap ini dijadikan untuk mengukur pemahaman siswa dalam mata pelajaran pengantar pariwisata.

Hasil pemahaman materi dapat dilihat dari hasil diskusi dan hasil *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* siklus III terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda, soal ini mengukur pemahaman objektifitas siswa. Soal *post test* siklus III terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan selama 10 menit. Hasil post test siklus III menunjukkan nilai dengan rata-rata 83,5 dan nilai terendah 70 serta tertinggi adalah 10.

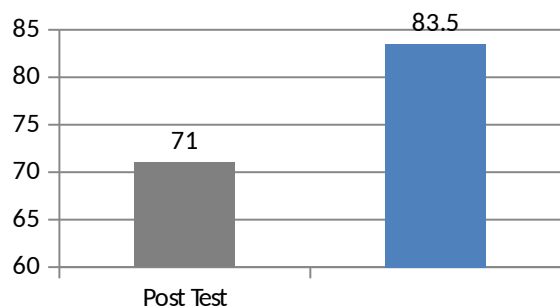
Seluruh tindakan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan hingga tahap penampilan hasil dilakukan oleh guru dan diamati oleh kolaborator. Proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan respon siswa pada siklus III dicatat oleh guru dan kolaborator dalam catatan penelitian pada jurnal kolaborator. Pada post test siklus III sebagian besar siswa menjawab benar pada nomor 2-3, 6-10 soal pilihan ganda, pada

nomor 1, 4 dan 5 soal pilihan ganda sebagian besar siswa menjawab salah. Pada jawaban yang salah hampir seluruh siswa bingung pada jawaban pilihan ganda.

Tabel Hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Annisa Zukhruf	70	80
2	Ashrie Niesha	80	80
3	Chindy Apriliana	70	90
4	Elvini Aurieliani	70	80
5	Febriana Sihombing	70	90
6	Ine Destrianti	70	90
7	Irma Cahya Iman	70	80
8	Laras Prasetyowati	60	80
9	Lubna Al Makkiyah	70	90
10	Maulida Sugih	70	80
11	Noviana Sutarna	70	80
12	Ressty Putri	90	100
13	Risa Ftriani	80	90
14	Sa'idah Nur	70	80
15	Sitti Nur Saidah	70	80
16	Sri Rahayu	60	70
17	Syeni Noviana	70	80
18	Veni Sofiaantin	60	80

19	Widya Ningsih	80	90
20	Yolanda Fertika	70	80
	Nilai rata-rata	71	83,5



Gambar Diagram Hasil *Pre Test* dan *Post Test* siklus III

Hasil Kelompok Bermain Peran (*Role Play*) Mata Pelajaran Pengantar Pariwisata Siklus III

Guru meminta untuk kelompok yang sudah siap untuk memulai presentasikan bermain peran di depan kelas begitu seterusnya sampai kelompok terakhir. Pelaksanaan bermain peran selama 25 menit, kegiatan pembelajaran dalam siklus ini ditutup dengan pemberian tes akhir (*post test*) siklus III untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Tabel 4.14 Nilai Hasil Bermain Peran (*Role Play*) Siklus III

Kelompok	Nama Anggota Kelompok (Siswa)	Perolehan Nilai
----------	-------------------------------	-----------------

1	1. Ine 2. Sri Rahayu 3. Ashrie 4. Syeni	21
2	1. Rissa 2. Sitti 3. Irma 4. Noviana	24
3	1. Febri 2. Maulida 3. Laras 4. Veni	26
4	1. Resty 2. Lubna 3. Elvini 4. Widya	29
5	1. Yolanda 2. Chindy 3. Sa'idah 4. Annisa	25

Penilaian hasil bermain peran (*role play*) pada tabel diatas kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kelompok 4 dengan perolehan nilai 29 dalam melakukan bermain peran seluruh anggota aktif , kreatif, isi pembahasan sesuai tema dan materi, sedangkan kelompok dengan nilai terendah adalah kelompok 1 dengan perolehan nilai 21 dalam melakukan bermain peran (*role play*) anggota kurang aktif , suara kurang jelas, dan tidak saling menghargai pendapat anggota yang lain untuk siklus III seharusnya siswa sudah semakin cepat bersosialisasi namun untuk kelompok 2 amggotanya kurang berinisiatif dan bekerjasama, kelompok 3 dan 5 memiliki anggota yang paham, aktif, dan

kreatif. Kegiatan selama bermain peran (*role play*), respon dan partisipasi siswa dicatat oleh peneliti dalam lembar kegiatan pengamatan.

