

**NO. DAFTAR FPIPS 4685/UN40.A2.9/PT/2023**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN  
*FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Pariwisata



**Oleh :**

Raissa Athalla Kusumaputri Suherman

NIM 1903195

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN  
*FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Raissa Athalla Kusumaputri Suherman

Universitas Pendidikan Indonesia

Februari 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotocopy atau lainnya tanpa ijin dari penulis

Raissa Athalla, 2024

***PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
XI PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RAISSA ATHALLA KUSUMAPUTRI SUHERMAN**

**1903195**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN  
*FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Diajukan dan disetujui oleh :

**Pembimbing 1**



Oce Ridwanudin, SE., MM  
NIP. 198110407 201012 1 002

**Pembimbing 2**



Shandra Rama Panji Wulung, S.Par,  
MP.Par.  
NIP. 19201902 1987082 9 101

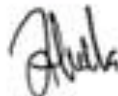
Mengetahui,

Ketua Departemen/Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd, SE.Par, MM  
NIP. 19810916 200812 2 002

Tanggung Jawab Yuridis  
Ada Pada Penulis



Raissa Athalla K.S  
1903195

Raissa Athalla, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
XI PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran *Front Office* Di SMKS ICB Cinta Wisata” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 16 Oktober 2023  
Yang membuat pernyataan,



Raissa Athalla K.S  
1903195

Raissa Athalla, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran untuk penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran *Front Office* Di SMKS ICB Cinta Wisata” tepat pada waktunya. Shalawat dan salam saya sampaikan kepada Rasulullah SAW yang juga telah menjadi junjungan dan inspirasi bagi saya untuk tekun dan menjadi teladan yang baik bagi orang – orang sekitar saya.

Kepariwisataan merupakan sebuah keseluruhan aktifitas yang memiliki potensi besar di Indonesia. Maka tidak heran pemerintah menginvestasikan banyak sumber daya untuk memperlancar proses aktifitas tersebut. Mulai dari infrastruktur, sarana dan prasarana, sumber daya alam dan pemeliharannya, dan juga sumber manusia dibalik kegiatan yang bersifat multidimensi ini. Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan sumber daya manusia kepariwisataan adalah dengan adanya Sekolah Menengah Kejuruan pada bidang kejuruan pariwisata di industri perhotelan.

Tentu saja dibutuhkan pendidik yang kompeten dan unggul untuk menghasilkan insan pariwisata yang kompetitif dan siap untuk DUDI (Dunia Usaha Dunia Industri). Pendidik di bidang kejuruan pariwisata memiliki tantangan yang besar untuk bisa membagi ilmu yang mereka punya kepada peserta didik agar memiliki skill, pengetahuan, dan sikap yang baik. Dalam hal pendidikan kesiapan peserta didik untuk menghadapi DUDI tentunya akan di ukur menggunakan hasil pencapaian belajar setiap harinya dan akan terus di evaluasi hingga memenuhi standar KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal untuk menentukan kelulusan.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan seorang guru harus dapat menguasai teknologi yang berkembang juga model pengajaran dan metode pembelajaran yang efektif guna memaksimalkan proses transfer ilmu tersebut. Sehingga peserta didik dapat mendapatkan hal yang lebih selain menambah ilmu, wawasan, skill, dan juga hasil pencapaian belajar yang memuaskan, yaitu memiliki kompetensi yang memumpuni kesiapan kerja peserta didik untuk bekerja di industri.

Raissa Athalla, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Saya ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen pada jurusan Pendidikan Pariwisata beserta jajarannya yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini. Dengan ilmu yang telah diberikan penulis bisa menyelesaikan penelitian dengan baik hingga akhirnya menjadi skripsi untuk memenuhi tugas akhir dan mendapat gelar Sarjana Strata 1 pada program studi Pendidikan Pariwisata. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, maka dari itu saran dan kritik membangun penulis terima untuk mencapai hasil yang terbaik. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA sebagai Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Dr. Agus Mulyana, M.Hum., sebagai Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Ibu Dr. Rini Andari, S.Pd, SE.Par, MM, sebagai ketua prodi Pendidikan Pariwisata.
4. Bapak Oce Ridwanudin, SE., MM, selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak Shandra Rama Panji Wulung, S.Par, MP.Par., selaku dosen pembimbing kedua.
5. Seluruh perangkat Sekolah Menengah Kejuruan Swasta ICB Cinta Wisata, Bandung.

Dan semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Sebagai penutup, saya harap skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada seluruh ranah akademisi juga masyarakat.

Bandung, 4 Oktober 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur dan terima kasih tak henti penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi saya rahmat dan karunianya hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam proses mengambil data dan pembuatan skripsi ini ada banyak sekali bantuan dan doa dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan dukungan secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karenanya dengan berbangga hati saya ucapkan terima kasih dan penghargaan tinggi kepada :

1. Orang tua saya, mama dan papa yang tidak berhenti mendoakan keselamatan, rezeki, dan kesuksesan saya. Orang yang tidak lelah dalam membimbing, menyayangi, menjaga, dan mendidik saya sampai akhirnya saya bisa melangkah sejauh ini. Ucapan terima kasih tidak akan cukup untuk mencurahkan semua yang telah diberikan untuk bungsu ini. Ade sayang mama papa.
2. Kakak – kakak tersayang, Renny Fitriana Vikasari Suherman dan Riza Restu Aji Suherman yang telah menemani suka dan duka dari kecil hingga sekarang mengenyam bangku pendidikan tinggi. Terima kasih sudah menjadi kakak – kakak terbaik yang saya punya.
3. Sepupu – sepupu saya, terutama Gema Sri Shaumi dan Dania Ramadhan yang telah menjadi tempat bercerita dan bertukar pikiran. Semoga selalu di beri kesuksesan, dilimpahkan rezeki juga di jaga kesehatannya.
4. *Underswear squad*, teman – teman SMP saya yaitu Dara Utami, Erina Fitri, Silvia Gisty, Yena Yulianti, dan Nasa Mudiana yang selalu jadi tempat berkeluh kesah hingga sahabat bertukar pikiran yang paling cerdas yang pernah saya temui. Saya sangat berterima kasih atas persahabatan ini.
5. Keluarga besar saya, yang tentu saja tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya selama ini. Salam kesejahteraan untuk keluarga selalu.
6. Teman – teman sekelas di Pendidikan Pariwisata 2019 kelas B terutama Noor Virly Andani, Layla Alfia Syahrin, Indri Septiani, Umar Afif

Abdulaziz, dan Mochamad Rifqy yang telah banyak mendukung dan menjadi tempat bertukar pikiran penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

7. Alhamda Winasfhalantira, yang menemani tengah sampai akhir pengerjaan skripsi ini. Menyemangati tiada henti memastikan saya selalu meluangkan waktu untuk mengerjakan skripsi ini. Terima kasih atas kegembiraan, kesedihan, kebijaksanaan, pengertian, dan kasih sayang yang tulus dan apa adanya kepada saya. Sejuta doa saya sertai di setiap langkahmu.



## ABSTRAK

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran *Front Office* Di SMKS ICB Cinta Wisata

Oleh

Raissa Athalla Kusumaputri Suherman

1903195

Dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan ICB SMKS ICB Cinta Wisata Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*, (2) gambaran hasil pencapaian siswa pada pembelajaran metode *role playing*, dan (3) apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan ICB pada mata pelajaran *Front Office* SMKS ICB Cinta Wisata pada tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (PTK) yang berjumlah dua siklus, siklus terdiri dari 2 pertemuan menggunakan teori Kemmis & McTaggart dengan komponen perencanaan, observasi dan tindakan, dan refleksi. Data yang dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi, dan tes non – tulis. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) penerapan metode pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks pembelajaran *role playing* yaitu : tahap persiapan, partisipan, pengaturan dan setting, pengamatan, pemeranan, diskusi, dan evaluasi, (2) hasil nilai rata – rata kelas dari pembelajaran pada ranah pengetahuan di siklus pertama adalah 82,95 dengan ketuntasan sebesar 95% dan pada ranah keterampilan yaitu 2.48 dengan ketuntasan 70%. Di siklus 2, rata – rata nilai pengetahuan pada 86.7 dengan ketuntasan 100% dan pada ranah keterampilan di angka 2.97 dengan ketuntasan 100%, (3) terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus 1 ranah pengetahuan, nilai rata – rata siswa meningkat dari 41 menjadi 82,9 dengan peningkatan skor rata – rata sebanyak 41,9 poin. Pada siklus 2, nilai rata – rata meningkat dari 68,6 menjadi 86,7 dengan peningkatan skor rata – rata sebanyak 18,1 poin. Pada ranah keterampilan di siklus 1, perolehan nilai rata – rata adalah 2,48 sedangkan pada siklus 2 nilai rata – rata kelas meningkat menjadi 2,97. Nilai peningkatan pada uji keterampilan siklus 1 dan 2 adalah 0,49 poin.

Kata kunci : Metode pembelajaran *role playing*, hasil belajar

Raissa Athalla, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

*The Implementation of Role Playing Learning Methods on the Learning Outcomes of 11th Grade Students in the Front Office Subject at SMKS ICB Cinta Wisata.*

*By*

**Raissa Athalla Kusumaputri Suherman**

**1903195**

*The background of this study is the low learning outcomes of students in class XI of the Hospitality ICB at ICB Cinta Wisata Bandung Vocational High School. This study aims to: (1) determine the description of the learning process using the role-playing learning methods, (2) the description of student achievement in the role-playing learning methods, and (3) whether the implementation of the role-playing learning methods can improve the learning outcomes of class XI students in the Front Office subject at ICB Cinta Wisata Vocational High School in the academic year 2023/2024. This type of research is a classroom action research (PTK) consisting of two cycles, each cycle consisting of 2 meetings using Kemmis & McTaggart's theory with planning, observation, action, and reflection components. Data was collected using interview, observation, and non-written test methods. Data analysis used in this study is descriptive statistical analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study are: (1) the implementation of the learning methods was carried out according to the syntax of role-playing learning, namely: preparation, participant, arrangement and setting, observation, enactment, discussion, and evaluation stages, (2) the average class score from the first cycle of learning in the knowledge domain was 82.95 with a completeness rate of 95% and in the skill domain was 2.48 with a completeness rate of 70%. In cycle 2, the average knowledge score was 86.7 with a completeness rate of 100% and in the skill domain was 2.97 with a completeness rate of 100%, (3) there was an improvement in student learning outcomes in cycle 1 in the knowledge domain, the average score increased from 41 to 82.9 with an increase of 41.9 points. In cycle 2, the average score increased from 68.6 to 86.7 with an increase of 18.1 points. In the skill domain in cycle 1, the average score was 2.48 while in cycle 2 the average class score increased to 2.97. The improvement in skill test scores in cycles 1 and 2 was 0.49 points.*

*Keywords: Role playing learning methods, learning outcomes.*

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>                | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>              | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>              | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                  | <b>iv</b>   |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>            | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                        | <b>viii</b> |
| <b>ABSTRACT.....</b>                        | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                      | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                   | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                   | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                | <b>xvi</b>  |
| <br>  |             |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>             | <b>.1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....         | .1          |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....        | .5          |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                 | .5          |
| 1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian .....   | .6          |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....       | .6          |
| <br>  |             |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>         | <b>.8</b>   |
| 2.1 Kajian Teori .....                      | .8          |
| 2.1.1 Metode Pembelajaran Role Playing..... | .8          |
| 2.1.2 Pencapaian Hasil Belajar.....         | .13         |
| 2.2 Penelitian Yang Relevan .....           | .19         |

Raissa Athalla, 2024

*PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |           |
|--|-----------|
| 2.3 Kerangka Berfikir.....                             | 19        |
| 2.4 Hipotesis Tindakan.....                            | 20        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>                | <b>21</b> |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                              | 21        |
| 3.2 Setting Penelitian .....                           | 23        |
| 3.2.1 Lokasi Penelitian.....                           | 23        |
| 3.2.2 Waktu Penelitian .....                           | 24        |
| 3.2.3 Subjek Penelitian.....                           | 24        |
| 3.3 Desain Penelitian.....                             | 25        |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....                       | 30        |
| 3.5 Teknik Pengujian Data.....                         | 36        |
| 3.6 Teknik Analisis Data.....                          | 39        |
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>             | <b>44</b> |
| 4.1 Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....        | 44        |
| 4.1.1 Profil Sekolah.....                              | 44        |
| 4.1.2 Visi Misi Sekolah.....                           | 45        |
| 4.1.3 Keadaan Sekolah.....                             | 46        |
| 4.2 Hasil Penelitian .....                             | 48        |
| 4.2.1 Hasil Pra – Siklus .....                         | 48        |
| 4.2.2 Hasil Siklus 1 .....                             | 49        |
| 4.2.3 Hasil Siklus 2 .....                             | 60        |
| 4.3 Pembahasan Penelitian.....                         | 71        |
| 4.3.1 Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing ..... | 71        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.3.2 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing .....       | 71        |
| 4.3.3 Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing ..... | 77        |
| <b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>89</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....   | 89        |
| 5.2 Saran.....   | 90        |
| 5.3 Implikasi Penelitian.....  | 91        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>94</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>97</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Penilaian Harian kelas XI Perhotelan 2023/2024 .....                            | 4  |
| Tabel 3.1 Daftar Nama Kelas XI Perhotelan .....   | 24 |
| Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Pedoman Wawancara.....  | 31 |
| Tabel 3.4 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar – Mengajar di Kelas .....                    | 32 |
| Tabel 3.5 Kisi – Kisi Soal Tes Hasil Belajar Tes Siklus 1 dan 2.....                      | 35 |
| Tabel 3.6 Hasil Validasi Soal Tes Siklus 1 .....  | 37 |
| Tabel 3.7 Hasil Validasi Soal Tes Siklus 2.....   | 37 |
| Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Reliabilitas .....   | 38 |
| Tabel 3.9 Reliabilitas Soal Evaluasi Siklus 1 .....                                       | 39 |
| Tabel 3.11 Indikator Penilaian .....  | 40 |
| Tabel 3.12 Format Penilaian Psikomotorik.....   | 42 |
| Tabel 4.1 Jumlah Siswa Setiap Kelas di SMKS ICB Cinta Wisata.....                         | 46 |
| Tabel 4.2 Rekapitulasi Pencapaian Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pra – Siklus<br>..... | 49 |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Penilaian Pre – Test Pengetahuan Siswa pada Siklus 1                | 51 |
| Tabel 4.4 Hasil Penilaian Keterampilan Siswa pada Siklus 1 .....                          | 57 |
| Tabel 4.5. Tabel Hasil Penilaian Post – Test Pengetahuan Siswa pada Siklus 1<br>.....     | 58 |
| Tabel 4.6. Hasil Penilaian Pre – Test Pengetahuan Siswa pada Siklus 2.....                | 62 |
| Tabel 4.7 Hasil Penilaian Keterampilan Siswa pada Siklus 2 .....                          | 68 |
| Tabel 4.8 Hasil Penilaian Post – Test Pengetahuan Siswa pada Siklus 2.....                | 69 |

Raissa Athalla, 2024

*PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 4.9. Rekapitulasi Pencapaian Hasil Belajar Pengetahuan Siswa pada Siklus 1<br>..... | .78 |
| Tabel 4.10 Rekapitulasi Pencapaian Hasil Belajar Keterampilan Siswa pada Siklus<br>1..... | .79 |
| Tabel 4.11 Rekapitulasi Pencapaian Hasil Belajar Pengetahuan Siswa pada Siklus<br>2.....  | .81 |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Pencapaian Hasil Belajar Keterampilan Siswa pada Siklus<br>2..... | .82 |
| Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa pada Tes Pengetahuan Siklus 1 dan Siklus 2                 | .84 |
| Tabel 4.14. Hasil Belajar Siswa pada Tes Keterampilan Siklus 1 dan Siklus 2<br>.....      | .86 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....  | 20 |
| Gambar 3.1 Metode Penelitian PTK Kemmis & McTaggart.....   | 23 |
| Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Pengetahuan Siswa pada Siklus 1 ..                                   | 78 |
| Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Keterampilan Siswa pada Siklus 1 .                                   | 80 |
| Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Pengetahuan Siswa pada Siklus 2 .....  | 81 |
| Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Belajar Keterampilan Siswa pada Siklus 2 .                                   | 83 |
| Gambar 4.5 Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing .....  | 85 |
| Gambar 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing ..... | 87 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah .....                            | 98  |
| Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Kepada Wakasek Kurikulum .....                         | 99  |
| Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Kepada Guru Mata Pelajaran .....                       | 100 |
| Lampiran 4. Bukti Turnitin Keaslian Karya dan Anti – Plagiarisme.....                    | 101 |
| Lampiran 5. Lembar Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1 .....                            | 102 |
| Lampiran 6. Lembar Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2 .....                            | 103 |
| Lampiran 7. Silabus Program Keahlian Jurusan Perhotelan Mata Pelajaran Front Office..... | 104 |
| Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 .....                              | 106 |
| Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 .....                              | 109 |
| Lampiran 10. Modul Pembelajaran .....  | 112 |
| Lampiran 11. Soal Tes Evaluasi Pengetahuan Siklus 1 .....                                | 121 |
| Lampiran 12. Soal Tes Evaluasi Pengetahuan Siklus 2 .....                                | 125 |
| Lampiran 13. Naskah Wawancara .....  | 129 |
| Lampiran 14. Hasil Observasi Kelas Siklus 1 Pertemuan Pertama .....                      | 134 |
| Lampiran 15. Hasil Observasi Kelas Siklus 1 Pertemuan Kedua .....                        | 137 |
| Lampiran 16. Hasil Observasi Kelas Siklus 2 Pertemuan Pertama .....                      | 140 |
| Lampiran 17. Hasil Observasi Kelas Siklus 2 Pertemuan Kedua .....                        | 143 |
| Lampiran 18. Hasil Pre – Test Evaluasi Pengetahuan Siklus 1 .....                        | 146 |
| Lampiran 19. Hasil Post – Test Evaluasi Pengetahuan Siklus 1 .....                       | 147 |

Raissa Athalla, 2024

*PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 20. Hasil Pre – Test Evaluasi Pengetahuan Siklus 2 ..... | 148 |
| Lampiran 21. Hasil Post – Test Evaluasi Pengetahuan Siklus 2..... | 149 |
| Lampiran 22. Hasil Tes Keterampilan Siklus 1 .....                | 150 |
| Lampiran 23. Hasil Tes Keterampilan Siklus 2 .....                | 151 |
| Lampiran 24. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus 1 .....              | 152 |
| Lampiran 25. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus 2.....               | 153 |
| Lampiran 26. Foto Dokumentasi Penelitian.....                     | 154 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2011. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anggarsari, K. M., Adnyawati, N. D. M. S., & Marsiti, C. I. R. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Layanan Porter Siswa Kelas Xi Akomodasi Perhotelan 1 Smk Pariwisata Triatmajaya Singaraja*. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 11(2), 45-56.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1)., Z.
- Armstrong, E. K. (2003). Applications of role-playing in tourism management teaching: An evaluation of a learning method. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 2(1), 5-16.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Jumlah Devisa Sektor Pariwisata (Miliar US \$) 2019-2021*. Jakarta: BPS
- Bhattacharjee, S. (2014, March). Effectiveness of role-playing as a pedagogical approach in construction education. In *50th ASC Annual International Conference Proceedings (Vol. 1, No. 1, pp. 81-105)*.
- Dimiyati, Dr. dan Mudjiono, Drs. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Ikbal Barlian. (2013). Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru. *Jurnal Forum Sosial*, 6(1), 241–246

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 34, Tahun 2018, tentang Standar Nasional Pendidikan SMK/MAK, 8(1), 1–12.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988) *The Action Research Planner*. 3<sup>rd</sup> Ed Victoria, Australia : Deakin University
- Maniarta Sari, T. (2021). The Improvement of Students' Cognitive Learning Outcomes Using Role-Playing Learning Metode. *Bioma*, 3(1), 53–59.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 49-55.
- Nurhayati, N., & Rinjani, D. (2021). Strategi Front Office Dalam Meningkatkan Pelayanan Saat Pandemi Covid-19 Di Hotel Candra Dewi Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan*, 4(1), 2597–5323. <https://jurnal.akpada.ac.id/>
- Nur, M, Wikandari, P.R. (2000). Pengajaran Berpusat pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana UNESA
- Octavia, S. A. (2020). *Model - Model Pembelajaran*. Deepublish
- O'Regan, M., & Choe, J. (2015). Developing Student Engagement in China Through Collaborative Action Research. *In Tourism Education: Global Issues and Trends* (Vol. 21, pp. 153-167). Emerald Group Publishing Limited.
- Pemerintah RI No. 41. (2003). Presiden Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia UU Nomor .2 tahun 2003 1*, 1–5.
- Peraturan Menteri Nasional. (2007). Standar Penilaian Pendidikan. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 20 Tahun 2007*, 235, 245. [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%20II.pdf)
- Pettenger, M., West, D., & Young, N. (2014). Assessing the Impact of Role Play Simulations on Learning in Canadian and US Classrooms. *International*
- Raissa Athalla, 2024  
**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Studies Perspectives*, 15(4), 491–508. <https://doi.org/10.1111/insp.12063>

- Rusman. (2014). *Model - Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Santoso, Agus. 2010. Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*.
- Suardani, L. (2019). Meningkatkan Minat & Hasil Belajar Siswa dalam Berkomunikasi Bahasa Inggris melalui Metode Role Play pada Mata Pelajaran Memproses Reservasi Siswa. *Journal of education action research*, 3(1), 60-65.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudiyono, S. (2006). *Strategi pembelajaran partisipatori di perguruan tinggi*.
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung:Tarsito
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2009). *Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, S. (2004). *Penelitian Kualitatif. Edisi Keempat*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Suyitno. (2019). Increasing Activities And Results Of Student Learning Chassis Lesson Through Pbl ( Problem Based Learning) *Learning Metode In Vocational School*

Raissa Athalla, 2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMKS ICB CINTA WISATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Uno, Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wibawa, S. (1993). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Bahan Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, 1970.
- Widayati, A. 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA* Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 *PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Widyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Winartha, I. M. (2006). *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Gaha Ilmu.
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani.