

Perbedaan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran *Front Office* Melalui Penerapan Model *Role Playing* Di SMK Triatma Jaya

Dewa Ayu Juli Damayanti¹, I Ketut Suartana², Putu Andyka Putra Gotama³



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

✉ Corresponding author: suartana@undhirabali.ac.id

Artikel Info

Received: 2025-07-04

Revised : 2025-09-08

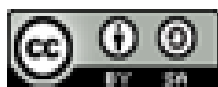
Accepted: 2025-09-28

Kata kunci:

kemandirian belajar, hasil belajar, role playing.

Keywords:

learning independence, learning outcomes, role playing



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *front office* melalui penerapan model *role playing*. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian *one group pretest- posttest design*. Teknik sampling yaitu *purposive sampling*. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya Badung yang berjumlah 35 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan, pada *pretest* kemandirian belajar diperoleh rerata sebesar 70.15, sedangkan pada *posttest* memperoleh rerata sebesar 77.55. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan sebesar 7.4. Pada *pretest* hasil belajar diperoleh rerata sebesar 78.48, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 82.83. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 4.34. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* kemandirian menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemandirian melalui penerapan model *role playing*. Pada hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *role playing*.

Abstract

This study aims to determine the differences in increasing learning independence and student learning outcomes in *front office* subjects through the application of the *role playing* model. This research method is quantitative with a *one group pretest- posttest design*. The side technique is *purposive sampling*. Respondents in this study were X Hospitality 1 class students of SMK Triatma Jaya Badung, totaling 35 people. The results of this study indicate that there has been an increase, in the *pretest* learning independence obtained an average of 70.15, while in the *posttest* obtained an average of 77.55. From the results of these measurements descriptively there is an increase of 7.4. In the *pretest*, the learning outcomes obtained an average of 78.48, while in the *posttest* obtained an average of 82.83. From the results of these measurements descriptively there is an increase in score of 4.34. The *paired sample t-test* results comparing *pretest-posttest* independence showed a significance of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that there is a difference in independence through the application of the *role playing* model. In learning outcomes showed a significance of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that there are differences in learning outcomes through the application of the *role playing* model.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran *front office* merupakan mata pelajaran produktif dengan teori dan praktik yang seringkali membosankan bagi peserta didik, jika guru menerapkan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Hal ini dapat membuat peserta didik merasa jenuh karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dan tidak berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) (Rahmah,

2019). Keterampilan berkomunikasi adalah salah satu aspek terpenting dalam keterampilan berbicara. *Front office* merupakan pusat informasi atau information center sebuah hotel, yang mana menjadikan kemampuan berbahasa sangat penting agar dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada tamu hotel, sehingga diperlukannya kompetensi dan keterampilan berkomunikasi dalam tata bahasa yang baik dan benar serta harus dikuasai oleh para staff frontliner (Guswiani et al., 2018).

Rendahnya kemandirian belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar. Melalui kegiatan tes ulangan harian pada kompetensi menerima telepon masuk di Kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya yang berjumlah 35 peserta didik menunjukkan bahwa 24 peserta didik belum mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 11 peserta didik yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai yang diperoleh peserta didik untuk mencapai ketuntasan menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran *front office* yaitu ≥ 78 . Pada hasil belajar peserta didik, ditemukan suatu masalah dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, masalah yang terjadi yaitu peserta didik malas dalam mengikuti pembelajaran di kelas, kurang aktif, tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru, peserta didik hanya menunggu jawaban dari teman, ragu dalam mencoba suatu hal pada saat pembelajaran teori maupun praktik, perilaku masih rendah, rasa ingin tahu yang kurang, dan belum dapat menyimpulkan suatu materi pelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, tidak semua guru mampu mengimplementasikan model tersebut berdasarkan sintaks yang tepat, sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Guru cenderung *textbook*, membosankan, dan tidak menarik, sehingga saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif.