Keberhasilan cara model pembelajaran bermain peran (*role play*) tandi dengan:

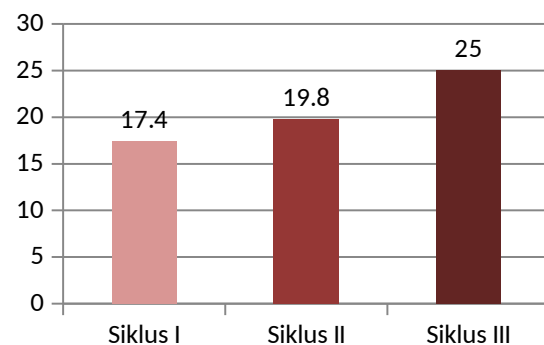
- Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi
- Siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama.
- Siswa dapat belajar menggunakan bahasan dengan baik dan benar.
- Siswa bebas menentukan keputusan dan berekspresi sesuai dengan peran.

Para peserta didik mendapatkan wawasan, pengalaman, dan pengamatan yang memadai terhadap sesuatu yang pada awalnya abstrak. Siswa mengalami situasi yang mirip dengan kehidupan sehari-hari sehingga mengetahui dan memahami peraturan, prosedur, konsep atau permasalahan.

Ketepatan isi dari bermain peran (*role play*) berkaitan dengan aspek sebagai berikut ;

- Kelengkapan materi pelajaran
- Ketepatan materi pelajaran
- Kecocokan dengan materi

Bermain peran (*role play*) digunakan untuk menjelaskan konsep atau materi baru yang asing bagi siswa dan sangat berguna untuk menjelaskan sesuatu yang kompleks atau materi yang sulit dibayangkan siswa. Siswa telah melaksanakan kegiatan bermain dengan materi dan tema yang disesuaikan oleh guru dan peneliti, untuk melihat peningkatan dari kegiatan model pembelajaran bermain peran (*role play*), disajikan dalam diagram berikut :



Gambar Diagram Perolehan Nilai Bermain Peran (*Role Play*) Siklus I, II, III

Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan wawasan, pengalaman, dan pengamatan situasi yang mirip dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa

mengetahui dan memahami peraturan, prosedur, konsep atau permasalahan.

Refleksi Siklus III

Refleksi dilakukan untuk menentukan apakah tindakan siklus III berjalan dengan baik atau kurang baik, berdasarkan analisa data pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dan guru terhadap aktivitas peneliti, guru dan siswa menunjukan taraf keberhasilan. Siklus III masih terdapat siswa yang tidak antusias mengikuti pelajaran namun peneliti dan guru melihat kekurangan pada beberapa siswa tersebut dapat diminimalkan dengan cara mengelompokkan dengan siswa yang memiliki antusias belajar tinggi, maka siswa akan terdorong untuk mengikuti teman satu kelompoknya. Siswa yang telah mendapatkan teman satu kelompok yang aktif mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, banyak bertanya, lebih berani mengungkapkan pendapat meski masih malu-malu.

Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) siklus III suasana kelas semakin menyenangkan siswa semakin mengerti teknik bermacam-macam model pembelajaran bermain peran

(*role play*) dibandingkan pada siklus I dan II.

Tabel 4.15 Refleksi Tindakan Siklus III

No	Masalah	Tindakan Perbaikan
1	Masih terdapat anggota kelompok yang kurang aktif mengikuti bermain peran (<i>role play</i>), siswa cenderung lebih memilih ingin terlihat lebih hebat dalam anggota satu kelompoknya.	Guru harus lebih memperhatikan kelompok yang masih kurang aktif, dan membantu untuk kelompok tersebut untuk saling bekerjasama dengan baik, untuk mendidik siswa bersosialisasi dimulai terhadap teman satu kelompok.

Hasil tabel refleksi di atas menunjukan dianggap cukup sampai siklus III, karena sudah mencapai peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata.

Hasil tes belajar siswa terlihat mengalami peningkatan setelah dilakukan model pembelajaran

bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata pada kelas X tata kecantikan SMKN 2 Baleendah, Bandung.

Peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh suasana kelas, model pembelajaran dan cara mengajar guru, berikut tabel respon siswa pada angket skala sikap yang telah diisi siswa :

No	Pertanyaan	SS	S	TP	TS	ST
1	Guru menyiapkan alat peraga dengan lengkap yang akan digunakan dalam model pembelajaran.	35 %	58 %	7%	0%	0 %
2	Guru menjelaskan dengan baik kompetensi-kompetensi yang akan dicapai dengan model pembelajaran ini.	30 %	52 %	18 %	0%	0 %
3	Saya	0%	15	13	32	40

	merasa kurang mengerti penjelasan guru tentang tata cara model pembelajaran ini.		%	%	%	%
4	Mata pelajaran pengantar pariwisata menggunakan model pembelajaran seperti ini menarik minat belajar saya.	16 %	58 %	24 %	2%	0 %
5	Model pembelajaran ini dapat mengatasi kecemburuan sosial yang sering terjadi di dalam kelas.	0%	9%	24 %	27 %	0 %
6	Konsep materi pelayanan prima dapat mudah saya pahami dengan model pembelajaran	20 %	54 %	17 %	9%	0 %

	an ini					
7	Model pembelajaran ini membuat saya sulit memahami mata pelajaran.	0%	9%	24%	20%	47%
8	Saya merasa senang dengan penentuan kelompok dalam pembelajaran ini.	10%	48%	15%	26%	1%
9	Penentuan kelompok ditentukan oleh guru membuat saya lebih antusias melakukan diskusi kelompok	20%	32%	21%	24%	3%
10	Model pembelajaran ini membuat saya lebih mudah berbaur dengan seluruh teman sekelas.	25%	52%	14%	9%	0%
11	Mata pelajaran pengantar pariwisata menyenangkan bagi saya	21%	54%	25%	0%	0%

	dengan model pembelajaran bermain peran ini.					
12	Penentuan kelompok secara heterogen membuat saya tidak takut dalam mengutarakan pendapat.	14%	64%	14%	18%	0%
13	Saya merasa bingung dalam menyelesaikan permasalahan dengan diskusi kelompok setelah melaksanakan model pembelajaran bermain peran.	0%	15%	26%	51%	8%
14	Saya tidak menyukai salah satu teman didalam kelompok.	2%	9%	17%	60%	12%
15	Teman-teman dalam kelompok	27%	52%	16%	5%	0%

	membantu saya memahami mata pelajaran ini.					
	Jumlah Rata-rata	15 %	39 %	18 %	19 %	7%

Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TPP (Tidak Punya Pendapat), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Pada tabel angket skala sikap di atas diisi oleh 20 siswa, sebagian besar siswa mengisi angket dengan baik. Beberapa siswa tidak dapat mengambil kelebihan dalam model pembelajaran bermain peran (*role play*) yang telah diterapkan. Setelah dilakukan pengamatan siswa mengalami keantusiasan naik dan turun, pernyataan mengenai materi pelayanan prima dapat mudah dipahami dengan model pembelajaran bermain peran diisi siswa sangat setuju 20% dan setuju 54% pada pilihan opsi yang tersedia di angket, sebagian besar siswa dapat menerima dengan baik model pembelajaran bermain peran (*role play*) dan cara pengelompokan yang dirancang guru dan peneliti.

Setelah dilakukan proses belajar mengajar model pembelajaran bermain peran (*role play*) dan pengamatan dari siklus I sampai siklus III mendapatkan banyak temuan-

temuan yang diperoleh peneliti, diantaranya sebagai berikut :

- Model pembelajaran bermain peran (*role play*) baru pertama diterapkan di SMKN 2 Baleendah, Bandung sehingga siswa masih merasa bingung dan sulit untuk memahami cara belajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Pada siklus I penjelasan mengenai model pembelajaran bermain peran (*role play*) membutuhkan waktu lebih lama sehingga pelaksanaan tindakan inti belum maksimal dan sesuai rencana. Namun pada siklus II dan III menunjukkan peningkatan hasil belajar dan pemahaman melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*).
- Pada siklus I siswa masih bingung cara belajar dengan bermain peran (*role play*), terlihat siswa kurang bersosialisasi dalam kelas saat ditentukan kelompok secara acak siswa terlihat canggung antar teman satu kelompok. Siswa segera berbaur setelah model pembelajaran berjalan bahkan siswa semakin akrab antara satu dengan lainnya pada siklus II dan III. Siswa semakin memahami model pembelajaran

- bermain peran (*role play*) dengan penentuan kelompok secara acak, karena siswa yang paham membantu siswa yang kurang paham dalam anggota kelompok.
- Pengelolaan kelas yang dilakukan Ibu Damayanti (guru mata pelajaran) kurang tegas dalam mengatasi karena sebagian siswa yang gaduh dan tidak memperhatikan penjelasan, karena siswa kurang menghargai guru yang dianggap sudah lanjut usia, peneliti membantu guru untuk mengelola kelas dan membuat siswa lebih menghargai siapapun guru yang mengajar. Kondisi kelas semakin terkendali pada siklus II dan III siswa lebih menghargai guru yang mengajar, meski siswa terkadang masih membuat kegaduhan.
 - Antusias siswa dalam mengikuti bermain peran (*role play*) mengalami naik dan turun karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi sikap siswa seperti ; Kurang mengerti model pembelajaran, Teman satu kelompok yang kurang disukai atau teman satu kelompok yang kurang dapat berkerjasama,

Kelelahan karena mata pelajaran pengantar pariwisata dimulai setelah pelajaran olahraga. Namun antusias siswa semakin membaik dan terkendali pada siklus II dan III.

