

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT
OFFICE* DI SMK NEGERI 1 KUBU**

Oleh

Ni Putu Melyawati, NIM. 2017057001

Jurusan Teknologi Industri

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media *audio visual* untuk mata pelajaran *front office* dengan materi menangani reservasi individu di kelas XI PH SMK Negeri 1 Kubu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tahapan langkahnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI PH 1 SMK Negeri 1 Kubu yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif deksriptif dengan melakukan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan siswa terkait mata pelajaran *front office* untuk siswa kelas XI PH SMK Negeri 1 Kubu. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan keterampilan siswa pada pretest yakni hanya sebesar 14,3%, kemudian mengalami peningkatan sebesar 28,6% sehingga pada siklus I hasil persentase ketuntasan siswa menjadi 42,9%. Selanjutnya, pada siklus II hasil persentase ketuntasan siswa meningkat sebesar 45,7% sehingga pada siklus ini hasil meningkat menjadi 88,6%.

Kata Kunci: *Role Playing, Audio visual, Front Office, SMKN 1 Kubu*

**AUDIO VISUAL ASSISTANCE OF ROLE PLAYING MODEL TO IMPROVE
STUDENT'S LEARNING SKILLS IN FRONT OFFICE SUBJECTS AT SMK
NEGERI 1 KUBU**

By

Ni Putu Melyawati, NIM. 2017057001

Industrial Technology Department

Family Welfare Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to determine the results of the application of the Role Playing learning model with audio-visual media for front office subjects with material handling individual reservations in class XI PH SMK Negeri 1 Kubu. This type of research is classroom action research whose steps consist of planning, implementation and observation, and reflection. The subjects of this study were students of class XI PH 1 SMK Negeri 1 Kubu, totaling 35 students. Data collection techniques used in this study were observation, and documentation. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative by analyzing the research data obtained from the process of searching and systematically compiling data obtained from observations, interviews and field documentation. The results showed that the application of the audio-visual-assisted Role Playing learning model could improve students' skills related to front office subjects for class XI students of PH SMK Negeri 1 Kubu. This can be seen from the results of the percentage of students' mastery skills in the pretest which is only 14.3%, then it has an increase of 28.6% so that in the first cycle the percentage of students' mastery percentages becomes 42.9%. Furthermore, in the second cycle the results of the percentage of students' completeness increased by 45.7% so that in this cycle the results increased to 88.6%.

Keywords: *Role Playing, Audio visual, Front Office, SMKN 1 Kubu*