Dalam penelitian ini, penerapan model *Role Playing* diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi pada saat praktik, meningkat kemandirian belajar siswa. Pembelajaran melalui *role playing* ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik, atau interaksi dengan orang lain atau klien (Rahman, 2018). Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai seorang *receptionist* yang sedang melayani tamu dan memberikan solusi dari setiap keluhan tamu. (Ibadullah, 2019) Penerapan model *role palaying* juga diharapkan dapat membantu beberapa kendala saat proses pembelajaran seperti rasa bosan, ketakutan atau tekanan dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung berhasilnya penerapan model *role playing* serta tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan juga kemandirian belajar siswa.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen tipe *pre-experiment* yang menggunakan rancangan model *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini terdapat variable independen yaitu model *role playing* dan variable dependen yaitu kemandirian belajar dan hasil belajar siswa. Indikator kemandirian yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Hasil belajar dari penelitian ini diukur dengan tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Istrumen, jenis data, dan sumber data yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, angket, tes perbuatan, dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini yaitu analisis statistic deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* dan statistic interensial dengan langkah-langkah yaitu uji normalitas data dan uji T berpasangan (*paired sample t-test*).

Kemandirian belajar dan hasil belajar siswa menjadi hal yang sangat penting dan saling berkaitan dengan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2021) mengemukakan bahwa “jenis penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikontrol secara ketat”. Jenis penelitian ini adalah eksperimen tipe *pre-experimental* yang menggunakan rancangan model *one group pretest-posttest design*. Rancangan model *one group pretest-posttest design* dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk melihat perbedaan kemandirian dan hasil belajar ketika diterapkannya model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office* serta melihat akibat dari

suatu perlakuan. Dalam penelitian ini terdapat tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui keadaan akhir setelah diberi perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena bisa dibandingkan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 1 Skema One Group Pretest- Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
T1	X	T2

Keterangan:

T1 : Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan Pendekatan Demonstrasi Interaktif

T2 : Tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya yang beralamat di Jalan Kubu Gunung-Tegal Jaya, Dalung, Kuta Utara, Bali. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Perhotelan 1 di SMK Triatma Jaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang yang terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 21 peserta didik laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah kemandirian belajar, hasil belajar, dan model *Role Playing*. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama bersifat representatif dan mengambil populasi sehingga dapat mewakili semua populasi yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling yang merupakan Teknik penentuan sampel berdasarkan beberapa pertimbangan. Pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* karena dari 3 kelas X yang berada di SMK Triatma Jaya kelas X Perhotelan 1 memiliki kemandirian belajar dan hasil belajar yang paling rendah. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 21 peserta didik laki-laki. Terdapat empat metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, diantaranya adalah metode observasi untuk mengetahui permasalahan atau *problem* yang terjadi dilokasi penelitian, metode kuesioner untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki siswa, metode tes perbuatan untuk memperoleh data pada saat praktikum, dan metode dokumentasi dari penelitian ini adalah lembar hasil observasi dan lembar kuesioner yang diisi oleh siswa serta sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, keadaan tenaga pendidik dan kependidikan, data siswa, dan foto kegiatan peserta didik yang diambil pada saat proses pembelajaran di kelas atau di laboratorium .

1).Teknik Analisis

Kemandirian dan hasil belajar dalam penelitian ini merupakan jenis data kuantitatif. (Arikunto, 2010) mengemukakan bahwa data kuantitatif dapat dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

(1). Analisis Statistik Deskriptif

Tujuan analisis statistik deskriptif adalah untuk menghasilkan gambaran sistematis data yang faktual dan akurat tentang hubungan antara fakta dan fenomena yang diteliti (Arikunto, 2010). Seperti yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu dengan mencari nilai rata-rata (*mean*), dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicari

fX = Jumlah nilai seluruh peserta didik

N = Jumlah peserta didik

(2). Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah komponen dari ilmu statistika yang bertujuan untuk mempelajari bagaimana membuat kesimpulan tentang keseluruhan data dari sebuah populasi berdasarkan dari hasil penelitian dalam sampel yang diteliti (Mustafa, 2022). Uji statistic inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda atau uji T berpasangan (*Paired Sample T-test*). Langkah-langkahnya sebagai berikut.

(a). Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi semua persyaratan uji analisis selanjutnya. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian prasyarat analisis uji normalitas (Shapiro-Wilk). Tujuan uji normalitas data adalah untuk mengetahui kondisi data yang didapatkan berdistribusi normal atau sebaliknya. pengujian ini dilakukan terhadap data supervisi kepala sekolah, iklim organisasi dan kinerja pendidik. Untuk uji kenormalan dari sampel dapat dilakukan dengan bantuan uji *Shapiro-Wilk*. Dasar pengambilan keputusan:

- 1). Jika nilai Sig (Signifikansi) atau nilai probalitas < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.
- 2). Jika nilai Sig (Signifikansi) atau nilai probalitas > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk sebagai berikut. Pilihan ini digunakan karena jumlah sample yang diteliti kurang dari 50.

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_1)]^2$$

Keterangan:

D= Koefisien Shapiro-Wilk test

X_{n-i+1} = angka ke n-i+1 pada data

X_i = angka ke I pada data

Rumusan hipotesis:

Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 diterima; H_a ditolak.

Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 ditolak; H_a diterima.

(b). Uji T (*Paired Sample t-Test*)

Uji beda atau *t-Test (paired Sample T-test)*. Paired sampel t-Test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tetapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Menurut Widiyanto (2013:35), *paired sample t-Test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Asumsi dasar penggunaan uji ini adalah observasi atau penelitian untuk masing-masing pasangan harus dalam kondisi yang sama. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Varian masing-masing variabel dapat sama atau tidak. Untuk melakukan uji ini, diperlukan data yang berskala interval atau ratio. Yang dimaksud dengan sampel berpasangan adalah menggunakan sampel yang sama, tetapi pengujian yang dilakukan terhadap sampel tersebut dua kali dalam waktu yang berbeda atau dengan interval waktu tertentu. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$) antar variable.

Rumus uji *paired Sample t-Test* :

Keterangan:

t = Nilai t hitung

\bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Untuk mengintepretasikan *Paired sample t-Test* terlebih dahulu harus ditentukan:

- Nilai α
 - df (*degree of freedom*) = $N-k$
 - Untuk *paired sample t-Test* $df = N-1$
 - Bandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel
- Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat signifikansi 95%.
kriteria pengambilan keputusannya adalah:
T tabel > T hitung = H_0 diterima atau H_a ditolak
T tabel < T hitung = H_0 ditolak atau H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Prasyarat Analisis

(1). Uji Normalitas Data

Menurut (Sugiyono, 2022) uji normalitas data merupakan “sebuah uji yang dilakukan untuk menentukan distribusi data sehubungan dengan variabel yang dianalisis, terlepas dari apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak”. Uji normalitas ini bertujuan untuk membuktikan bahwa hasil penelitian dari data kemandirian dan hasil belajar berdistribusi normal atau tidak normal.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* merupakan metode uji normalitas yang efektif dan valid untuk sampel kecil. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang diuji sebanyak 35 subjek. Jika nilai signifikansi hasil uji *Shapiro-Wilk* lebih besar dari ($>$) 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi hasil uji *Shapiro-Wilk* lebih kecil dari ($<$) 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data kemandirian belajar dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada tabel 4.12 dan 4.13 di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Kemandirian Belajar
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kemandirian	.095	35	.200*	.960	35	.223
Posttest Kemandirian	.104	35	.200*	.949	35	.105

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel 1 di atas, penelitian ini telah memenuhi salah satu asumsi klasik, dan nilai signifikansi dari data kemandirian dan hasil belajar yaitu:

- 1). *Pretest* kemandirian memiliki nilai signifikansi yaitu $0.223 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
- 2). *Posttest* kemandirian memiliki nilai signifikansi yaitu $0.105 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest HB	.162	35	.021	.942	35	.064
Posttest HB	.139	35	.085	.949	35	.106

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel 2 di atas, penelitian ini telah memenuhi salah satu asumsi klasik, dan nilai signifikansi dari data kemandirian dan hasil belajar yaitu:

- 1). *Pretest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi yaitu $0.064 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
 - 2). *Posttest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi yaitu $0.106 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
- (2). Pengujian Hipotesis

Uji statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda atau Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang digunakan untuk membandingkan rerata hasil belajar. Dalam penelitian ini, jika nilai signifikansi $p > 0.05$, maka H_0 diterima; H_a ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan kemandirian belajar dan hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office*. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $p < 0.05$, maka H_0 ditolak; H_a diterima, berarti terdapat perbedaan kemandirian belajar dan hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office*. Berikut ini hasil *Paired Sample T-Test* dari data kemandirian dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik yang tersaji pada tabel 3 dan 4 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) Kemandirian Belajar
Paired Samples Test

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T		df
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kemandirian - Posttest Kemandirian	- 14.66047	2.47807	-	-	-	34	.000	
		12.20000		17.23605	7.1639	4.923	5		

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Dari tabel 3 di atas dapat ditarik kesimpulan dan hasil pengujian data kemandirian belajar melalui Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* kemandirian belajar tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kemandirian belajar melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran *front office*.