- Dalam penentuan kelompok beberapa siswa mengeluhkan berkaitan dengan anggota kelompok, karena siswa kelas X tata kecantikan jarang mendapatkan kelompok secara acak. Siswa lebih individual dan beberapa siswa lain berkelompok, sosialisasi kurang terjalin antar siswa dalam kelas, saat model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada siklus I mulai diterapkan terlihat siswa merasa canggung dengan teman satu kelompok.

Siklus II siswa mulai dapat bekerjasama meski anggota kelompok berbeda dengan siklus I, namun dalam setiap kelompok beberapa anggotanya ingin terlihat lebih menonjol dan ingin mendapatkan nilai tertinggi sehingga peran yang dilakukan terlihat berlebihan, setelah selesai dilakukannya bermain peran (*role play*) guru dan peneliti

memberi penjelasan kepada siswa akan diberi penilaian dalam model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada kelompok atas dasar aspek ; a. Penggunaan waktu, b. Isi (isi bahasan), c. Peran para tokoh, d. Kreativitas, guru juga menjelaskan jika ingin mendapatkan nilai tinggi pada *pre test* dan *post test*. Siklus III siswa semakin bekerjasama meski anggota dalam kelompok berbeda dan siswa saling mendukung anggota lain dalam kelompok, meski beberapa siswa masih tetap individual dalam kelompok.

- Model pembelajaran bermain peran (*role play*) membantu siswa dalam memahami mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima dengan baik dan dapat membuat siswa lebih bersosialisasi dalam kelas.

KESIMPULAN

Model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat efektif berjalan pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima bila dipenuhi kondisi

sebagai berikut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan :

1. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima kelas X tata kecantikan di SMKN 2 Baleendah, Bandung menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna, imajinatif dan mandiri.
2. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X kecantikan SMKN 2 Baleendah, Bandung pada mata pelajaran pengantar pariwisata dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre test* I 54, *pre test* II 65,5 dan *pre test* III 71, dari nilai *post test* I 68, *post test* II 72,5 dan *post test* III 83,5 maka terdapat peningkatan *pre test* dan *post test*. Dari hasil *post test* pada siklus III nilai di atas KKM mencapai 90%.
3. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) memberikan kebebasan dalam mengembangkan materi yang dipelajari. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) melatih siswa untuk berfikir kritis dalam mengembangkan

materi yang dipelajari melalui bermain peran (*role play*), siswa dapat menjelaskan makna bermain peran (*role play*) yang telah dilaksanakan.

Implikasi

Penerapan pembelajaran dan prosedur dalam penelitian didasarkan pada pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan sub materi pelayanan prima. Model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat memiliki implikasi bagi siswa, dan guru. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*), hasil penelitian berperilaku pada siswa terhadap pelayanan prima di SMK Negeri 2 Baleendah, Bandung menghasilkan dampak positif dalam kehidupan sosial siswa, antara lain dapat menghargai pendapat orang lain serta dapat menciptakan kreatifitas dan menumbuhkan kerja sama yang baik dengan orang lain.

Model pembelajaran bermain peran (*role play*) salah satu model pembelajaran yang dapat menambah keterampilan guru dalam mengajar di dalam kelas. Menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat mengatasi masalah sosial yang terjadi di dalam kelas,

Saran – saran

Bedasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyegarkan.
2. Menjadi alternatif cara pengajaran di dalam kelas oleh guru untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
3. Guru diharapkan membuat perencanaan pembelajaran yang lebih matang agar pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat lebih optimal.
4. Tema-tema yang digunakan mengikuti masalah yang sedang banyak dibahas dan menarik agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Amri,Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam*

- Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Apriliani, Ike. 2015. Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Mata Diklat Melakukan Pelayanan Prima Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. Surabaya : Jurnal Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik,Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Akasara.
- Harmianto, Faridli dan Taniredja. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabet.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Mariana, Rifqie. 2003. Hygiene Sanitasi dan K3 pada Salon Kecantikan. Malang : Jurnal Universitas Malang.
- Mulyani, Endang. 2015. *Modul Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan*. Jakarta : Erlangga.
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya.Wina.2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Setyawan.Sigit.2013. *Nyalakan Kelasmu “20 metode mengajar dan aplikasinya”*. Jakarta : Grasindo.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.