

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEKNIK KOMUNIKASI MELALUI TELEPON PADA SISWA X PERHOTELAN 4 DI SMKN 1 TEJAKULA SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Oleh

Nyoman Santhi Kristhin, NIM. 2015017005

Jurusan Teknologi Industri

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta mendeskripsikan respon siswa di kelas X Perhotelan 4 SMK Negeri 1 Tejakula melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tahapan langkahnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 4 SMK Negeri 1 Tejakula yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deksriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar serta respon siswa tergolong pada kriteria positif pada materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon untuk siswa kelas X Perhotelan 4 di SMK Negeri 1 Tejakula. Dilihat dari hasil persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 82,86% dari 11,43% menjadi 94, 29%. Dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa baik pada aspek psikomotor dan aspek kognitif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 48,57% dari 51,43% menjadi 100%. Selanjutnya dilihat dari persentase respon siswa sebesar 100% respon siswa positif terhadap penggunaan metode pembelajaran *role playing*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta respon siswa adalah positif pada materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon siswa kelas X Perhotelan 4 semester genap SMK Negeri 1 Tejakula Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: *role playing, aktivitas dan hasil belajar, teknik komunikasi melalui telepon*

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the activities and learning outcomes and to describe student learning responses in class X Hospitality 4 SMK Negeri 1 Tejakula through the application of the Role-Playing learning method on the material of Communication Techniques by Telephone. The type of this research is classroom action research (CAR) which steps consist of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were students of class X Hospitality 4 SMK Negeri 1 Tejakula, totaling 35 students. The Data collection techniques used in this study were observation and tests. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative. The results showed that the application of the Role-Playing learning method could increase activities and learning outcomes as well as student learning responses belonging to the positive criteria on the material of Communication Techniques by Telephone for students of class X Hospitality 4 at SMK Negeri 1 Tejakula. It can be seen from the results of the percentage of activity and completeness of student learning outcomes and student learning responses. The results of the percentage of student learning activities from cycle I to cycle II, there was an increase by 82.86% from 11.43% to 94.29%. From the completeness of student learning outcomes both in the psychomotor and cognitive aspects from cycle I to cycle II, there was an increase by 48.57% from 51.43% to 100%. Furthermore, from the percentage of student learning responses was 100% positive student responses to use Role-playing learning methods. Based on the research that has been done, it can be concluded that the application of the Role-Playing method can increase student activity and learning outcomes and student learning responses are positive on the material of Communication Techniques by Telephone for students of class X Hospitality 4 even semesters of SMK Negeri 1 Tejakula in the academic year 2021/2022.

Keywords: role playing, learning activities and outcomes, communication techniques by telephone

