

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *DEMONSTRATION* (RPD) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI LAYANAN *FRONT OFFICE* SISWA KELAS XI DI SMK PARIWISATA KABUPATEN BOGOR**

Ria Aryani

Politeknik Sahid  
Jl. Kemiri No. 22 Pondok Cabe, Pamulang Tangerang Selatan  
raiszareizan@gmail.com

### **ABSTRACT**

This research is a research *and* development (R & D). by combining the *Role Playing And Demonstration* Learning Model. A limited trial was conducted in SMK Taruna Terpadu 2 with a total of 35 students *and* a wide trial was conducted at SMKN I Bojong Gede with 35 students *and* Darmawan SMK with 35 students. The method used is survey method *and* qualitative *and* quantitative data collection techniques.

In a limited trial in SMK Darmawan students cognitive aspect after action reached 82% above KKM 75. *And* on the affective aspect reached 83%. While in aspect Psikomotorik reach 85,71%. Likewise on the test Area In SMK Taruna Terpadu 2, after the action cognitive value of students reached 85,71% with KKM 78. On the affective aspects reached 86%. While in aspect Psikomotorik reach 88,57%. The next extensive test action at SMKN I Bojong Gede, the level of mastery of the cognitive aspects of students after the action reached 91, 43% with KKM 78. On the Affective aspect reached 89%. While the psychomotor aspect reached 94,28%

Based on the results of this study, it can be concluded that the model RPD (*Role Playing and Demonstration*) in the field of study *Front office* managed to improve service competence of student learning outcomes.

Based on the findings of field research, data analysis, *and* reflection on a limited trial or extensive test, this research *and* development research resulted in a newly recommended model of learning that is the RPD model (*Role Playing and Demonstration*)

**Keywords:** *Front office* Hotel, *Role Playing and Demonstration*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah Research *and* Development (R&D) dengan menggabungkan Model Bermain Peran Dan Demonstrasi. Uji coba terbatas dilakukan di SMK Taruna Terpadu 2 dengan total 35 siswa dan uji coba luas dilakukan di SMKN I Bojong Gede dengan 35 siswa dan SMK Darmawan dengan 35 siswa. Metode yang digunakan adalah metode survei dan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

Dalam uji coba terbatas di SMK Darmawan aspek kognitif siswa setelah tindakan mencapai 82% di atas KKM 75. Dan pada aspek afektif mencapai 83%. Sedangkan pada aspek Psikomotorik mencapai 85,71%. Demikian juga pada tes Wilayah Di SMK Taruna Terpadu 2, setelah tindakan nilai kognitif siswa mencapai 85,71% dengan KKM 78. Pada aspek afektif mencapai 86%. Sedangkan pada aspek Psikomotorik mencapai 88,57%. Uji Luas berikutnya di SMKN I Bojong Gede, tingkat penguasaan aspek kognitif siswa setelah tindakan mencapai 91, 43% dengan KKM 78. Pada aspek Afektif mencapai 89%. Sedangkan aspek psikomotor mencapai 94,28%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model RPD (*Role Playing and*

*Demonstration*) di bidang studi *Front office* berhasil meningkatkan kompetensi layanan hasil belajar siswa.

Dengan temuan penelitian lapangan, analisis data, dan refleksi pada uji coba terbatas atau ekstensif, penelitian penelitian dan pengembangan ini menghasilkan model pembelajaran yang baru direkomendasikan yaitu model RPD (Bermain Peran dan Peragaan)

**Keywords:** *Front office Hotel, Role Playing and Demonstrasi*

Riwayat Artikel :

Diajukan: 21 Agustus 2019

Direvisi: 2 September 2019

Diterima: 23 September 2019

## P E N D A H U L U A N

Agar tujuan pendidikan mudah tercapai seoptimal mungkin, maka guru sebagai pendidik diuntut agar selalu dapat mengembangkan proses pembelajaran agar sesuai dengan kondisi sekarang. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah untuk menyajikan materi dan contoh yang dilanjutkan dengan latihan soal.

Peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan guru kurang baik karena terlihat hanya sebagian kecil peserta didik yang berani bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat. Interaksi antara peserta didik dengan peserta didik kurang baik karena banyaknya peserta didik yang belajar dan bekerja sendiri. Akibat dari semua ini maka tingkat keberhasilan belajar semakin rendah.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Konteks ini pada dasarnya bergantung pada

guru sebagai elemen penting dalam kegiatan pembelajaran.

