

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOMUNIKASI PELAYANAN JASA DI SMKN 4 MADIUN

Yuskiana Dewi

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yuskianad@gmail.com

Suhartiningsih

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Suhartiningsih1957@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran dengan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, keterampilan dan aktivitas siswa melalui simulasi permainan peran khususnya pada kompetensi komunikasi pelayanan jasa. Dengan melakukan suatu peran dalam komunikasi pelayanan jasa yang disesuaikan dengan kondisi pelayanan jasa di masyarakat, maka diharapkan hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan dapat memenuhi Standart Ketuntasan Minimum (SKM). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan sintaks, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* di SMKN 4 Madiun. Jenis penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut SMKN 4 Madiun yang berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan dengan metode observasi, tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan sintaks dengan skor rata-rata 3 termasuk kategori baik hingga 4 kategori baik sekali. Aktivitas siswa yang mencakup enam aspek penilaian dengan hasil rata-rata mencapai 94,1% dengan predikat baik sekali. Hasil belajar siswa *pretest* kognitif dengan rata-rata 62 dan *posttest* 84,8 sedangkan nilai rata-rata *pretest* psikomotorik 58 dan *posttest* 87,5. Hasil uji-t berpasangan pada aspek kognitif sebesar 19,247 dan keterampilan 25,909 dengan signifikansi 0,000 maka terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi pelayanan jasa. Respon siswa mencapai rata-rata 95,1% dengan predikat baik sekali. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 22,1 aspek kognitif dan 29,5 aspek keterampilan, sehingga disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi pelayanan jasa di SMKN 4 Madiun.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Komunikasi Pelayanan Jasa

Abstract

The instruction with *Role Playing* method is able to improve the understanding of knowledge, skill and student activity through the role game simulation especially on competence of service caring communication. By performing a role within service caring communication as like as the condition of service caring in the community, thus expected that student learning achievement in knowledge and skill meet the Minimum Completeness Standard (SKM). The aims of this research are to know the realization of syntax, student activity, student learning achievement, and student response after teaching and learning activity with *Role Playing* method in SMKN 4 Madiun. Type of this research was *Pre-Experimental Design* with *One Group Pretest Posttest Design*. Subject of this research were student of classroom X Hair Styling in SMKN 4 Madiun as many as 28 students. Data were collected by observation method, test, and questionnaire. Data analysis technique was using t-test. Result of the research shows that syntax realization with mean score 3 included in good category up to 4 which is included in very good category. Student activity including six valuation aspects with mean result achieved 94.1% with predicate is very good. The student learning achievement of cognitive pretest obtained mean 62 and posttest 84.8, while pretest of psychomotor obtained mean 58 and posttest 87.5. Result of paired t-test at cognitive aspect is 19.247 and skill is 25.909 with significance 0.000, then there is effect of *Role Playing* instruction method toward learning achievement of service caring communication. Student response achieved mean 95.1% with predicate is very good. Based on research result there is improvement of learning achievement average 22.1 at cognitive aspect and 29.5 at skill aspect, thus could be concluded that there are effects of

Role Playing instruction method toward learning achievement of service caring communication in SMKN 4 Madiun.

Keywords: *Role Playing Instruction Model, Service Caring Communication*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan latihan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, meningkatkan mutu kehidupan, dan martabat manusia baik individu maupun social sebagai sarana pemberdayaan individu dan masyarakat untuk menghadapi masa depan.

Proses pembelajaran guru kepada siswa seringkali di kaitkan dengan kehidupan nyata di masyarakat untuk melatih siswa bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing di dunia industri. Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran dengan menciptakan suasana menyenangkan yang dapat membangkitkan semangat dan prestasi belajar siswa. Hasil belajar tampak pada perubahan tingkah laku yang meliputi aspek : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap (Hamalik, 2008: 30).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Madiun merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian (IPTEKS), serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Siswa dibekali pengetahuan secara teori maupun keterampilan untuk mengembangkan diri dilingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Salah satu kompetensi yang diberikan kepada siswa untuk mengembangkan diri dilingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat adalah Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa.

Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa dalam melakukan komunikasi dan kerja sama tim atau kelompok, dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk memberikan pelayanan dengan berfikir positif serta menjaga standart penampilan personal. Selain itu

kompetensi ini diberikan pada siswa kelas X yang diharapkan memiliki kesiapan untuk melaksanakan Prakerin (Praktek Kerja Industri) di kelas XI. Prakerin adalah program sekolah yang memberi pengalaman kerja sebelum siswa lulus dimana siswa melakukan kerja secara langsung di industri bidang kecantikan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 4 Madiun, menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa, sikap siswa cepat jenuh dan perhatian siswa yang kurang ketika guru menjelaskan. Selain itu dari observasi data nilai siswa yang diberikan oleh guru Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa bahwa terdapat 67% siswa yang mendapatkan nilai dibawah angka kriteria ketuntasan minimum (KKM) telah ditetapkan SMK Negeri 4 Madiun yaitu sebesar 75.

Pengamatan tersebut mendasari peneliti untuk melakukan variasi metode belajar yang lebih inovatif sehingga materi pelajaran yang terkesan kurang menarik dan seringkali hanya melalui penjelasan (ceramah) dapat divariasi pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hamalik (2010 : 171) mengatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Salah satu variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Role Playing* (Bermain Peran). Poorman (2002) menyebutkan bahwa menurut hasil penelitian, bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Hamzah (2009: 26) berpendapat bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Selaras dengan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan sintaks pembelajaran metode *Role Playing* pada Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses belajar dengan metode *Role Playing* pada Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses belajar dengan metode *Role Playing* pada Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa.
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah proses belajar dengan metode *Role Playing* pada Kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa.

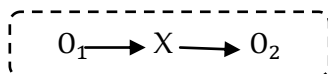
Menurut Borich (1997) dalam Hashim dkk (2003: 152) bahwa pembelajaran adalah proses dimana manusia mengalami proses belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan teori-teori pembelajaran.

Menurut Huda (2013:209) bahwa *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan materi-materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Tujuan diterapkannya metode pembelajaran *role playing* yaitu agar siswa dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar membagi tanggung jawab sesuai tugas, dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan mendorong siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah (Sudjana, 1989:84)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *pre experimental design* menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test and post-test design* yaitu melibatkan suatu kelompok yang diberikan perlakuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tersebut dengan membandingkan hasil tes sebelum dan setelah perlakuan.



(Arikunto, 2010)

O_1 pemberian *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal sebelum diberikan perlakuan, X pemberian perlakuan dengan pembelajaran *role palying*, dan O_2 pemberian *post-test* yang dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar. Sasaran dalam penelitian ini siswa

kelas X Tata Kecantikan Rambut SMKN 4 Madiun dengan jumlah 28 siswa.

Penelitian dilengkapi dengan instrumen dan perangkat pembelajaran yang divalidisi oleh dosen pembimbing, dua dosen penguji dan guru mata pelajaran komunikasi pelayanan jasa. Instrumen dan perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, *hand out*, LKS, kisi-kisi soal kognitif dan keterampilan, lembar ketelaksanaan sintaks metode *role playing*, lembar aktivitas siswa, dan angket respon siswa.

Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan sintaks metode *role playing*, aktivitas siswa, dan lembar observasi keterampilan siswa. Metode tes berupa tes kognitif (*pretest* dan *posttest*) dan metode angket berupa lembar angket untuk respon siswa terhadap metode pembelajaran *role playing*.

Metode analisis data keterlaksanaan sintaks metode *role playing* menggunakan nilai rata-rata, analisis data aktivitas dan respon siswa menggunakan rumus persentase, dan analisis data hasil belajar siswa dengan uji-t berpasangan. Dalam perhitungan uji t dibantu ddengan menggunakan program statistik SPSS 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Keterlaksanaan Sintaks

Berikut hasil pengamatan keterlaksanaan sintaks yang disajikan pada diagram dibawah ini :

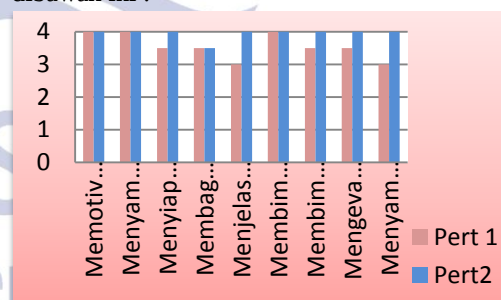


Diagram 1.1 Hasil Keterlaksanaan Sintaks

Terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan II yaitu aspek menyiapkan skenario dari nilai rata-rata 3,5 menjadi 4 (sangat baik), menjelaskan kompetensi dari nilai rata-rata 3 menjadi 4(sangat baik), membimbing diskusi dari nilai rata-rata 3,5 menjadi 4, mengevaluasi hasil diskusi dari nilai 3,5 menjadi 4 dan aspek menyampaikan kesimpulan yang mendapat nilai rata-rata 3 meningkat menjadi 4.