Tabel 4 Hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) Hasil Belajar
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest HB - Posttest HB	-4.34286	6.53922	1.10533	-6.58916	-2.09656	-3.929	34	.000

(Sumber: Data diolah, IBM SPSS 2024)

Dari tabel 4 di atas dapat ditarik kesimpulan dan hasil pengujian melalui Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office.-spasi*

Pembahasan

Hasil pengujian hipotesis penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office* untuk melihat perbedaan kemandirian dan hasil belajar memperoleh hasil H_0 ditolak; H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan kemandirian dan hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* mata pelajaran *front office* di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya Badung.

(1). *Pretest*

Hasil *pretest* mengenai tingkat kemandirian, yang meliputi empat indikator berbeda, menunjukkan efektivitas sebesar 70.15%, dikategorikan sebagai "cukup". Secara spesifik, tingkat kemandirian dalam hal rasa percaya diri (butir 1-5) mencapai efektivitas 78.63%, keefektifan dalam belajar (butir 6-13) mencatat efektivitas 67.37%, kedisiplinan dalam belajar (butir 14-23) menunjukkan efektivitas 63.83%, sementara tanggung jawab (butir 24-30) mencapai efektivitas 70.78%. Indikator dengan efektivitas terendah adalah kedisiplinan dalam belajar. Pada *pretest* hasil belajar, tingkat kognitif mencapai 96.43%, tingkat afektif mencapai 77.52%, dan tingkat psikomotorik mencapai 71.89%. Diantara ketiga ranah tersebut, persentase terendah terdapat pada ranah psikomotorik.

Dengan mempertimbangkan hasil pengukuran *pretest* peserta didik, perlu adanya intervensi khusus untuk meningkatkan kedua aspek tersebut, baik kemandirian maupun hasil belajar. Meskipun secara umum tingkat kemandirian dan hasil belajar diklasifikasikan sebagai cukup dan baik, tetap terdapat peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

(2). *Treatment*

Treatment dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran dengan menerapkan *Role Playing*. *Role Playing* dipilih sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik serta memastikan bahwa seluruh peserta didik mencapai nilai di atas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

Dalam konteks penelitian ini, penerapan model *Role Playing* dimulai dengan fase persiapan di mana guru memperkenalkan siswa pada permasalahan atau kasus yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Setelah guru memberikan permasalahan kepada siswa, guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berperan sesuai dengan topik pembahasan. Setelah pembagian peran selesai, guru memberikan contoh saat berperan menjadi *reception* yang menerima komplain di lab *front office*. Pada saat, guru memberikan contoh siswa diminta untuk mengamati agar memiliki gambaran hal apa saja yang dapat dilakukan ketika berperan menjadi seorang *receptionis*. Setelah itu, siswa diminta

untuk memainkan perannya secara bergantian. Kemudian siswa dan guru akan melakukan diskusi dan evaluasi agar pembahasan yang diperankan sesuai dengan topik yang dibahas dan memberikan kesimpulan. Keunggulan dari metode role playing antara lain sebagai berikut.

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Model *role playing* tentu memiliki kekurangan namun untuk mengatasi kekurangan agar model *role playing* tidak terhambat dalam penelitian ini dilakukan pada saat praktik.

(3). *Posttest*

Dengan menerapkan model *Role Playing*, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil *posttest* mengenai kemandirian peserta didik, yang terdiri dari empat indikator. Efektivitas total mencapai 77.55%, dikategorikan sebagai "baik". Secara spesifik, hasil *posttest* menunjukkan efektivitas rasa percaya diri (butir 1-5) sebesar 84.00%, keefektifan dalam belajar (butir 6-13) sebesar 82.00%, kedisiplinan dalam belajar (butir 14-23) sebesar 74.74%, dan tanggung jawab (butir 24-30) sebesar 69.47%. Peningkatan juga tercatat pada hasil *posttest* dalam ranah hasil belajar, dengan tingkat kognitif mencapai 100%, afektif 79.33%, dan psikomotorik 78.06%, memastikan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai nilai di atas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* telah berhasil meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan 1.

4). Perbedaan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran *Front Office*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor kemandirian pada *pretest* adalah 70.15, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 77.55. Secara deskriptif, terdapat peningkatan skor sebesar 7.4. Untuk hasil belajar, rerata skor pada *pretest* adalah 78.49, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 82.83. Secara deskriptif, terdapat peningkatan skor sebesar 4.34.

Uji hipotesis menggunakan Uji T Berpasangan menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ untuk perbandingan antara *pretest* dan *posttest* kemandirian, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemandirian setelah penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office*. Begitu juga dengan hasil belajar, uji hipotesis menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar setelah penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran tersebut.

Analisis ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* peserta didik. Penerapan *treatment* berupa model *Role Playing* telah berhasil meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* memberikan dampak positif yang terlihat jelas dalam beberapa aspek. Pertama, pemahaman peserta didik terhadap materi mengalami peningkatan yang signifikan, yang dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata hasil belajar mereka. Kedua, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah juga meningkat, karena metode ini mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Terakhir, partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat, di mana mereka menjadi lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti setiap aktivitas yang dilakukan. Model *Role Playing* tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kompetensi dan kemandirian peserta didik secara keseluruhan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Zunika et al., 2022) yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis masalah harus menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks yang mana peserta didik belajar berpikir kritis dan

keterampilan memecahkan masalah, serta mengasimilasi informasi dan konsep yang relevan dari mata pelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan lebih aktif dan hasil belajarnya mengalami peningkatan. Hasil penelitian sejenis yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (1) (Markus Pamallunan., 2020), penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas SMA 002 di Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui metode *role playing*, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan praktis mereka. *Role playing* memungkinkan siswa untuk merasakan langsung situasi dan peran yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Hasil penelitian ini mendukung penggunaan metode *role playing* sebagai strategi efektif dalam pendidikan, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterampilan aplikatif. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan ini mencerminkan keberhasilan penerapan metode *role playing* dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif. (2) (Lila Suryawati., 2020), penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Dlanggu. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran *Front Office* dengan materi *handling check-in*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* membantu peserta didik memahami konsep dan praktik *check-in* dengan lebih baik. Partisipasi aktif dalam skenario *role playing* memungkinkan siswa untuk menerapkan teori ke dalam praktik, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memecahkan masalah yang mungkin terjadi di situasi nyata. Dampak positif dari penerapan model ini tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai akademis tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan industri perhotelan. (3) (Sinta Limbong., 2019), penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada ranah kognitif dan psikomotorik yang dilaksanakan di kelas X SMA Inpres Tamamung III kota Makassar, dengan fokus pada mata pelajaran Sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam model *role playing* menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, serta kemampuan yang lebih tinggi dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks praktis. Selain itu, aktivitas *role playing* mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, model *role playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan praktis dan interaksi sosial siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal terkait dengan penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran *front office* di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya Badung. Pertama terdapat perbedaan kemandirian belajar melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran *front office* di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya. Hal ini terlihat dari skor rerata kemandirian yang meningkat dari 70.15 pada *pretest* menjadi 77.55 pada *posttest*, menunjukkan peningkatan deskriptif sebesar 7.4 poin. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan positif dalam kemampuan peserta didik untuk bekerja secara mandiri setelah berpartisipasi dalam sesi *Role Playing*. Hasil Uji T Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Ini berarti bahwa hipotesis H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Kedua terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran *front office* di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya. Hal ini terlihat dari skor rerata hasil belajar meningkat dari 78.49 pada *pretest* menjadi 82.83 pada *posttest*, menunjukkan peningkatan deskriptif sebesar 4.34 poin. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa setelah mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*. Hasil Uji T Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Ini mengindikasikan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penerapan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran *front office* di kelas X Perhotelan 1 SMK Triatma Jaya Badung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Guswiani, W., Darmawan, D., Hamdani, N. A., dan Noordiyana, M. A. (2018). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut*. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 688–698.
- Ibadullah, M (2019). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Solo: CV. AE Media Grafika
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 71–86.
[https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Rahmah, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. (2019). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, S. (2018). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Widiyanto (2013), *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, PT Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Zunika, Achmad, W. K. S., dan Rahim, A. (2022). Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa SDN 18 Pangkalpinang. *Global Journal Teaching Professional*, 1(1), 1–18.