Data empiris yang ada di lapangan pada beberapa SMK negeri dan swasta yang ada di wilayah Kabupaten Bogor pada tiga tahun terakhir, perolehan nilai ualngan harian *Front office* masih banyak yang dibawah KKM. Jika diurutkan berdasarkan rata-rata ketercapaian KKM dalam tiga tahun terakhir untuk SMKN I Bojong Gede 59%, SMK Taruna Terpadu 56%, dan SMK DARMAWAN 50%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya indikasi pembelajaran *Front office* di sekolah-sekolah tersebut mengalami kendala dalam target ketercapaian peserta didik.

Dari data di atas terlihat secara umum ketercapaian kompetensi peserta didik dalam pembelajaran *front office* kurang begitu signifikan. Dan banyak faktor yang lainnya melatar belakanginya menurunnya kompetensi peserta didik salah satunya peranan guru dan situasi kelas juga merupakan faktor yang tidak bisa diabaikan. Kehidupan kelas yang membosankan, kurang menggairahkan dan tidak memberi rangsangan peserta didik untuk aktif dituding sebagai penyebab peserta didik menjadi kurang berhasil.

Untuk mengatasi masalah ini maka diperlukan suatu metode dan model pembelajaran yang baik dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran untuk mengatasi lemahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran *Role Playing* yaitu pembelajaran bermain

peran, dan *Demonstration* yaitu peserta didik di ajarkan memperlihatkan atau menampilkan hasil penemuannya kepada seluruh peserta didik dan guru. Kedua model pembelajaran ini kreatif dan inovatif, karena peserta didik dituntut untuk mengeksplorasi hasil penemuannya kemudian mendemonstrasikan dengan berbagai peran yang sudah ditentukan. Sehingga arah dalam pembelajaran lebih eksplisit dan peserta didik bisa memahami materi dengan baik serta mampu meningkatkan nilai kompetensi belajar.

## TINJAUAN PUSTAKA

Djamarah (2011: 13) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

Secara keseluruhan kegiatan belajar merupakan yang paling pokok dalam proses pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003: 1).

Menurut Anderson Krathwohl (2002 : 216) Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar.

Purwanto (2010: 42.). Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi

dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Sudjana (2005: 76) berpendapat bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu.

*Front Office* menurut Darmarjanti (2001:51) adalah sebagai berikut *Front Office* adalah salah satu bagian atau departemen dari hotel yang secara administratif dan operasional mengurus rooming (penempatan ke dalam kamarnya) seorang tamu di hotel termasuk dalam pengurusan ini : registrasi, informasi yang diperlukan tamu, menyerahkan kunci kamar, menunjuk *bell boy* yang akan membawa tamu ke kamarnya, mengurus kiriman- kiriman pos ataupun amanat - amanat/ *message* dari ataupun untuk tamu.

Pembelajaran *Front office* Hotel mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada siswa yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan dipilih oleh para pendidik/guru sesuai dengan materi yang di berikan dan kondisi di dalam kelas agar tercapai tujuan pembelajaran. ilmu yang ditemukan bagaimana menggali konsepsi awal yang dimiliki anak agar termotivasi dan membangkitkan kesadaran pengetahuan matematisnya, berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah-masalah *Front office*.

Bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain (Hamalik, 2008: 214).

Alasan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu, metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik (Vera, 2012: 127).

## **M E T O D E P E N E L I T I A N**

Penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* yang meliputi Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, potensi dan masalah, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk masal.

Penelitian Pengembangan *atau Research and Development (R&D)* Menurut Gay (1990) merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI tahun pelajaran 2018 disemester dua (genap), dengan menggunakan dua uji coba yaitu uji terbatas dan uji luas. Uji coba terbatas dilaksanakan di SMK Taruna Terpadu 2. Sedangkan uji coba luas dilaksanakan di SMK

Taruna Terpadu 2 dan SMKN I Bojong Gede. Dengan jumlah rata-rata 35 orang.

Kolaborasi dilaksanakan bersama 3 orang guru, yaitu peneliti, guru model (guru kelas XI) dan observer serta dibantu dengan tenaga ahli. Kurikulum yang digunakan di kelas XI pada tahun 2018 adalah kurikulum 2013.

