



JURNAL TATA BOGA

Tersedia online di
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI PRODUK KUE INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

¹Rizky Fadhilah, ²Any Sutiadiningsih, ³Niken Purwidiani, ⁴Dwi Kristiastuti

¹Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

^{2, 3, 4}Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Keyword:

Model Pembelajaran, Role Playing, Hasil belajar, Produk Kue Indonesia, Materi Beras Dan Tepung Beras

Corresponding author:

Rizkyfadhilah@mhs.unesa.ac.id
 Anysutiadiningsih@unesa.ac.id
 Nikenpurwidiani@unesa.ac.id
 Dwikristiastuti@unesa.ac.id

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil nilai belajar siswa serta persentase ketuntasan belajar siswa pada materi Produk Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras di siswa kelas XI Jasa Boga di SMKN 2 Tuban. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif dengan design penelitian *pre eksperimental design* (design eksperimental semu) dengan menggunakan subjek berjumlah 32 siswa pada kelas XI Jasa Boga. Rancangan penelitian menggunakan *one group pre test post test design*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes lalu di uji dengan uji normalitas lalu uji t-test dua pihak. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik simpulan bahwa adanya peningkatan pada hasil nilai rata-rata siswa yaitu sebesar 14,35, serta peningkatan persentase kelulusan siswa sebesar 53,125% setelah diberikannya model pembelajaran *role playing*.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah sering kali lebih berpusat pada guru, dan tidak jarang guru kurang memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Padahal pada abad ke-21 ini terjadi perkembangan yang besar pada system pendidikan nasional, yaitu pembelajaran abad 21 ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk belajar dan inovatif sesuai dengan 4C (*Communication, Colaboration, Creativity, dan Critical Thinking*), kemampuan hidup dan karir, serta kemampuan dibidang informasi, media, dan teknologi (P21 dalam Wijaya, dkk. 2016) [15]. Dikarenakan tuntutan tersebut, guru memiliki tugas untuk menuntun siswa pada proses pembelajaran agar dapat memenuhinya

dengan memfokuskan pengajaran pada beberapa keterampilan antara lain penguatan pendidikan karakter (PPK), 4C, literasi serta HOTS (*High Order Thinking Skill*) (Gumrowi dalam Mukarramah, dkk. 2021) [8]. Pengajaran yang didasarkan tuntutan tersebut merupakan pengajaran dengan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran yang berdasarkan HOTS yang diawali dari mengamati, menanya, mengolah, mencoba, menyaji, menalar dan akhirnya mencipta. Penggunaan pendekatan saintifik juga mampu meningkatkan pada hasil belajar siswa. Didukung dari penelitian Fatmawati, dkk (2017) yang berjudul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan

Konvensional Dengan Pendekatan Saintifik Pada Kompetensi Dasar Fungsi Manajemen Siswa Kelas X Di SMA Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2016/2017” didapatkan simpulan bahwa penggunaan pendekatan saintifik memberikan dampak yang lebih baik pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan pendekatan konvensional [6]. Lalu penelitian Putri (2017) juga menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa yang diajar menggunakan pendekatan konvensional lebih rendah daripada siswa yang menggunakan pendekatan saintifik, yaitu pada kelas control didapatkan rata-rata nilai 65,26 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 84,80 [10].

Pada pendekatan saintifik terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah *role playing*. Dilain sisi, *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut program PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan Gembira dan Berbobot), didukung oleh pernyataan Nurjannah, dkk (2019) pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” yaitu bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa serta mampu membuat siswa merasa senang [9].

Model *role playing* merupakan metode yang menekankan peserta didik terhadap pengalaman belajar langsung dengan melakukan pengaplikasian langsung terhadap materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dengan memerankan tokoh karakter baik makhluk hidup atau benda mati. Hamdani dalam Setiawan, Hasrian Rudi, dan Zukarnein (2016) menyatakan bahwa pada model *role playing*, siswa mampu diberikan keputusan akan berekspresi secara mandiri serta siswa dapat memiliki pengalaman menyenangkan secara langsung [11]. Disusul pendapat Kamaluddin Zuniar dan Ferry Aristya (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan metode *role playing* memiliki nilai tambah yaitu dapat menjamin keterlibatan langsung seluruh siswa dan dapat menunjukkan kemampuan akan kerjasama serta mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan [7]. Selain itu, menurut penelitian Setiawati (2011) yang berjudul “Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar” yaitu melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat mendorong siswa berkembang memiliki keterampilan, bertanggungjawab, kerja kelompok, serta pemecahan masalah secara kreatif [12].

Role playing memiliki karakteristik sebagai berikut (Subagio dalam Aprilisyani. 2021) [3]:

1. Pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki nilai positif
2. Berdasarkan oleh motivasi yang ada dalam diri sendiri atas kemauan pribadi
3. Bersifat tiba-tiba muncul dan sukarela, sehingga siswa bebas melakukan alternative apapun dalam kegiatannya
4. Selalu melibatkan peran siswa baik kegiatan fisik maupun mental
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan komunikasi, dan sebagainya.

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan model pembelajaran *role playing*, berikut sintaks yang harus dilakukan (Djumingin, 2011) [5], antara lain:

1. Guru menyiapkan skenario yang akan dipelajari di kelas berupa dialog percakapan yang akan diperankan oleh siswa serta siswa dapat melakukan pengembangan terkait dialog tersebut.
2. Guru memilih beberapa siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan, siswa dipilih secara acak kemudian akan dibentuk kelompok.
3. Guru membentuk beberapa kelompok siswa lalu membagikan lembar skenario yang akan diperankan.
4. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai secara langsung sebelum pelakonan dimulai.
5. Guru mempersilahkan siswa yang telah dipilih untuk melakonkan skenario.
6. Kelompok siswa lain serta siswa yang belum mendapatkan bagian untuk berperan mengamati dan berdiskusi tentang scenario yang telah diperankan.
7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil lakon peran yang telah ditampilkan.
8. Guru memberikan kesimpulan umum dan refleksi.
9. Penutupan pembelajaran.

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Devita dan Mayasari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi” yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* lebih menarik dan inovatif sehingga membuat siswa lebih mudah

menerima pembelajaran [4]. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Zulkarnein yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara", bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya metode role play sebesar 63,89% pada siklus I lalu pada siklus II sebesar 94,44%. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Sha'adhah, Hobri dan Toto' mengenai hasil penerapan model *role playing* untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada pelajaran matematika bahwa setelah penerapan metode model Role Playing terdapat penurunan terhadap kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal sebesar 13,39% sehingga meningkatkan nilai hasil belajar siswa [13].

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, bahwa Sekolah Menengah Kejuruan belum banyak yang menggunakan model pembelajaran *role playing* sehingga perlu adanya penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *role playing*. Salah satu Sekolah menengah kejuruan yang berada di Jawa Timur adalah SMKN 2 Tuban. SMKN 2 Tuban merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di kabupaten Tuban Jawa Timur dengan total siswa 1791 siswa dan memiliki 4 program studi. Salah satu program studi tersebut adalah Jasa Boga. Pada program studi jasa boga terdapat mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan materi ajar Produk Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras. Pada pembelajaran materi tersebut perolehan hasil belajar siswa cukup kurang, sehingga perlu adanya inovasi pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran *role playing* cocok digunakan untuk diterapkan pada materi produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan segala kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah terjadinya proses belajar. Hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan pada diri siswa dari berbagai ranah, yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif mencakup aktifitas kerja otak yang terdapat enam tingkatan, yaitu: (1) Pengetahuan ingatan (*knowledge*); (2) Pemahaman atau persepsi (*Comprehension*); (3) Penerapan (*Application*); (4) Analisis atau penguraian (*Analysis*); (5) Sintesis atau pepaduan (*Synthesis*); (6) Penilaian (*Evaluation*). (Utari

dalam Aziz. 2017). Ranah afektif berkaitan dengan mengukur minat dan sikap yang dapat membentuk karakteristik tanggungjawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, serta kemampuan untuk mengendalikan diri pada pembelajaran (Muhaimin dalam Alifah. 2019) [1]. Serta ranah psikomotor yang lebih berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak dari seorang siswa setelah melalui belajar. Namun pada penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa ranah kognitif dan dibatasi pada kemampuan siswa dalam menganalisis dan menjelaskan.

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar berupa nilai pada materi produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras dari siswa kelas Xi Jasa Boga di SMKN 2 Tuban.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap nilai rata-rata materi ajar produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras pada siswa kelas XI Jasa Boga di SMKN 2 Tuban.
3. Untuk mengetahui persentase nilai ketuntasan belajar siswa kelas XI Jasa Boga SMKN 2 Tuban setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*.

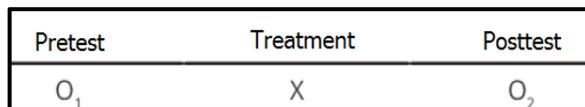
Jadi berdasarkan uraian di atas bahwa perlu dilakukannya penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi ajar produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras pada siswa kelas XI Jasa Boga di SMKN 2 Tuban.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan design penelitian *pre eksperimental design* atau design eksperimental semu dengan menggunakan subjek berjumlah 32 siswa pada kelas XI Jasa Boga di SMK Negeri 2 Tuban.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*, serta variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Rancangan penelitian menggunakan *one group pre test post test design*. Pada rancangan penelitian ini dapat diartikan bahwa satu kelas kontrol tersebut diberikan tes sebelum dan sesudah penerapan treatment. Perincian pemberian treatment dimulai dari pemberian pre test, lalu dilakukan treatment kemudian post test. Menurut Sugiyono

(2018) [14], rancangan penelitian *one group pre test post test design* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui tes. Kegiatan tes dilakukan dalam rangka untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam suatu pencapaian pembelajaran pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Menurut Arifin dalam Anwar, dkk (2018), tes merupakan teknik yang digunakan dalam rangka untuk mengukur, yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa untuk mengukur kemampuannya [2]. Alat pengukuran tes pada penelitian ini yaitu menggunakan tes subjektif dengan 5 poin pertanyaan dengan total nilai keseluruhan yaitu terendah 0 dan nilai tertinggi 100.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini antara lain lembar penugasan, lembar test, RPP, dan silabus. Adapun data yang telah diperoleh lalu diolah menggunakan aplikasi pengolah data SPSS. Hasil pretest dan posttest dianalisis dengan uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan uji t-test dua pihak (*paired sample t-test*). Analisis data yang berwujud kuantitatif lalu dideskripsikan menggunakan kata-kata untuk menjelaskan hasil dari perolehan data yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah meningkatkan nilai hasil belajar siswa SMKN 2 Tuban kelas XI Program Studi Jasa Boga pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan materi Kue Indonesia dari beras dan tepung beras. Perolehan nilai tes dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, dianalisis dengan aplikasi pengolah data SPSS yaitu diuji dengan uji normalitas lalu t-test dua pihak (*paired sample t-test*).

Hasil pre-test dan post-test yang telah diperoleh dapat dilihat pada *table 1* dan di *table 2* di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Pre-test

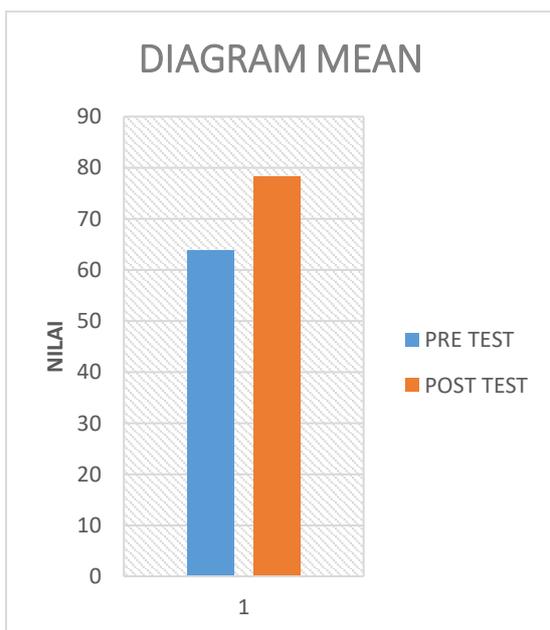
No	PRE TEST	Keterangan
1	Nilai minimum	40
2	Nilai maksimal	82
3	Rata-rata	63.84
4	Jumlah siswa yang tuntas	7
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	25

Table 2. Data Hasil Post-test

No	PRE TEST	Keterangan
1	Nilai minimum	63
2	Nilai maksimal	88
3	Rata-rata	78.19
4	Jumlah siswa yang tuntas	24
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	8

Pada penilaian secara kognitif, hasil belajar siswa harus diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran. Nilai KKM tersebut adalah 75, sehingga pada penilaian secara kognitif siswa diharuskan memiliki nilai di atas nilai 75 agar dianggap lulus dan tuntas dalam pembelajaran tersebut. Pada table 1 di atas dapat dilihat bahwa dari 32 siswa yang mengikuti pre-test terdapat 7 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Kemudian setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *role playing* didapatkan hasil nilai post-test pada *table 2* di atas sebanyak 24 siswa yang memiliki nilai di atas KKM.

Jika dibandingkan pada hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*, maka terdapat peningkatan ketuntasan nilai minimum belajar siswa sebesar 53,125%. diagram hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 2 Diagram Rata-rata Kognitif

Hasil rata-rata kognitif di atas selanjutnya diuji normalitas, selanjutnya di test menggunakan t-test dua pihak (*paired sample t-test*). Hasil uji normalitas dapat diperhatikan pada table 3 di bawah ini:

Tabel 3. Test Of Normality

	Statistic	df	Sig.
Pre-test	0.932	32	0.45
Post-test	0.918	32	0.18

Berdasarkan table 3 di atas, didapatkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa termasuk nilai yang diuji dengan parametric, dengan distribusi normal karena nilai pada taraf signifikan lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa dilakukan uji t-test.

Uji t-test menggunakan *paired sample t-test*, yaitu t-test yang digunakan untuk menguji dua nilai hasil dari satu sample. Hasil uji t-test dapat diperhatikan pada table 4 di bawah ini:

Tabel 4. Paired Samples Statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	63.84	32	13.513	2.389
Post-test	78.19	32	7.253	1.282

Pada table 4 yaitu hasil dari *paired sample statistic* didapatkan hasil nilai *mean* (rata-rata) setelah dan sebelum dilakukannya *treatment*

(penerapan model pembelajaran *role playing*) yaitu sebesar 63.84 sebelum dilakukannya *treatment* dan 78.19 setelah dilakukannya *treatment*. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa *mean* dari variabel setelah dilakukannya *treatment* lebih besar daripada sebelum dilakukannya *treatment*, sehingga didapatkan basil bahwa setelah dilakukannya *treatment* terjadi perubahan berupa kenaikan hasil belajar siswa kelas XI jasa Boga di SMKN 2 Tuban.

Kemudian untuk mengetahui adanya hubungan antara kedua data dapat dilihat pada table 5 di bawah ini:

Tabel 5. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pre-test & Post-test	32	0.804	0.000

Dari table 5 didapatkan kesimpulan bahwa kedua data hasil belajar siswa memiliki korelasi yang signifikan, karena nilai pada table 5 dikolom Sig. memiliki nilai lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya nilai dari *paired sample t-test* dapat diperhatikan pada table 6 di bawah ini:

Tabel 6. Paired Samples Test

	Mean	Std. deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pre-test & Post-test	14.344	8.805	1.556	0.000

Hasil uji t yang menggunakan *paired sample test* pada table 6 di atas didapatkan kesimpulan pada kolom sig. (2-tailed) terdapat nilai 0,000 yaitu nilai yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

Peningkatan yang terjadi pada rata-rata hasil belajar siswa dikarenakan pada penerapan model pembelajaran *role playing* dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini disebabkan karena pada penggunaan model pembelajaran *role playing* siswa dituntut untuk terlibat langsung dan aktif pada proses pembelajaran, sehingga membuat siswa tertarik dan aktif dalam belajar.

Proses penerapan model pembelajaran *role playing* diawali dengan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yang berdasarkan pada Djumingin (2011) [5] yaitu langkah-langkah yang dimulai dari peneliti menyiapkan scenario yang berisi percakapan serta peran-peran yang akan diperankan oleh siswa nanti. Setelah itu, peneliti

memilih beberapa siswa untuk menjadi pemain perannya dan memberikan skenario kepada mereka. Pada saat hari pertemuan pertama, peneliti mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran, kemudian peneliti membentuk beberapa kelompok yang berisikan 5-6 orang. Sebelum masuk ke penerapan model pembelajaran *role playing*, peneliti memberikan penjelasan tentang kompetensi apa yang ingin dicapai pada proses pembelajaran dihari itu.

Setelah penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, peneliti memberikan *pre-test* yang berisi peneliti memanggil siswa yang telah dipilih untuk menampilkan peran yang telah dipersiapkan terlebih dahulu di depan kelas. Siswa yang tidak ikut memerankan lakon, dipersilahkan duduk dikelompoknya masing-masing sambil mengamati peran yang diperagakan di depan kelas. Selama proses pengamatan, siswa jg diharuskan untuk mencatat hal-hal penting yang mereka temukan di dalam percakapan yang ditampilkan.

Setelah proses permainan peran dilakukan, siswa dipersilahkan duduk kembali ke masing-masing kelompoknya. Kemudian setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil catatan yang telah mereka temukan di depan kelas.

Sebelum peneliti menutup pembelajaran, peneliti memberikan kesimpulan umum serta refleksi yang telah didapatkan selama proses pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah itu, peneliti membagikan *post-test* yang harus dikerjakan oleh setiap siswa sebelum peneliti menutup pembelajaran.

Pada penerapan model pembelajaran *role playing*, peneliti mengalami kesulitan pada pemilihan siswa yang akan memainkan peran, karena banyak siswa yang masih merasa malu untuk menampilkan didepan kelas. Namun, dikarenakan lawan main mereka adalah teman sekelas mereka sendiri, mereka akhirnya mau untuk memainkan peran tersebut. Permasalahan ini disebabkan karena adanya siklus perubahan terhadap proses pembelajaran yang terjadi pada siswa (Luthfiana dan Reny. 2019) [8].

Selain itu, kesulitan lain yang dialami peneliti adalah jam pelajaran yang kurang memadai dengan jam istirahat, sehingga pada akhir pembelajaran kurang kondusif karena terdapat beberapa siswa dari kelas lain yang penasaran dengan proses pembelajaran *role playing* tersebut. Tetapi, hal tersebut bisa dikendalikan oleh peneliti dengan cara memberikan interaksi kepada siswa lain bahwa belum waktunya

istirahat maka mereka harus kembali ke kelas masing-masing.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* materi produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Tuban, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penerapan model pembelajaran *role playing* materi produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras terhadap hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga di SMKN 2 Tuban memberikan pengaruh yaitu nilai siswa mengalami peningkatan menjadi lebih baik secara signifikan, karena pada uji t-test didapatkan hasil signifikan lebih kecil dari pada 0,05.
2. Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan pada materi produk kue Indonesia dari beras dan tepung beras meningkatkan rata-rata nilai hasil belajar siswa, yaitu sebelum dilakukannya penerapan model pembelajaran rata-rata nilai sebesar 63,84 lalu setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *role playing* meningkat menjadi 78,19.
3. Hasil penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan persentase kelulusan siswa, yaitu sebelum *treatment* dilakukan terdapat 7 siswa yang tuntas, namun setelah dilakukannya *treatment* menjadi 24 siswa, hal ini mengalami peningkatan sebesar 53,125%.

SARAN

Terdapat beberapa saran yang penulis dapat sampaikan sehubungan dengan hasil perolehan dalam penelitian ini , antara lain:

1. Pengaruh model pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan saintifik dapat memenuhi tuntutan abad 21 ini agar siswa memiliki kemampuan untuk belajar dan lebih inovatif sesuai dengan 4C (*Communication, Colaboration, Creativity, dan Critical Thinking*).
2. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pada penerapan model pembelajaran *role playing*, seorang guru harus senantiasa

- mengawasi dan membimbing siswa secara individu maupun kelompok.
4. Perlu dilakukannya penelitian lanjutan sebagai bentuk pengembangan diri seorang guru dalam melakukan pengembangan dalam dunia belajar mengajar secara inovatif dan kreatif.
 5. Untuk mencapai hasil belajar dan pross belajar yang baik, perlu adanya hubungan yang baik serta saling mendukung antara sekolah dan guru serta siswa untuk dapat berkembang dalam meningkatkan mutu pendidikan.

REFERENSI

- [1] Alifah, Fitriani Nur. 2019. Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib* Vol V No 1
- [2] Anwar, Saiful. Dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X Program Keahlian Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2 Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*. Vol. 1 No. V
- [3] Aprilisyani, Ratika Lovina. 2021. *Eksperimentasi Layanan Konseling Individu Melalui Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VII Di SMP Segeri 7 BandarLampung*. Repository.radenintan.ac.id diakses pada 15 Maret 2022
- [4] Devita, Imelda dan Mayasari. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi. *Scientific Journal Of Economic Education* Vol. 4 No. 2
- [5] Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi Dan Aplikasi Mode Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- [6] Fatmawati, Linda. Dkk. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Konvensional Dengan Pendekatan Sainifik Pada Kompetensi Dasar Fungsi Manajemen Siswa Kelas X Di SMA Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 11 No. 2
- [7] Kamaluddin, Zuniar dan Ferry Aristya. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SDN Ploso 1 Pacitan. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 2
- [8] Luthfiana, Maria dan Reny Wahyuni. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Lubuk Linggau. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 2 No 1
- [9] Mukarramah, dkk. 2021. Analisis Kesesuaian Perangkat Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Tuntutan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA* JIPI 5 (3)
- [10] Nurjannah, dkk. 2019. Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO: Journal Of Islamic Education* Vol. 2 No. 2
- [11] Putri, Agustina. 2017. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Pendekatan Sainifik Dan Yang Diajar Dengan Pendekatan Konvensional Di Kelas XI SMA Brawijaya Smart School*. Repository.um.ac.id diakses pada 23 Februari 2022
- [12] Setiawan, Hasrian Rudi dan Zulkarnein Lubis. 2016. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara". Medan. *Intiqad* Vol 8 No. 2
- [13] Setiawati, Linda. 2011. *Implementasi Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Ejournal.upi.id diakses pada 23 Februari 2022
- [14] Sha'adhah, Ziadatus, Hobri, dan Toto' Bara Setiawan. 2013. Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi

Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal
Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VIIA
SMPN 1 Sokowono Semester Ganjil Tahun
Ajaran 2012/2013. Jember. *Kadikma* Vol. 4,
No. 2

[15] Sugiyono. 2018. *Model Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

[16] Wijaya, Estika Yuni, dkk. 2016. *Transformasi
Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan
Pengembangan Sumber Daya Manusia Di
Era Global*. Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Matemaika 2016 Vol 1