

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Data

##### 4.1.1 Proses Penelitian

Penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* ini terdiri atas : (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi digunakan untuk pengembangan tindakan siklus berikutnya. Dimana tahap-tahap tersebut dilakukan sebanyak dua siklus, dengan evaluasi masalah yang menjadi fokus penelitian dapat teratasi dan tujuan penelitian dapat tercapai.

Peneliti melakukan observasi atau penelitian pendahuluan pada saat melakukan aktivitas rutin guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) di dalam kelas. Hasil observasi tersebut, sebelum memberikan materi kepada siswa, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian dilanjutkan mengabsen siswa dan bertanya apakah ada yang siswa yang tidak hadir. Namun, pada hari itu seluruh siswa hadir dan siap mengikuti proses pembelajaran. Sebelum guru menerangkan materi selanjutnya, guru memberikan pertanyaan tentang materi yang diajarkan sebelumnya untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan sebelumnya. Kemudian, guru melanjutkan menerangkan materi yang terdapat pada modul yang telah dimiliki siswa, ketika guru menerangkan terlihat beberapa siswa tidak membawa buku. Kemudian guru menegur siswa yang tidak membawa buku tersebut, guru juga menghimbau pada siswa yang lain

untuk meminjamkan pada siswa yang tidak membawa buku, setelah siswa dipastikan telah siap kembali guru menerangkan materi.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi ajar, melanjutkan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Sementara siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru yang terdapat dari modul yang lain. Ketika guru menerangkan materi ada beberapa siswa yang terlihat bosan dan melakukan kegiatan lain di luar proses belajar mengajar yang seharusnya. Peneliti yang bertindak sebagai observator banyak mencatat hal-hal yang terjadi di kelas dan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti nantinya agar penelitian berjalan dengan lancar. Di akhir pelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa pertemuan selanjutnya akan diberikan oleh peneliti. Dalam pengamatan peneliti, kondisi belajar terkesan monoton dan tidak sedikit siswa yang tidak fokus saat proses belajar mengajar berlangsung serta pembelajaran masih didominasi oleh guru. Berdasarkan keterangan dari guru jika pembelajaran dengan diskusi kelompok, siswa akan cenderung memilih teman akrab untuk menjadi anggota.

Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran Pengantar Pariwisata yaitu ibu Damayanti. Berdasarkan kesepakatan bersama, kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian skripsi adalah melaksanakan Pelayanan Prima. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah hari Rabu.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada di kelas X

kecantikan adalah hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan siswa mempunyai kemampuan rata-rata yang sama. Hal ini disebabkan :

- a. Rata-rata siswa hanya mengingat materi yang baru diberikan atau dijelaskan oleh guru dan cenderung melupakan materi lama. Guru pada saat memberikan tes tidak hanya mengeluarkan materi baru tetapi juga mengeluarkan materi lama yang pernah diberikan juga dikeluarkan dalam tes.
- b. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas bersifat monoton, sehingga siswa merasa bosan mengikuti pelajaran.

Bedasarkan permasalahan di atas, maka seharusnya pembelajaran di kelas, diterapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa belajar pada materi dan dapat membantu siswa dalam mengingat materi baru maupun materi lama, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah. Untuk mengatasi masalah ini peneliti menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*) untuk diterapkan di kelas X Kecantikan.

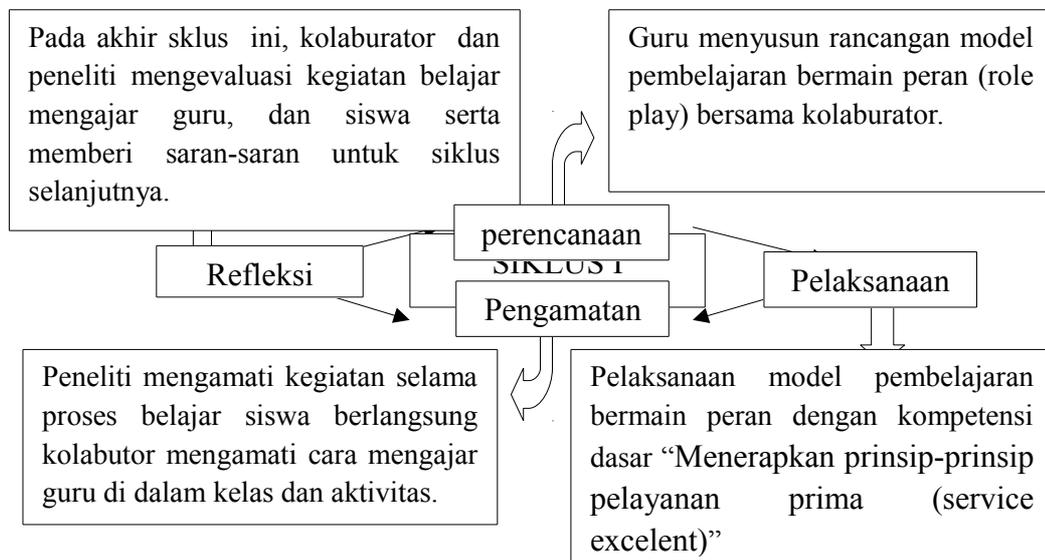
Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) diharapkan menjadi salah satu alternatif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pengantar pariwisata di kelas X kecantikan SMK Negeri 2 Baleendah Bandung. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar prosedur, 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan dan pengamatan, 3) Refleksi dalam setiap siklus.

#### **4.1.2 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.

Pada siklus pertama ini dapat dilihat dalam diagram di bawah ini :



Gambar 4.1 Skema alur siklus 1

#### 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. Meyusun 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 dokumentai kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Siklus I

No	Hari/Tanggal	Waktu	Rincian kegiatan
1.	Rabu, tanggal 19 Februari 2014	12.30 – 12.40	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, bertanya apakah ada siswa yang tidak hadir, serta menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
2.		12.40 – 12.55	Guru menjelaskan mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima, menjelaskan model bermain peran dan memberi contoh.
3.		12.55 – 13.35	Siswa melakukan metode bermain peran (role play). Setiap kelompok diberi waktu 5 menit.
4.		13.35 – 14.00	Guru melakukan diskusi kelompok untuk mendapatkan kesimpulan dari kelompok, tanya jawab, mengerjakan <i>post test</i> dan penutup.

### 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.

Kegiatan pembelajaran siklus pertama hari itu dimulai dengan guru menciptakan semangat pada siswa antara lain mengucapkan salam kepada siswi-siswi “Selamat siang anak-anak, masih semangat untuk belajar?”, para siswi menjawab “Selamat siang bu, capek bu tadi pelajaran olah raga”, guru menjawab “Yah, padahal ibu ingin memberikan materi pelayanan prima kemudian kita akan bermain peran”, banyak siswa tidak mengerti dan merasa asing dengan kata bermain peran (*role play*). Guru menjelaskan cara model pembelajaran bermain peran (*role play*), secara lebih rinci mengenai cara pembelajaran bermain peran (*role play*) dengan memberikan contoh kejadian sesuai dengan materi yang diberikan.

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.

Tabel 4.2 Pembagian Kelompok Siklus I

Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III	Kelompok IV	Kelompok V
1. Resti	1. Febriana	1. Sa'idah	1. Annisa	1. Lubna
2. Chindy	2. Maulida	2. Sri Rahayu	2. Sitti	2. Widya
3. Rissa	3. Ashrie	3. Yolanda	3. Syeni	3. Veni
4. Ine	4. Elvini	4. Irma	4. Laras	4. Noviana

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.

Gambar 4.2 Kegiatan Bermain Peran (*role play*)

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. Kelompok pertama Resti (pembicara), Chindy (moderator), Rissa (pembicara), Ine (notulen) dengan tema “pembukaan SPA di resort” pada kelompok pertama mengalami kesulitan untuk memulai, setelah dibantu oleh peneliti peserta didik dapat melakukan bermain peran dengan kompak dan saling menutupi kesalahan antar anggota kelompok. Pada kelompok kedua Febriana (pembicara), Maulida (pembicara), Ashrie (moderator), Elvini (notulen) dengan tema “produk perawatan pemutih dan anti penuaan” pada kelompok kedua mulai mudah melakukan bermain peran namun pada kelompok ini terlihat sangat canggung satu sama lain dikarenakan mereka kurang akrab.

Kelompok tiga Sa'idah (pembicara), Irma (pembicara), Sri (moderator), Yolanda (notulen) dengan tema “peluncuran alat facial yaitu photo facial” saat akan memulai para peserta didik bertanya apa itu photo facial karena masih terdengar asing, maka guru dibantu peneliti menjelaskan sedikit apa itu photo facial, setelah mengerti para anggota kelompok segera melanjutkan bermain peran. Kelompok 4 Annisa (pembicara), Sitti (pembicara), Syeni (moderator), Laras (notulen) dengan tema “scrub dari rosella” respon yang didapat sama dengan kelompok sebelumnya peserta

didik tidak tahu apa itu rosella karena tidak biasa rosella digunakan dalam produk kecantikan, setelah mendapatkan penjelasan anggota kelompok melanjutkan bermain peran. Kelompok lima Lubna (pembicara), Noviana (pembicara), Widya (moderator), Veni (notulen) dengan tema “airbrush foundation” pada kelompok ini anggota bingung bagaimana menjelaskan alat yang terdapat pada skenario, setelah membaca dan melihat alat para anggota menjelaskan dan mencoba alat pada anggota yang menjadi penonton, kegiatan bermain peran terjadi dengan menyenangkan meski ada beberapa hal yang menjadi hambatan saat berlangsung kegiatan bermain peran.

Dari perbedaan bermain peran antar peserta didik diminta menyampaikan pendapat mengenai bermain peran (*role play*) dan materi yang dibahas. Kemudian mendiskusikan, tanya jawab dan menarik kesimpulan dari kegiatan dan hasil diskusi.

### 3) Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti dan guru menyimpulkan secara keseluruhan materi pelayanan prima yang telah dibahas, dipraktikkan, didiskusikan dan disampaikan dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Peneliti dan guru menekankan bahwa yang terpenting dari bermain peran (*role play*) adalah kemampuan untuk menjelaskan makna kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru memberikan *post test* untuk dikerjakan oleh siswa untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dikerjakan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

### 4) Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siklus I, berikut ini tabel siklus I :

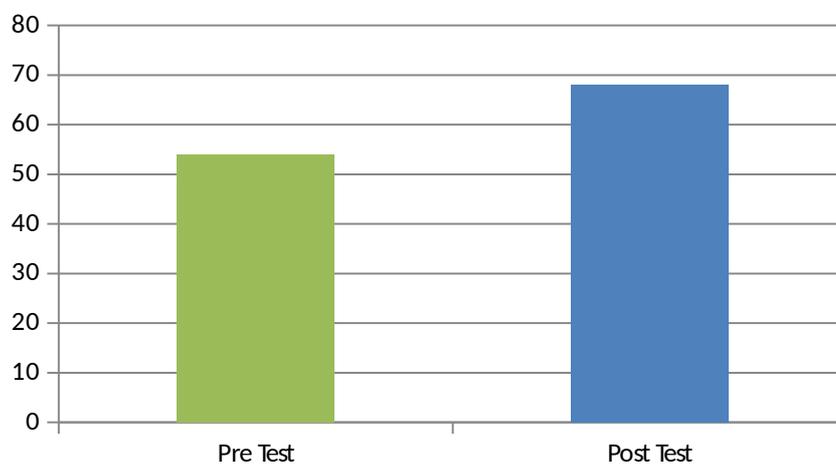
Tujuan tahap hasil tes adalah membantu siswa memahami dan menerapkan pengantar pariwisata khususnya pada bidang kecantikan. Bagi guru tahap ini dijadikan untuk mengukur pemahaman siswa dalam mata pelajaran pengantar pariwisata.

Hasil pemahaman materi dapat dilihat dari hasil diskusi dan hasil *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* siklus 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.

Tabel 4.3 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



Gambar 4.3 Diagram Hasil Pre Test dan Post Test siklus 1

Pada tabel dan diagram di atas menunjukkan terdapat peningkatan dari hasil pre test dan post test siklus I pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima.

5) 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.

Tabel 4.4 Nilai Hasil Bermain Peran (*Role Play*) Siklus I

Kelompok	Nama Anggota Kelompok (Siswa)	Perolehan Nilai
1	1. Resti 2. Chindy 3. Rissa 4. Ine	20
2	1. Febriana 2. Maulida 3. Ashrie 4. Elvini	15
3	1. Sa'idah 2. Sri Rahayu 3. Yolanda 4. Irma	21
4	1. Annisa 2. Sitti 3. Syeni 4. Laras	13
5	1. Lubna 2. Widya 3. Veni 4. Noviana	18

Pada penilaian hasil bermain peran (*role play*) pada tabel di atas guru menetapkan bahwa nilai yang diperoleh adalah Kriteria Nilai 8-12 = Tidak aktif, 13-17 = Kurang aktif, 18-22 = Cukup aktif, 23-27 = Aktif, 28-32 = Sangat aktif setiap bermain peran (*role play*), setiap kelompok akan

mendapat nilai dari aspek-aspek penilaian yang dibagi menjadi delapan aspek yaitu : 1. Memperhatikan pendapat siswa lain, 2. Mengemukakan pendapat, 3. Mendengarkan arahan guru, 4. Mencatat , 5. Memperhatikan waktu saat bermain peran, 6. Menyusun skenario sesuai dengan materi, 7. Memerankan tokoh, 8. Kreativitas melakukan bermain peran.

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.

#### 6) 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 4.5 Refleksi Tindakan Siklus I

No	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 memahami dari materi dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran ( <i>role play</i> )	Guru menjelaskan 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

Sumber : Berdasarkan data penelitian

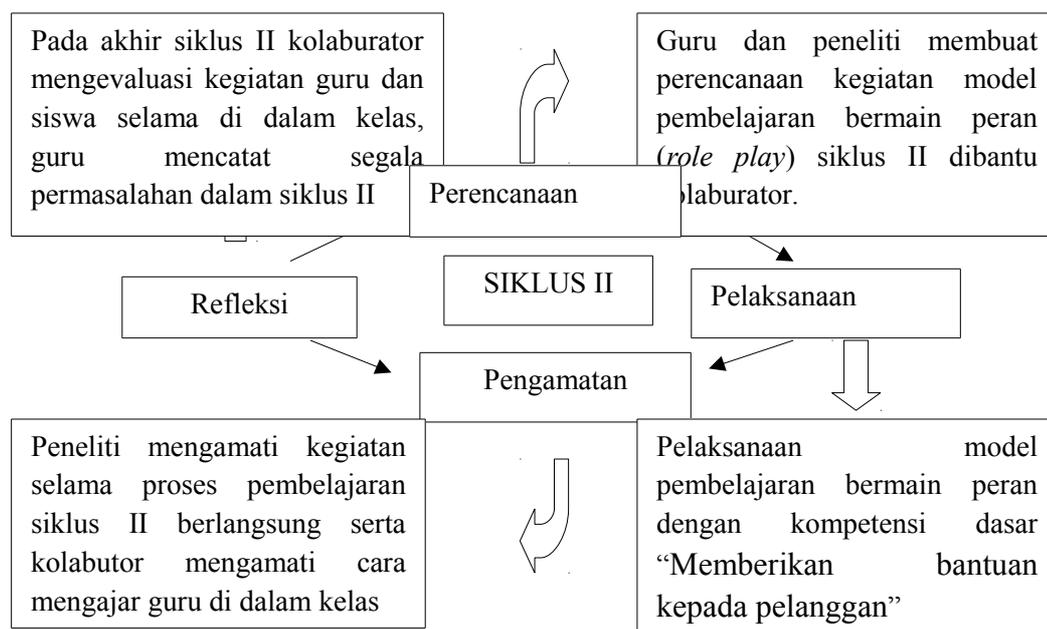
Berdasarkan refleksi yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dari guru antara lain masih terlalu tergesa-gesa dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan bermain peran (*role play*) yang akan dilakukan oleh peserta didik sehingga peserta didik kurang mengerti dengan apa yang akan dikerjakan. Permasalahan 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.

#### 4.1.3 Deskripsi Data Siklus II

Data penelitian siklus II mengenai fokus masalah, melakukan perencanaan tindak lanjut, deskripsi pelaksanaan tindakan dan pengamatan, catatan penelitian, jurnal kolaborator, skor soal *pre test* dan *post test* siklus II serta refleksi 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 menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan membagi kelas menjadi 5 kelompok untuk mempraktekan bermain peran. Kegiatan siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.4 Skema Alur Siklus II  
 Sumber : berdasarkan telaah penelitian

**a. Perencanaan Tindakan**

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 kegiatan pembelajaran pengantar pariwisata di kelas, antara lain :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II, dengan kompetensi dasar melaksanakan pelayanan prima sesuai silabus, berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru mata pelajaran dan peneliti ada permasalahan. Guru akan mengoptimalkan model pembelajaran bermain peran (*role play*) mendampingi setiap kelompok yang melakukan kegiatan bermain peran.
2. Membuat bahan materi yang digunakan sebagai bahan bermain peran (*role play*) dan membuat soal *pre test* dan *post test* guna mengukur kemampuan pemahaman siswa.
3. Mengatur kembali waktu penjelasan materi dengan bermain peran (*role play*) agar tidak terjadi kekurangan waktu bermain peran (*role play*) yang terjadi pada siklus I.
4. Melakukan pengelolaan kelas untuk menciptakan keadaan yang kondusif pada saat proses belajar mengajar.
5. Memberikan penjelasan kembali tentang model pembelajaran bermain peran (*role play*) sebelum memulai bermain peran, agar siswa semakin paham sistem belajar menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*).
6. Memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam melakukan bermain peran (*role play*) untuk mendapatkan peningkatan nilai.

7. Menyiapkan jurnal untuk kolaborator, catatan penelitian, lembar pengamatan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, lembar nilai dalam siklus II, serta memberikan soal-sola pretest.

Tabel 4.6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Siklus II

No	Hari/Tanggal	Waktu	Rincian kegiatan
1.	Rabu, tanggal 26 Februari 2014	12.30 – 12.40	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, bertanya apakah ada siswa yang tidak hadir, serta menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
2.		12.40 – 12.55	Guru menjelaskan mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima, menjelaskan model bermain peran dan memberi contoh.
3.		12.55 – 13.35	Siswa melakukan metode bermain peran (role play). Setiap kelompok diberi waktu 5 menit.
4.		13.35 – 14.00	Guru melakukan diskusi kelompok untuk mendapatkan kesimpulan dari kelompok, tanya jawab, mengerjakan <i>post test</i> dan penutup.

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru dan peneliti diamati oleh kolaborator dimana akan mengisi jurnal kolaborator. Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Rabu tanggal 26 Februari 2014 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit mulai pada jam 12.30-14.00. Rincian pelaksanaan pembelajaran siklus II adalah 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 soal-soal tes awal (*pre test*).
  - c. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa.
  - d. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.
  - e. Menyiapkan lembar catatan lapangan.
  - f. 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 26 februari 2014, dimulai pukul 12.30 – 14.00. Pelaksanaan tindakan diatur sebagai berikut :
1. Kegiatan awal
- Tindakan diawali dengan guru memberikan pre test kepada siswa untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi pada siklus sebelumnya, kemudian setelah selesai melaksanakan *pre test*, guru terlebih dahulu menjelaskan materi dan menjelaskan kembali 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 pelayanan prima yang dijelaskan guru. Kegiatan selanjutnya adalah penyajian materi pembelajaran oleh guru, agar siswa tertarik untuk mempelajari materi guru menggunakan media laptop dan LCD, karena siswa tidak pernah menggunakan

sebelumnya, siswa lebih bebas mengembangkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

#### 2. Kegiatan inti

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.

Tabel 4.7 Pembagian Kelompok Siklus II

Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III	Kelompok IV	Kelompok V
1. Saidah 2. Sri  Rahayu 3.  Resty 4.  Yolanda	1. Annisa 2. Sitti 3. Rissa 4. Ine	1. Febri 2. Maulida 3. Syeni 4. Irma	1. Lubna 2. Noviana 3. Ashrie 4. Laras	1. Chindy 2. Widya 3. Veni 4. Elvini

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. Pemeran-pemeran pada kelompok pertama adalah Sa'idah (tamu), Sri (pembeli), Resty (beautician), Yolanda (penerima tamu) dengan tema “kegiatan salon dan pembelian produk” kelompok pertama ini kompak dalam memerankan masing-masing karakter meski masih ada kekurangan dalam berbicara pada pelanggan masih kurang sopan.



Gambar 4.5 Kegiatan Bermain Peran (*role play*)  
Kelompok kedua terdiri dari Anissa (pembeli), Sitti (penjual), Rissa (pembeli), dan Ine (penjual) dengan tema “membeli produk di salon” kegiatan bermain kelompok dua cukup kompak meski ada satu

anggota yang sedikit berlebihan saat memerankan suatu lakon. Pada kelompok tiga Dari perbedaan bermain peran antara peserta didik dengan peneliti dan guru, siswa diminta menyampaikan pendapat mengenai bermain peran (*role play*) dan materi yang telah dibahas. Kemudian mendiskusikan, tanya jawab, dan membahas lebih luas pada materi yang dibahas, dari hasil diskusi yang telah berjalan maka ditarik kesimpulan dari pembahasan materi.

### 3. Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti dan guru menyimpulkan secara keseluruhan materi yang telah dibahas, dipraktikkan, didiskusikan dan disampaikan dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Peneliti dan guru menekankan bahwa yang terpenting dari bermain peran (*role play*) adalah kemampuan untuk menjelaskan makna kegiatan yang telah dilaksanakan, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti. Guru memberikan *post test* untuk dikerjakan oleh siswa untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dikerjakan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

### 4. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siklus II

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.

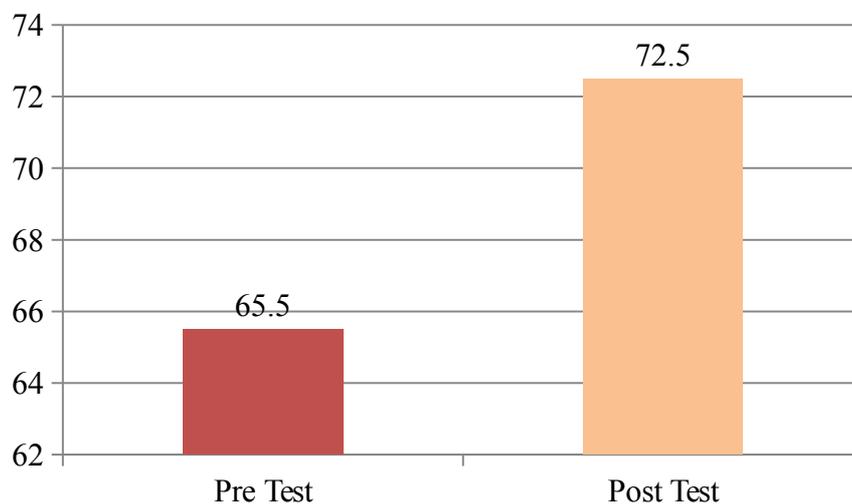
Hasil pemahaman materi dapat dilihat dari hasil diskusi dan hasil *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* siklus II terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Tes tersebut mengukur pemahaman objektifitas siswa. Pemahaman objektif ini adalah siswa dapat memahami segala informasi yang terdapat dalam materi pelajaran. Dalam tahap penampilan hasil ini juga akan dipaparkan mengenai presentasi setiap kelompok. Hasil *post test* siklus II menunjukkan nilai rata-rata 72,5 dengan nilai terendah 60 serta tertinggi adalah 90.

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 II dicatat oleh guru dan kolaborator dalam catatan penelitian pada jurnal kolaborator. Pada *post test* siklus II sebagian besar siswa menjawab benar pada nomor 2, 4, 5-6, 8-10 soal pilihan ganda, pada nomor 1, 3, 7 soal pilihan ganda sebagian besar siswa menjawab salah. Pada jawaban yang salah hampir seluruh siswa bingung pada jawaban pilihan ganda.

Tabel 4.8 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Annisa Zukhruf	60	70
2	Ashrie Niesha	70	80
3	Chindy Apriliana	60	70
4	Elvini Aurieliani	60	70
5	Febriana Sihombing	70	80
6	Ine Destrianti	70	80
7	Irma Cahya Iman	70	80
8	Laras Prasetyowati	60	70

9	Lubna Al Makkiyah	60	70
10	Maulida Sugih	70	70
11	Noviana Sutarna	50	60
12	Ressty Putri	80	90
13	Risa Ftriani	80	80
14	Sa'idah Nur	70	80
15	Sitti Nur Saidah	60	70
16	Sri Rahayu	60	70
17	Syeni Noviana	70	70
18	Veni Sofiaantin	60	60
19	Widya Ningsih	60	60
20	Yolanda Fertika	70	70
	Nilai rata-rata	65,5	72,5



Gambar 4.6 Diagram Hasil Pre Test dan Post Test siklus II

Pada tabel dan diagram diatas menunjukkan peningkatan dari hasil pre test dan post test siklus II pada mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima.

#### 5. Hasil Kelompok Bermain Peran (*Role Play*) Pengantar

##### Pariwisata Siklus II

Guru meminta untuk kelompok yang telah siap untuk memulai presentasi bermain (*role play*) 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 II untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Tabel 4.9 Nilai Hasil Bermain Peran (*Role Play*) Siklus II

Kelompok	Nama Anggota Kelompok (Siswa)	Perolehan Nilai
1	1. Saidah 2. Sri Rahayu 3. Resty 4. Yolanda	23
2	1. Annisa 2. Sitti 3. Rissa 4. Ine	22
3	1. Febri 2. Maulida 3. Syeni 4. Irma	19
4	1. Lubna 2. Noviana 3. Ashrie 4. Laras	17
5	1. Chindy 2. Widya 3. Veni 4. Elvini	18

Penilaian hasil bermain peran (*role play*) pada tabel diatas guru menetapkan bahwa nilai yang diperoleh pada siklus II, kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kelompok 1 dengan perolehan nilai 23 dalam melakukan bermain peran seluruh anggota aktif , kreatif, isi pembahasan sesuai tema dan materi, sedangkan kelompok dengan nilai terendah adalah kelompok 4 dengan perolehan nilai 17 dalam melakukan bermain peran (*role play*) anggota kurang aktif, suara kurang jelas, isi pembahasan kurang sesuai dengan tema dan materi dengan alasan sudah lelah, kelompok 2,3 dan 5 memiliki anggota yang cukup paham, aktif, dan kreatif. Kegiatan selama bermain peran (*role*

*play*), respon dan partisipasi siswa dicatat oleh peneliti dalam lembar kegiatan pengamatan.

#### 6. Refleksi Siklus II 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, peneliti. Refleksi dilakukan untuk mencari solusi dan mendiskusikan masalah yang terjadi selama pelaksanaan tindakan pada siklus II. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role play*) siklus II mendapat perbaikan dari kekurangan proses pembelajaran diterima peneliti dari guru mata pelajaran pengantar pariwisata Ibu Damayanti, hasil refleksi antara lain:

Tabel 4.10 Refleksi Tindakan Siklus II

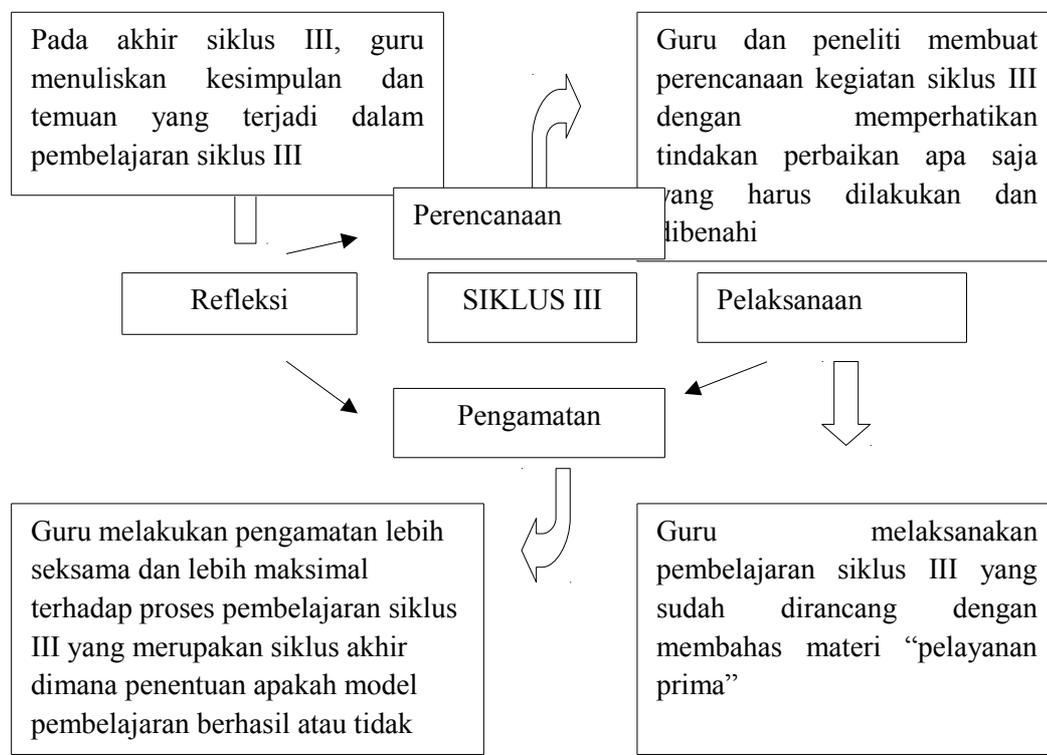
No	Masalah	Tindakan Perbaikan
1	Masih terdapat kelompok yang kurang fokus terhadap tema dan materi, kurang bekerjasama antar sesama anggota dalam kelompok.	Guru harus lebih memperhatikan kelompok yang masih kurang fokus, dan membantu untuk kelompok tersebut melakukan isi presentasi.
2	Masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan masih takut untuk mengemukakan pendapat dan berpartisipasi maju didepan kelas.	Guru mengajak siswa untuk lebih aktif dan memberi kata-kata yang membangkitkan percaya diri siswa untuk berani berpartisipasi.
3	Suasana kelas lebih sepi, karena siswa sudah lelah setelah pelajaran olah raga.	Guru memotivasi siswa agar kembali menjadi semangat

Bedasarkan refleksi yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian merasa perlu untuk mengadakan perbaikan dalam beberapa hal yang kurang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Perbaikan tersebut akan diwujudkan pada siklus III, 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*) dengan menggunakan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4.1.4 Deskripsi Data Siklus III

Data penelitian siklus III mengenai fokus masalah, melakukan perencanaan tindak lanjut, deskripsi pelaksanaan tindakan dan pengamatan, catatan penelitian, jurnal kolaborator, 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. Kegiatan siklus III dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.7 Skema alur siklus III

**a. Perencanaan Tindakan**

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 kegiatan pembelajaran pengantar pariwisata di kelas, antara lain :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus III, dengan kompetensi dasar melaksanakan pelayanan prima sesuai silabus, peneliti lebih memfokuskan untuk mengoptimalkan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dengan menggunakan media pendukung.
2. Membuat bahan materi yang digunakan sebagai bahan bermain peran (*role play*) dan membuat soal *pre test* dan *post test* guna mengukur kemampuan pemahaman siswa.
3. Merancang kelompok dan penentuan anggota kelompok setelah melihat dari data siswa pada siklus I dan siklus II.
4. Melakukan pengeloaan kelas untuk menciptakan keadaan yang kondusif pada saat proses belajar mengajar.
5. Memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam melakukan bermain peran (*role play*) untuk mendapatkan peningkatan nilai.
6. Menyiapkan jurnal untuk kolaborator, catatan penelitian, lembar pengamatan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, lembar nilai dalam siklus III, serta membagikan soal pretest pada siswa.

Tabel 4.11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Siklus III

No	Hari/Tanggal	Waktu	Rincian kegiatan
1.	Rabu, tanggal 5 Maret 2014	12.30 – 12.40	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, bertanya apakah ada siswa yang tidak hadir, serta menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
2.		12.40 – 12.55	Guru menjelaskan mata pelajaran pengantar pariwisata materi pelayanan prima, menjelaskan model bermain peran dan memberi contoh.
3.		12.55 – 13.35	Siswa melakukan metode bermain peran (role play). Setiap kelompok diberi waktu 5 menit.
4.		13.35 – 14.00	Guru melakukan diskusi kelompok untuk mendapatkan kesimpulan dari kelompok, tanya jawab, mengerjakan <i>post test</i> dan penutup.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru dan peneliti diamati oleh kolaborator dimana akan mengisi jurnal kolaborator. Pelaksanaan siklus III dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Maret 2014 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit mulai pada jam 12.30-14.00. Rician pelaksanaan pembelajaran siklus III adalah sebagai berikut :

##### 1) Tahap Persiapan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu melakukan persiapan sebagai berikut :

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

- b. Melakukan revisi terhadap soal tes awal (*pre test*).
- c. Menyusun Lembar Kerja Siswa.
- d. Menyusun lembar observasi kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.
- e. Menyusun lembar catatan lapangan.
- f. 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 5 Maret 2014, dimulai pukul 12.30 – 14.00. Pelaksanaan tindakan diatur sebagai berikut :

### 1. Kegiatan awal

Tindakan awal terlebih dahulu guru memberikan *pre test* seperti biasa pada siklus sebelumnya kepada siswa untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi sebelumnya dan materi yang akan dibahas, kemudian setelah selesai melaksanakan *pre test* guru menjelaskan terlebih dahulu menjelaskan materi dan menjelaskan kembali cara belajar bermain peran (*role play*) dengan teknik simulasi prosedur atau peraturan, bagaimana cara menuangkan ide dalam model pembelajaran bermain peran (*role play*), yang terpenting siswa dapat melaksanakan pembelajaran bermain sekaligus memahami materi yang dijelaskan guru.

Kegiatan dimulai dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru, agar siswa tertarik untuk mempelajari materi guru menggunakan media laptop, LCD dan lab salon yang akan digunakan saat melakukan bermain, siswa lebih bebas mengembangkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

## 2. Kegiatan inti

Pada tindakan ini guru membuat kelompok secara acak dan tidak sama pada kelompok siklus I dan siklus II yang dibentuk oleh guru dan dibantu 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, tetapi dibatasi materi pelayanan prima dan tema bermain peran (*role play*) yang telah disusun oleh guru dan peneliti.

Tabel 4.12 Pembagian Kelompok Siklus III

Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III	Kelompok IV	Kelompok V
1. Ine	1. Rissa	1. Febri	1. Resty	1. Yolanda
2. Sri	2. Sitti	2. Maulida	2. Lubna	2. Chindy
Rahayu	3. Irma	3. Laras	3. Elvini	3. Sa'idah
3.	4. Noviana	4. Veni	4. Widya	4. Annisa
Ashrie				
4.				
Syeni				



Gambar 4.8 Kegiatan Bermain Peran (role play)

Gambar diatas beberapa kelompok melakukan bermain peran di

luar ruang kelas. 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.

### 3. Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti dan guru menyimpulkan secara keseluruhan materi yang telah dibahas, dipraktikkan, didiskusikan dan disampaikan dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*), siswa menyampaikan pertanyaan dan pendapat tentang penampilan setiap kelompok yang telah maju didepan kelas. Peneliti dan guru menekankan bahwa yang terpenting dari bermain peran (*role play*) adalah kemampuan untuk menjelaskan makna

kegiatan yang telah dilaksanakan, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti. Guru memberikan *post test* untuk dikerjakan oleh siswa untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dikerjakan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*)

#### 4. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siklus III

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.

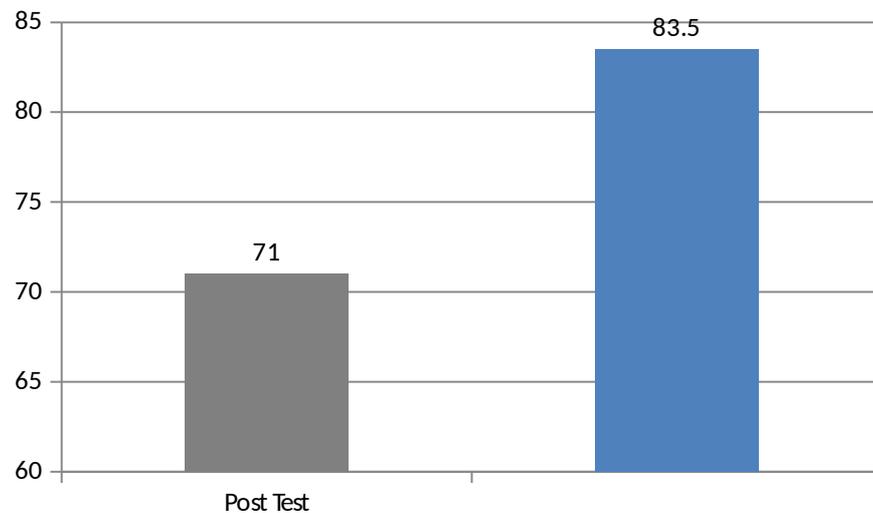
Hasil pemahaman materi dapat dilihat dari hasil diskusi dan hasil *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* siklus III terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda, soal ini mengukur pemahaman objektifitas siswa. Soal *post test* siklus III terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang 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 4.13 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 4.9 Diagram Hasil *Pre Test* dan *Post Test* siklus III

#### 5. 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 amgotanya 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.

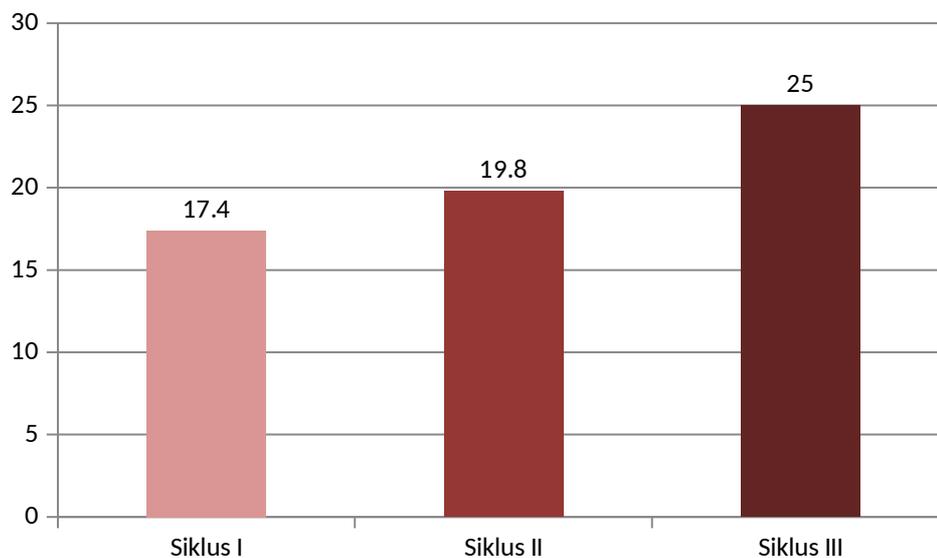
- Siswa dapat belajar menggunakan bahasan dengan baik dan benar.
- Siswa bebas menentukan keputusan dan berekspresi sesuai dengan peran.

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 4.10 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.

#### 6. 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 menunjukkan 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 menunjukkan dianggap cukup sampai siklus III, karena sudah mencapai peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran pengantar pariwisata.

#### 4.1.5 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengantar

##### Pariwisata Dengan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role*

##### *Play*) Siklus I, II, III

##### A. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setiap proses akhir pembelajaran dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, soal *pre tes* dan *post test* yang disusun peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran dengan jumlah soal 10 soal yang harus diselesaikan dalam waktu 10 menit. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.16 Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengantar Pariwisata Pada Siklus I

No	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

Dari hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *post test* sesudah dilakukan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

#### B. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Seperti pada siklus I, setiap akhir proses pembelajaran siklus II juga dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, soal *pre tes* dan *post test* yang disusun peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.17 Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengantar Pariwisata Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Annisa Zukhruf	60	70
2	Ashrie Niesha	70	80
3	Chindy Apriliana	60	70
4	Elvini Aurieliani	60	70
5	Febriana Sihombing	70	80
6	Ine Destrianti	70	80
7	Irma Cahya Iman	70	80
8	Laras Prasetyowati	60	70
9	Lubna Al Makkiyah	60	70
10	Maulida Sugih	70	70
11	Noviana Sutarna	50	60
12	Ressty Putri	80	90
13	Risa Ftriani	80	80
14	Sa'idah Nur	70	80
15	Sitti Nur Saidah	60	70
16	Sri Rahayu	60	70
17	Syeni Noviana	70	70
18	Veni Sofiaantin	60	60
19	Widya Ningsih	60	60
20	Yolanda Fertika	70	70
	Nilai rata-rata	65,5	72,5

Dari hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *post test* sesudah dilakukan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

### C. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Seperti siklus I dan II, setiap akhir proses pembelajaran siklus III juga dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, soal *pre tes* dan *post test* yang disusun peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.18 Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengantar Pariwisata 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	70
10	Maulida Sugih	70	80
11	Noviana Sutarna	70	80
12	Ressty Putri	80	90
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

Dari hasil belajar pada siklus III menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *post test* sesudah dilakukan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

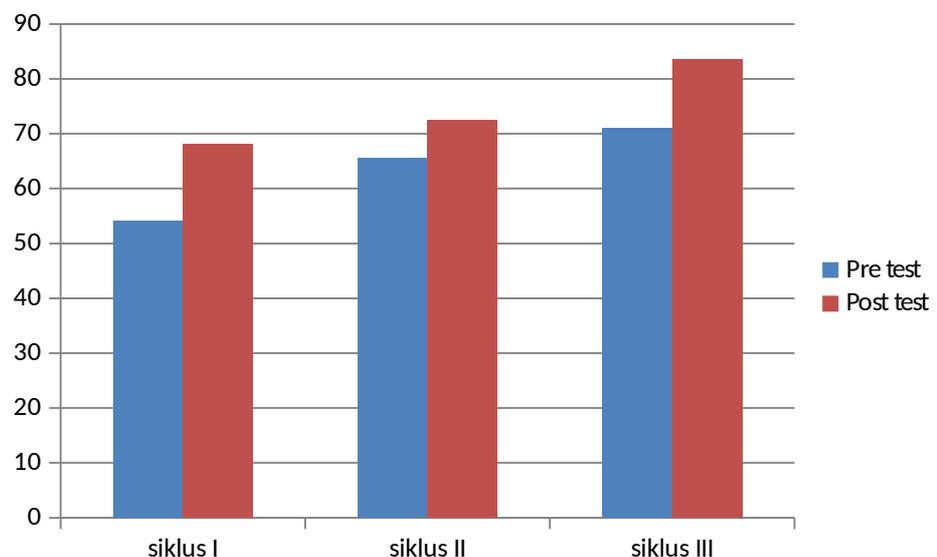
D. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengantar Pariwisata  
Materi Pelayanan Prima Dengan Model Pembelajaran Bermain peran  
(*Role Play*)

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada dasarnya merupakan hasil dari proses belajar siswa baik berupa kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dan keterampilan yang dimiliki siswa. Pencapaian hasil belajar siswa dapat diketahui melalui tes yang dikerjakan siswa secara individu.

Soal *pre test* dan *post test* terdiri dari 10 soal pilihan ganda pada siklus I, II dan III yang harus diselesaikan dalam waktu 10 menit. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pre test* siklus I menunjukkan rata-rata nilai *pre test* 54 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Setelah dilakukan tindakan model pembelajaran bermain peran (*role play*) terjadi peningkatan nilai rata-rata *post test* sebesar 68 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80.

Hasil tes pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, dengan nilai rata-rata *pre test* 65,5 nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Terlihat peningkatan hasil rata-rata *pre test* siklus I ke siklus II yaitu 54 ; 65,5. Nilai *post test* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata 72,5 setelah dilakukan proses pembelajaran, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 dibandingkan dengan hasil *post test* siklus I pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata 62,5 ; 72,5 meskipun hanya ada satu siswa yang mendapatkan nilai 90 tetapi siswa lain mengalami peningkatan nilai dari siklus I.

Hasil tes pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II, dengan nilai rata-rata *pre test* 71 nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80, terlihat peningkatan hasil rata-rata *pre test* siklus II ke siklus III yaitu 65,5 ; 71. Nilai *post test* pada siklus III menunjukkan peningkatan nilai rata-rata 83,5 setelah dilakukan proses pembelajaran, nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90 dibandingkan dengan hasil *post test* siklus II, pada siklus III terjadi peningkatan nilai rata-rata *post test* 72,5 ; 83,5 pada siklus III banyak siswa yang mendapatkan nilai 90. Untuk melihat lebih jelas peningkatan dari hasil *pre test* dan *post test* setelah dilakukan model pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat dilihat dari diagram berikut :



Gambar diagram 4.11 Peningkatan Nilai Pre Test dan Post Test Siklus I, II, III

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 :

Tabel 4.19 Penilaian Respon Siswa Angket Skala Sikap terhadap Proses Belajar Mengajar pada Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*)

No	Pertanyaan	SS	S	TPP	TS	STS
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 merasa kurang mengerti penjelasan guru tentang tata cara model pembelajaran ini.	0%	15 %	13 %	32 %	40%
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 ini	20 %	54 %	17 %	9%	0%
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 dengan model pembelajaran bermain peran ini.	21 %	54 %	25 %	0%	0%
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 membantu saya memahami mata pelajaran ini.	27 %	52 %	16 %	5%	0%
	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.

Pernyataan yang menjadi perhatian guru dan peneliti setelah pengamatan adalah pernyataan no lima yang menyebutkan model

pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat mengatasi kecemburuan sosial yang sering terjadi di dalam kelas dan pernyataan no sepuluh model pembelajaran bermain peran (*role play*) membuat saya lebih mudah berbaur dengan seluruh teman sekelas. Pernyataan no lima diisi sangat tidak setuju oleh siswa sebanyak 27% dan siswa yang memilih setuju sebanyak 8 % sedangkan pernyataan no sepuluh dipilih sangat setuju siswa sebanyak 25% dan siswa yang memilih setuju sebanyak 52% setelah dicek kembali pada siswa, ternyata sebagian besar siswa siswa tidak mengerti arti kata kecemburuan sosial.

#### **4.2 Temuan- temuan dan Pembahasan**

Setelah dilalukan 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.

#### **4.3 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian telah dilaksanakan dengan maksimal, namun masih memiliki keterbatasan, sebagai berikut :

- Perbedaan bahasa antara peneliti dengan siswa dan guru terkadang membuat salah paham akan arti kata yang diucapkan.
- Keterbatasan dalam waktu untuk guru memahami model pembelajaran bermain peran (*role play*), sehingga peneliti menjelaskan kembali model pembelajaran yang dilakukan peneliti.