Selama kegiatan pembelajaran peneliti melakukan pengamatan, mencatat hal-hal yang penting yang dilakukan oleh guru, baik hal-hal baik maupun kekurangan, kelemahan, kesalahan dan penyimpangan yang dilakukan oleh guru. Selain kegiatan guru, pengamatan dan pencatatan juga dilakukan terhadap respon, aktivitas dan kemajuan peserta didik. Selesai pertemuan peneliti mengadakan diskusi dengan guru membicarakan apa yang sudah berjalan, terutama kekurangan/kelemahan dan kesalahan/penyimpangan yang dilakukan. Berdasarkan masukan-masukan tersebut guru mengadakan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Setelah dilakukan beberapa putaran dan masukan-masukan perbaikan model pembelajaran tidak ada lagi, maka kegiatan di hentikan. Selesai putaran uji coba terbatas peneliti mengadakan pertemuan untuk membahas temuan-temuan dan melakukan penyempurnaan terakhir sebelum uji coba lebih luas.

## **H A S I L D A N P E M B A H A S A N**

### **A . H a s i l**

1. Draf Model dan Delphi I
  - a. *Draft model Role Playing dan Demonstration* terdapat sedikit revisi, yaitu memperjelas langkah-langkah *Role Playing* dan *Demonstration*

- b. *Content*/materi yang tertuang pada RPP beserta instrumen penilaian untuk sementara tidak ada revisi.
- c. Dibawah ini merupakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* dan *Demonstration* setelah revisi berdasarkan hasil teknik Delphi I sebagai berikut :
- d. Guru menata kelas mulai dari berdoa, mengecek kehadiran siswa, kerapihan dan kebersihan kelas, kemudian melakukan apersepsi serta motivasi
- e. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap ini guru mencoba menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengetahui manfaat yang bisa didapatkan setelah melaksanakan seluruh proses pembelajaran.
- f. Guru mengelompokan siswa secara heterogen yang terdiri atas 5-6 siswa da
- g. Gambar 5 Posisi duduk tempat pelaksanaan RDP
- h. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui slide presentasi serta menampilkan tayangan video pembelajaran (Check in/Check out) untuk diamati dan simak secara seksama.
- i. Guru mengarahkan siswa untuk masuk kedalam kelompoknya masing-masing.
- j. Guru memberikan lembar diskusi siswa, kemudian siswa mendiskusikannya serta mengerjakannya secara kooperatif dan benar.
- k. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya dengan bermain peran dan mendemosnstrasikan di laboratorium *Front office* Hotel .
- l. Guru bersama siswa melakukan refleksi secara bersama untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah disampaikan dan memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa.
- m. Guru memberikan tes evaluasi berupa uraian soal yang harus dikerjakan secara individu.
- n. Akhir pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

2. Uji Coba Terbatas di SMK Taruna Terpadu 2

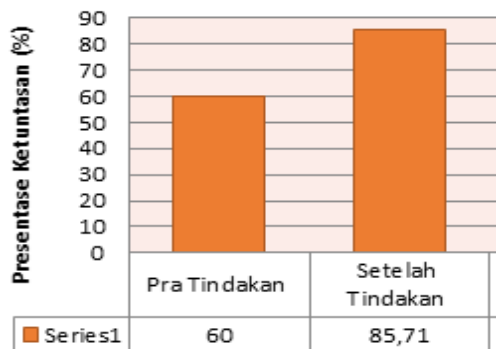
Tabel Presentase Hasil Belajar kognitif siswa di SMK Taruna Terpadu 2

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml.	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	8	22,86%	60%
2	76-80	20	57,14%	
3	81-85	2	5,71%	
4	86-90	5	14,29%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Setelah Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	1	0%	85,71%
2	76-80	6	11,43%	
3	81-85	11	37,14%	
4	86-90	16	51,43%	
5	91-95	1	0%	
Total		35	100	

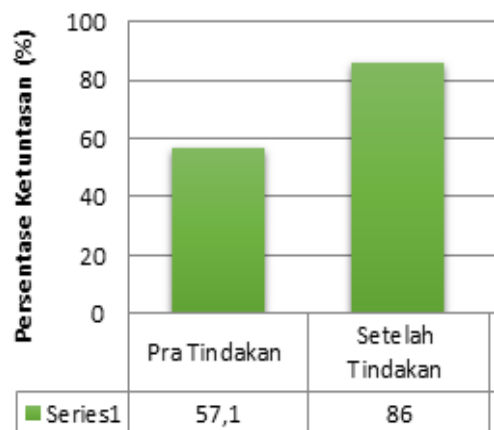
Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif siswa SMK Taruna Terpadu 2