2. Hasil Aktivitas Siswa



Diagram 2.1 Hasil Aktivitas Siswa

Diagram diatas menunjukkan hasil aktivitas siswa dengan skor 100% termasuk kriteria sangat baik pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru dan siswa memainkan peran. Skor 92,8% dengan kriteria sangat baik pada aktivitas siswa presentasi hasil diskusi, skor 85,7% dengan kriteria sangat baik pada aktivitas siswa mempelajari peran, skor 96,4% dengan kriteria sangat baik pada aktivitas membentuk kelompok dan skor 89,3% dengan kriteria sangat baik pada aktivitas siswa bertanya. Diagram diatas menunjukkan hasil aktivitas siswa yang sangat baik pada segala aspek berdasarkan perolehan persentase dari pengamat.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada kompetensi komunikasi pelayanan jasa dinyatakan tuntas jika nilai yang diperoleh lebih dari sama dengan KKM yaitu 75.

a) Hasil belajar kognitif

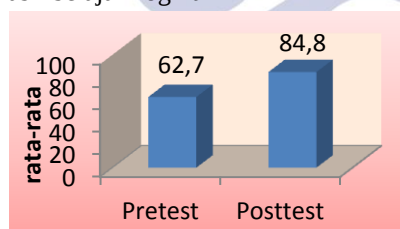


Diagram 3.1 Hasil Belajar Kognitif

Data hasil belajar kognitif siswa menunjukkan pada *pretest* mendapat nilai rata-rata 62,7 sedangkan pada *posttest* 84,8. Dari perhitungan rata-rata terjadi perubahan yang meningkat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 22,1. Dengan demikian menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa data

berdistribusi normal yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kognitif

		pretest	posttest
N		28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	62.7857	84.8214
	Std. Deviation	5.63952	3.54916
Most Extreme	Absolute	.189	.191
Extreme Positive		.189	.191
Differences Negative		-.127	-.094
Kolmogorov-Smirnov Z		1.002	1.013
Asymp. Sig. (2-tailed)		.268	.257

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar kognitif yaitu pada nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,7 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,1. Dan dari tabel tersebut diketahui kolmogorov-Smirnov Z *pretest* adalah 1,002 dan *posttest* 1,013 lebih besar dari α (0,05) sehingga data nilai kognitif dinyatakan berdistribusi normal. selanjutnya dilakukan uji-t berpasangan (*paired T test*) untuk mengetahui perbandingan nilai kognitif *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Uji T Hasil Belajar Kognitif

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Posttest - Pretest	22.03571	6.05825	1.14490	19.68657	24.38486	19.247	.000

Dari tabel diatas menyatakan bahwa harga $t(19,247)$ dengan signifikan 0,000: bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif komunikasi pelayanan jasa di SMKN 4 Madiun.

b) Hasil belajar keterampilan

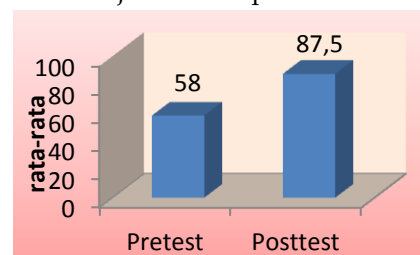


Diagram 3.2 Hasil Belajar Keterampilan

Data hasil belajar keterampilan siswa menunjukkan pada *pretest* mendapat nilai rata-rata 58 sedangkan pada *posttest* 87,5. Dari perhitungan rata-rata terjadi perubahan yang meningkat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan selisih sebesar 29,5. Dengan demikian menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada aspek keterampilan.

Tabel 3. Uji Normalitas Keterampilan

		pretest	posttest
N		28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58.000	87.571
	Std. Deviation	0	4
Most Extreme Differences	Absolute	3.2317	4.1760
	Positive	.193	.220
	Negative	.193	.220
Kolmogorov-Smirnov Z		1.021	1.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.248	.132

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dan dari tabel 4.3 diketahui Kolmogorov-Smirnov Z pretest adalah 1,021 dan posttest 1,166 lebih besar dari α (0,05) sehingga data nilai keterampilan dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji-t berpasangan (*paired T test*).

3.4 Hasil Uji T Keterampilan

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower Upper			
posttest - pretest	29.57143	6.03955	1.14137	27.2953 31.91332	25.909	27	.000

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa harga $t(25,909)$ dengan signifikan 0,000 : disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar keterampilan siswa.

4. Hasil Respon Siswa

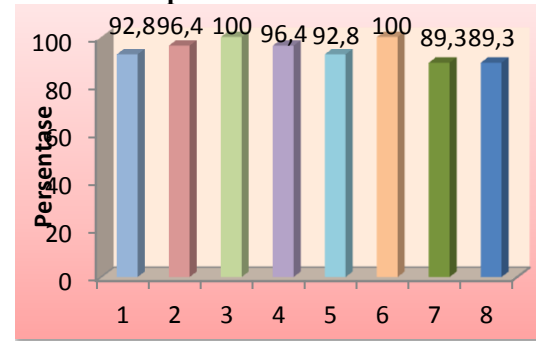


Diagram 4.1 Hasil Respon Siswa

Diagram ini menunjukkan hasil pengamatan respon siswa dengan persentase tertinggi pada aspek 6 dapat bekerjasama lebih baik dalam berkelompok dan 3 siswa lebih aktif. Skor 96,4 diperoleh pada aspek 2 siswa senang dengan metode *role play* dan aspek 4 siswa termotivasi, skor 92,8 diperoleh pada aspek 1 metode *role play* merupakan hal baru dan aspek 5 penyampain materi oleh guru mudah dimengerti. Sedangkan skor terendah yaitu 89,3 diperoleh pada aspek 8 siswa menginginkan metode *role play* dapat diterapkan pada materi lainnya dan aspek 7 perangkat pembelajaran dapat dipahami.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penyajian data dari penelitian pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi pelayanan jasa di SMKN 4 Madiun dapat diketahui hasil keterlaksanaan sintaks, aktivitas siswa, hasil belajar dan respon siswa sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan Sintaks Metode Pembelajaran Role Playing

Keterlaksanaan sintaks dalam metode pembelajaran *role playing* merupakan bentuk aktivitas guru dalam melaksanakan penerapan metode *role playing* didalam kelas. Aktivitas guru meliputi memotivasi siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, membimbing permainan peran, membimbing diskusi, mengevaluasi dan memberi kesimpulan.

Berdasarkan analisis data hasil pengamatan keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama mendapat nilai rata-rata tertinggi yaitu 4 pada aspek memotivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan membimbing siswa bermain peran. Pada aspek-aspek tersebut diperlukan penekanan

lebih agar siswa dapat mudah memahami dan mudah mengerti dengan materi yang dilakukan melalui penerapan metode *role playing*. Siswa diberi motivasi dalam mempelajari suatu hal baru dan diberi kebebasan dalam memainkan suatu peran tetapi tetap dalam bimbingan agar siswa dapat mengambil keputusan yang tepat serta dapat bertanggung jawab atas apa yang sudah diputuskan.

Sesuai dengan tujuan diterapkannya metode pembelajaran *role playing* yaitu agar siswa dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar membagi tanggung jawab sesuai tugas, dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan mendorong siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah (Sudjana, 1989:84). Sedangkan nilai rata-rata terendah yaitu 3 pada aspek menjelaskan kompetensi dan menyampaikan kesimpulan. Pada saat menyampaikan penjelasan dan kesimpulan waktu dipersingkat untuk waktu memainkan peran agar siswa dapat mengeksplor lebih banyak pengetahuan, keterampilan dan bakat siswa dalam memainkan peran.

Pada pertemuan kedua seluruh aspek keterlaksanaan sintaks memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Aspek yang memperoleh nilai terendah dipertemuan I dan II yaitu 3,5 pada aspek membagi kelompok bermain peran. Pembagian kelompok bermain peran didasarkan nomor urut absensi siswa, hal tersebut kurang mendukung kelancaran permainan peran karena siswa terbiasa membentuk kelompok dengan pilihan sendiri yang berakibat interaksi dan kerjasama dalam kelompok kurang baik. Sehingga perlu dibiasakan pengacakan anggota kelompok agar siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan seperti apapun.

Hasil penelitian pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan secara keseluruhan keterlaksanaan sintaks terlaksana dengan sangat baik. Terjadi peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II di beberapa aspek menyiapkan skenario, menjelaskan kompetensi, membimbing

diskusi, mengevaluasi hasil diskusi dan aspek menyampaikan kesimpulan.

2. Aktivitas Siswa

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Guru memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa untuk dapat berfikir sendiri dalam melakukan kegiatan-kegiatan di kelas. Sehingga dalam menerima materi pelajaran, siswa mampu dan terbiasa mengolah dan mencerna pengetahuan sesuai kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakangnya.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa terdiri dari 6 aspek. Rata-rata nilai aktivitas siswa dalam pembelajaran metode *role play* memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik. Persentase tertinggi yaitu 100% diperoleh pada aspek aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru dan siswa memainkan peran. Hal tersebut menunjukkan siswa antusias dan tertarik dengan metode pembelajaran *role plaing*.

Dalam pembelajaran *role playing* siswa di berikan kebebasan beraktivitas dalam pembelajaran seperti memainkan peran dengan kelompok masing-masing untuk mengeksplorasi pengetahuan dan kreatifitas siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2010 : 171) yang mengatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri (dengan kelompok masing-masing). Siswa belajar memahami peran masing-masing dan menyampaikan kepada kelompoknya untuk mengembangkan ide-ide permainan peran tanpa campur tangan guru, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengamati berjalannya diskusi siswa dan membimbing apabila topik pembahasan sudah melenceng.

Siswa belajar sambil melakukan aktivitas yang dikaitkan dengan pekerjaan dibidangnya, dengan melakukan suatu aktivitas mereka memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

3. Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar diperoleh dari indikator hasil tes ranah kognitif dan keterampilan komunikasi siswa. Ketuntasan hasil belajar disesuaikan dengan nilai standart ketuntasan belajar minimal di SMKN 4 Madiun. Adapun standart ketuntasan belajar minimal untuk ranah kognitif yang ditentukan adalah ≥ 75 .

Berdasarkan analisis hasil penelitian, diketahui bahwa hasil belajar siswa dari 28 siswa menunjukkan perubahan yang meningkat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 22,1. Analisis hasil belajar keterampilan siswa menunjukkan nilai rata-rata *pretest* mendapat 58 dan *posttest* 87,5. Sama halnya dengan hasil belajar kognitif, aspek keterampilan siswa mengalami peningkatan sebesar 29,5.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest* pada aspek kognitif dan keterampilan siswa berupa peningkatan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode *role playing*. Hal ini mendukung pendapat Hakim (2005:1) Belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian manusia, yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya.

Dengan perhitungan uji statistik dengan menggunakan $P = 0,000$ kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh pembelajaran dengan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Komunikasi Pelayanan Jasa Kelas X Tata Kecantikan Rambut SMKN 4 Madiun.

4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran adalah tanggapan tanggapan siswa terhadap pembelajaran baik mengenai metode pembelajaran maupun media yang digunakan. Respon siswa digunakan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat dimengerti oleh siswa. Jika mendapat tanggapan positif, maka dapat diperkirakan bahwa

metode pembelajaran yang digunakan sesuai untuk materi pembelajaran tersebut.

Dari analisis hasil respon siswa terhadap metode pembelajaran *role playing*, menunjukkan respon positif dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 94,6%. Hal ini sesuai dengan harapan peneliti bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat mudah dimengerti dan disukai oleh siswa sehingga memotivasi siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Siswa memainkan peran yang dibagikan guru dan mempelajari seketika dengan kelompok masing-masing. Kelompok siswa dapat memainkan peran yang berhubungan dengan pekerjaan dilingkungan masyarakat dalam bidang kecantikan merupakan tanggapan yang baik pada peristiwa-peristiwa diluar sekolah. Sehubungan dengan pendapat Hamalik (2008) respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar.

Tanggapan atau respon siswa terhadap proses belajar mengajar meliputi berbagai bentuk perhatian seperti siswa aktif melakukan tanya jawab, memecahkan masalah, berpendapat, aktif berdiskusi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada siswa SMKN 4 Madiun, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama dan kedua yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup memperoleh rata-rata nilai 3-4 yang dikategorikan sangat baik.
2. Aktivitas siswa Tata Kecantikan Rambut SMKN 4 Madiun dalam proses pembelajaran berlangsung dengan metode pembelajaran *role playing* memperoleh rata-rata pada kriteria sangat baik (81%-100%) dengan nilai keseluruhan sebesar 94%.
3. Hasil belajar pada kompetensi komunikasi pelayanan jasa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* diketahui bahwa dari 28 siswa memperoleh rata-rata nilai *pretest* kognitif sebesar 62,7 dan *posttest*

sebesar 84,8 sedangkan pada aspek keterampilan rata-rata nilai pretest 58 dan posttest 87,5. Dengan peningkatan rata-rata sebesar 22,1 pada aspek kognitif dan 29,5 aspek keterampilan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi pelayanan jasa di SMKN 4 Madiun.

4. Respon siswa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* tergolong sangat positif yang memperoleh 90%-100% yang dikategorikan baik sekali.

Saran

1. Dalam pembelajaran guru harus bisa mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari dalam lingkungan pekerjaan ataupun masyarakat yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman kepada siswa untuk beradaptasi diluar lingkungan sekolah.
2. Dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* sebaiknya menggunakan peralatan yang dipergunakan di pelayanan jasa dan setiap siswa dapat memainkan peran serta berbusana sesuai dengan situasi yang ada di pelayanan jasa bidang kecantikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedure Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hakim. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Hashim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Selongor: PTS Publicatio Distributor.
- Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran: menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Poorman, P. B. 2002. *Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology*. Teaching of Psychology.