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	9	25,71%	57,1%
2	76-80	12	34,26%	
3	81-85	6	17,14%	
4	86-90	8	22,86%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	



Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat disimpulkan bawa pengembangan model pembelajaran *Role Playing* dan *Demonstration* untuk mata pelajaran *Front Office* Hotel kabupaten Bogor dapat dikatakan berhasil. Karena pada pra tindakan ketuntasan hanya mencapai 60% .Kemudian setelah tindakan pertama ketuntasan mencapai 71,43%. Dan tindakan kedua kettuntasan siswa mencapai 82,71%. Sehingga ketuntasan klasikal dari tindakan satu dan dua mencapai 85,71%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pra tindakan. Hal tersebut bisa terlihat dari diagram berikut :

No	Rentang Nilai	Sesudah Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	3	8,57%	86 %
2	76-80	8	22,86%	
3	81-85	9	25,71%	
4	86-90	14	40%	
5	91-95	1	2,86%	
Total		35	100%	



Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan afektif siswa 57,1%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 71% dan tindakan kedua 85,71%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 86%.

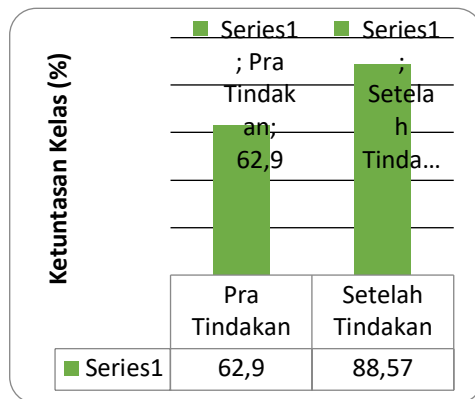


Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar  
Psikomotorik siswa SMK Taruna  
Terpadu 2

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	9	25,71%	62,9%
2	76-80	11	31,43%	
3	81-85	7	20%	
4	86-90	8	22,87%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Setelah Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	2	5,71%	88,57%
2	76-80	9	25,71%	
3	81-85	10	28,57%	
4	86-90	13	37,14%	
5	91-95	1	2,86%	
Total		35	100%	



Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan psikomotorik siswa 62%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 74% dan tindakan kedua 80%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 88,57%.

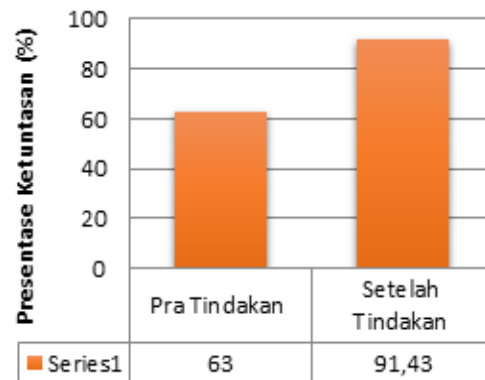
3. Uji Coba Luas di SMKN I Bojong Gede

Presentase Hasil Belajar kognitif siswa  
di SMKN I Bojong Gede

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	10	28,57	63%
2	76-80	19	54,29	
3	81-85	2	5,71	
4	86-90	4	11,43	
5	91-95			
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Setelah Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	1	2,86%	91,42%
2	76-80	6	17,14%	
3	81-85	12	34,29%	
4	86-90	15	42,86%	
5	91-95	1	2,86%	
Total		35	100	

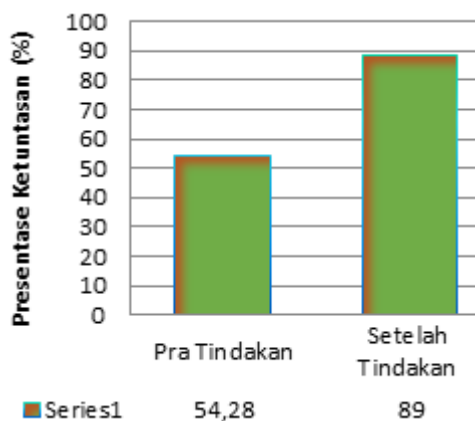


Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan kognitif siswa 63%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 77,14% dan tindakan kedua 85,7%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 91,43%.

Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif  
siswa SMKN I Bojong Gede

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	12	34,29%	54,28%
2	76-80	10	28,57%	
3	81-85	6	17,14%	
4	86-90	7	20%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Sesudah Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	1	2,86%	89%
2	76-80	9	25,71%	
3	81-85	7	20%	
4	86-90	14	40%	
5	91-95	4	11,43%	
Total		35	100%	

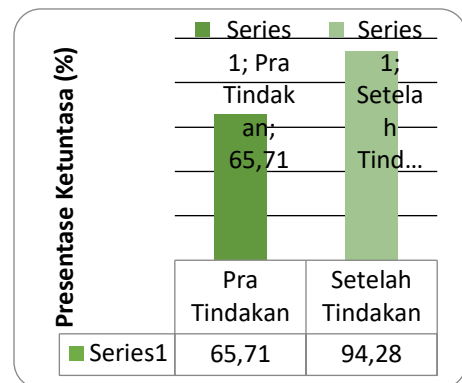


Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan afektif siswa 54,29%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 74% dan tindakan kedua 88,57%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 89%.

Rekapitulasi Hasil Belajar  
Psikomotorik di SMKN I Bojong  
Gede

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	10	28,57%	65,71%
2	76-80	8	22,86%	
3	81-85	9	25,71	
4	86-90	8	22,86%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100%	

No	Rentang Nilai	Sesudah Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	2	5,72	94,28%
2	76-80	8	22,86%	
3	81-85	11	31,43	
4	86-90	8	22,86%	
5	91-95	5	14,29	
Total		35	100%	



Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan afektif siswa 54,29%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 80% dan tindakan kedua 82,86%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 94,28%.

4. Uji Coba Luas di SMK Darmawan

Presentase Hasil Belajar kognitif siswa  
di SMK Darmawan

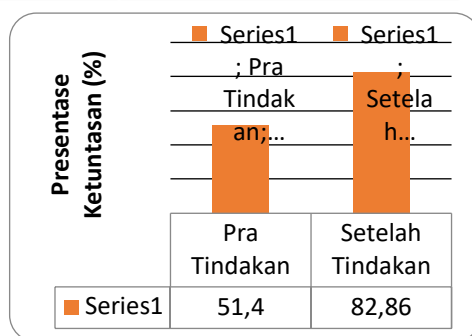


No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	12	34,29%	51,4%
2	76-80	19	54,29%	
3	81-85	1	2,86%	
4	86-90	3	8,57%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	10	28,57%	45,71%
2	76-80	13	37,14%	
3	81-85	4	11,43%	
4	86-90	8	22,86%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

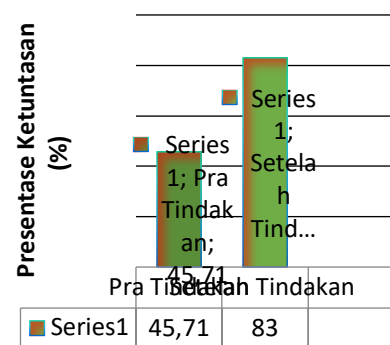
No	Rentang Nilai	Setelah Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	1	2,86%	82,86%
2	76-80	8	22,86%	
3	81-85	24	68,57%	
4	86-90	2	5,71%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

No	Rentang Nilai	Setelah Tindakan		
		Jml	Persentase	Ketuntasan
1	70-75	1	2,86%	83%
2	76-80	9	25,71%	
3	81-85	7	20%	
4	86-90	14	40%	
5	91-95	4	11,43%	
Total		35	100%	



Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan kognitif siswa 51,4%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 68,6% dan tindakan kedua 80%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 82,86%.

#### Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif siswa SMK Darmawan

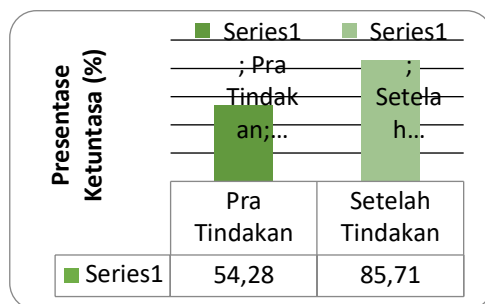


Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan afektif siswa 45,71%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 69% dan tindakan kedua 82,86%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 83%.

Rekapitulasi Hasil Belajar  
psikomotorik siswa SMK Darmawan

No	Rentang Nilai	Pra Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	14	40%	54,28%
2	76-80	8	22,86%	
3	81-85	7	20%	
4	86-90	6	17,14%	
5	91-95	0	0%	
Total		35	100	

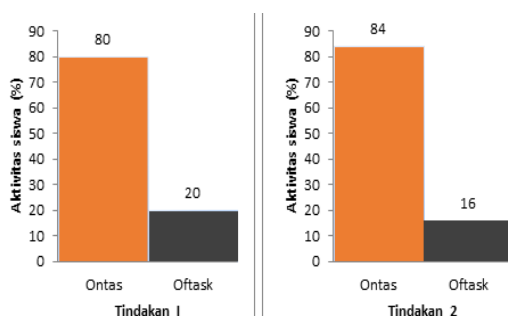
No	Rentang Nilai	Sesudah Tindakan		
		Jml	Presentase	Ketuntasan
1	70-75	4	11,43%	85,71%
2	76-80	9	25,71%	
3	81-85	13	37,14%	
4	86-90	8	22,86%	
5	91-95	1	2,86%	
Total		35	100%	



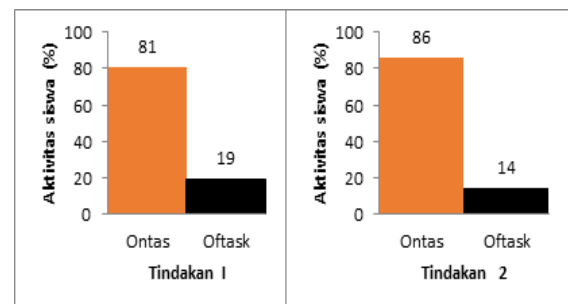
Berdasarkan data tersebut pada pratindakan ketuntasan psikomotorik siswa 54,29%. Setelah dilakukan tindakan pertama mencapai 71,43% dan tindakan kedua 82,9%. Sehingga ketuntasan pertama dan kedua 85,71%.

5. Antusiasme Belajar Siswa

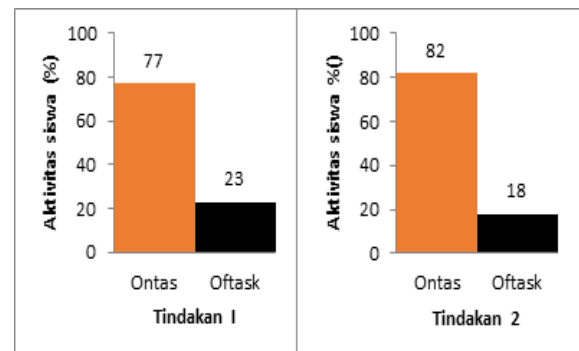
Pengamatan antusiasme siswa pada uji coba Terbatas di SMK Taruna Terpadu 2



Pengamatan antusiasme siswa pada uji Luas di SMKN I Bojong Gede



Pengamatan antusiasme siswa pada uji Luas di SMK Darmawan



Berdasarkan diagram diatas, terlihat pada pertemuan pertama di Pada Uji terbatas di SMK Taruna Terpadu 2 Kabupaten Bogor, antusiasme siswa diperoleh data aktivitas siswa sebesar 80% Ontask dan 20% Oftask. Sedangkan pada pertemuan kedua antusiasme siswa mengalami peningkatan 4% atau menjadi 84% ontask dan mengalami penurunan pada oftask sebesar 5% menjadi 16%. Pada uji luas di SMKN I Bojong Gede pada pertemuan pertama antusiasme siswa mencapai 81% Ontask dan 19% pada oftask dan

pada tindakan kedua antusiasme belajar mengalami peningkatan sebesar 5% menjadi 86% Ontask dan mengalami penurunan on task sebesar 14% .

Pada uji coba luas berikutnya di SMK Darmawan. Pada pertemuan pertama antusiasme siswa mencapai 77% Ontask dan 23% Offtask. Kemudian pada pertemuan kedua nilai Ontask siswa mencapai 82% sedikit meningkat dari pertemuan pertama, sedangkan offtask mengalami penurunan sebesar 18%.

#### B . P e m b a h a s a n

Berdasarkan hasil uji coba dan pengujian keefektifan model maka terciptalah model pembelajaran yang terekomendasi, yaitu model pembelajaran RPD. Model ini merupakan model pembelajaran kolaborasi dari model *Role Playing* dan *Demonstration*. Model RPD dikembangkan agar menumbuhkan minat siswa untuk lebih aktif belajar untuk menghasilkan sesuatu dan dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan. Melatih siswa untuk bekerja sama, menghormati, saling menghargai dan melatih siswa supaya berani tampil kedepan dan mengemukakan pendapat mereka masing-masing.

Berdasarkan pada teori pengembangan model tersebut maka langkah-langkah model pembelajaran RPD adalah sebagai berikut.

1. Guru menata kelas mulai dari berdoa, mengecek kehadiran siswa, kerapian dan kebersihan kelas, kemudian melakukan apersepsi serta motivasi
2. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap ini guru

mencoba menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengetahui manfaat yang bisa didapatkan setelah melaksanakan seluruh proses pembelajaran.

3. Guru menyebutkan nama siswa dan mengelompokkan secara heterogen yang terdiri atas 5-6 siswa dalam satu kelompok
4. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui slide presentasi serta menampilkan tayangan video pembelajaran (*Check in/Check out*) untuk diamati dan simak secara seksama.
5. Guru mengintruksikan siswa untuk memposisikan diri kepada kelompoknya masing-masing yang sudah dibentuk.
6. Guru memberikan lembar diskusi siswa, dan siswa mendiskusikannya serta mengerjakannya secara kooperatif dan benar.
7. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya dengan bermain peran dan mendemonstrasikan di laboratorium *front office* hotel .
8. Guru bersama siswa melakukan refleksi secara bersama untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah disampaikan dan memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa.
9. Guru memberikan tes evaluasi berupa uraian soal yang harus dikerjakan secara individu.
10. Akhir pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

Model RPD ini merupakan model yang melatih siswa untuk bekerjasama menyelesaikan masalah, menumbuhkan rasa saling peduli satu sama lain, melatih tanggung jawabnya masing-masing siswa, melatih

kekuatan mental belajar serta berusaha tampil dengan penuh percaya diri.

Berdasarkan hasil jawaban kuisioner siswa yang telah disebar model RPD untuk mata pelajaran *Front office* Hotel sangat menyenangkan dan dapat menumbuhkan sikap aktif, percaya diri dan bekerjasama dengan sesama anggota kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan model RPD mebuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Kefektifan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RPD terhadap layanan kompetensi dan hasil belajar terlihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada aspek kognitif di SMKN Darmawan Kabupaten Bogor sebelum tindakan 51,4% meningkat menjadi 82,86% setelah tindakan. Kemudian di SMK Taruna Terpadu 2 Kabupaten Bogor Mengalami peningkatan dari ketuntasan sebelumnya sebesar 60% menjadi 85,71%. Di SMKN I Bojong Gede Kabupaten Bogor juga dapat dikatakan berhasil karena sebanyak 91,43% siswa telah mencapai KKM setelah diberikan tindakan RPD. Hasil belajar kognitif di SMKN Darmawan Kabupaten Bogor sebelum tindakan 51,4% meningkat menjadi 82,86% setelah tindakan.

Hasil belajar siswa pada ranah apektif pada uji terbatas di SMK Taruna Terpadu 2 ketuntasan pada aspek afektif mencapai 86% setelah tindakan, dari sebelumnya hanya 57,1%. Pada uji coba luas di SMKN I Bojong Gede kabupaten Bogor mencapai ketuntasan afektif siswa mencapai 89% setelah, dari sebelumnya sebesar 54,29%. Kemudian pada uji coba luas berikutnya di SMK Darmawan hasil belajar afektif siswa setelah tindakan

mencapai 83% dari sebelum tindakan sebesar 45,7%.

Pada aspek psikomotorik siswa pada uji coba terbatas di SMK Taruna Terpadu 2 Kabupaten Bogor ketuntasan mencapai 88,57%. Dari sebelumnya 62,9%. Sedangkan pada uji luas di SMKN I Bojong Kabupaten Bogor tingkat ketuntasan setelah tindakan mencapai 94,28%. Kemudian di SMK Darmawan ketuntasan mencapai 85,71% dari sebelumnya 54,29%.

Peningkatan hasil belajar siswa telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Seperti yang diungkapkan oleh Uzer Usman (2010:34-37) bahwa hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa erat kaitannya dengan rumusan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru sebelum pembelajaran, dan tujuan tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.

Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan RPD berlangsung terlihat antusiasme siswa selama mengikuti pebelajaran lebih aktif dan adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa didalam kelompok sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kerjasama antara anggota kelompok terlihat siswa lebih berani membantu dalam memecahkan masalah dan saling menghargai perbedaan pendapat. Terlihat pada uji terbatas pertemuan pertama di SMK Taruna Terpadu 2 Kabupaten Bogor antusiasme siswa diperoleh data aktivitas sebesar 80% *On task* dan 20% *Of task* dan pada pertemuan kedua antusiasme siswa diperoleh data sebesar 84% *On task* dan 16% *Of task*. Kemudian pada uji coba luas di SMKN I Bojong Kabupaten Bogor pertemuan pertama antusiasme siswa diperoleh data sebesar 81%

*On task* dan 19% *Of task*, dan pada pertemuan kedua antusiasme mencapai 86% *On task* dan 14% *Off task*. Selanjutnya uji coba luas di SMK Darmawan Kabupaten Bogor pertemuan pertama antusiasme siswa diperoleh sebesar 77% *Ontask* dan 23% *Oftask*. Kemudian pada pertemuan kedua antusiasme siswa diperoleh data sebesar 82% *On task* dan 18% *Of task*.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa antusiasme belajar siswa sangat tinggi dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan kondusif baik pada uji coba terbatas dan uji coba luas, karena pengembangan model pembelajaran RPD pada materi *Front office* Hotel dan guru model telah membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model RPD siswa lebih aktif, memahami materi, saling bekerjasama antar anggota kelompok dan saling membantu. Terlihat dari siswa yang sudah paham terhadap materi, menjelaskan materi tersebut kemudian mengaplikasikannya dalam bentuk nyata di *Front office* Hotel.

## KESIMPULAN

Proses pengembangan model pembelajaran *Role Playing* dan *Demonstration* (RPD) telah dilaksanakan. Uji coba terbatas dan uji coba luas menghasilkan temuan-temuan penelitian dianalisa pada kegiatan refleksi sehingga menghasilkan model terekomendasi, yaitu

1. Guru menata kelas dan mengkondisikan siswa seperti berdoa, melakukan apersepsi dan motivasi

2. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai siswa
3. Guru mengelompokkan siswa yang terdiri dari 5-6 anggota dalam satu kelompok
4. Guru menyampaikan alur model pembelajaran RPD kepada siswa.
5. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui slide presentasi dan tayangan video
6. Guru mengarahkan siswa masuk kedalam kelompoknya masing-masing
7. Guru memberikan Lembar Diskusi Siswa (LDS) untuk dikerjakan dengan baik dan seksama
8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di laboratorium FO dengan dengan Teknik RPD
9. Guru bersama siswa Membuat kesimpulan materi
10. Melakukan evaluasi berupa soal uraian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Demonstration* (RPD) dalam pembelajaran *Front office* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Pariwisata Kabupaten Bogor. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata dan presentase pencapaian ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah tindakan.

Pada uji coba terbatas di SMK Darmawan nilai aspek kognitif siswa setelah tindakan mencapai 82% diatas KKM 75. Dan pada aspek Afektif mencapai 83%. Sedangkan pada aspek Psikomotorik mencapai 85,71%. Begitupun pada uji Luas Di SMK Taruna Terpadu 2, setelah tindakan nilai kognitif siswa mencapai 85,71% dengan KKM 78. Pada aspek Afektif mencapai 86%. Sedangkan pada aspek Psikomotorik mencapai 88,57%.

Tindakan uji luas selanjutnya di SMKN I Bojong Gede, tingkat ketuntasan dari aspek kognitif siswa mencapai setelah tindakan 91, 43% dengan KKM 78. Pada aspek Afektif mencapai 89%. Sedangkan pada aspek psikomotorik mencapai 94.28%

## SARAN DAN UCAPAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, suami, teman, kerabat, serta, sekolah, pembimbing yang sudah membantu dan memberikan arahan dalam penyusunan tesis. Selain itu juga penulis kepada semua pihak terlibat dalam penelitian pengembangan model pembelajaran *Role Playing* dan *Demonstration* yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application. Second edition*. New York: Macmillan Publishing Company.

Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Louis D. Kattsof. 2004. *Element of Philosophy*. New York : The Ronald Press Company.

Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl. 2010. *Kerangka, Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

R.S Damardjati., 2001. *Istilah-istilah Dunia Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Salatiga IKIP UKSW.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses|Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar