

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Karakteristik Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Bandung yang berlokasi di Jalan Solontongan No.10 RT 03 RW 06, Kelurahan Turangga, kecamatan lengkong, Kota bandung 40246. SMKN 3 Bandung sudah berdiri sejak 1 agustus 1960 dan termasuk salah satu sekolah penggerak yang ada di kota bandung serta mendapat akreditasi A. SMK ini menjadi sekolah pusat keunggulan pengembangan SMK agar dapat mendapatkan kemajuan dalam kualitas dan kinerja untuk memperkuat kemitraan dan penyelarasan dengan dunia usaha, dunia industry dan dunia kerja.

SMK Negeri 3 Bandung memiliki 5 program keahlian yaitu Akuntansi dan keuangan Lembaga, bisnis daring dan pemasaran, Ritel, otomatisasi dan tata Kelola perkantoran, manajemen logistik, usaha layanan wisata, dan multimedia dengan total seluruh peserta didik 1937. Adapun kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas XI ULW 1 Sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 36, XI ULW 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 dan XI ULW 3 sebagai kelas uji coba instrument dengan jumlah siswa 36. setiap kelas memiliki karakteristik yang umumnya sama yaitu aktif namun memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda beda.

Secara umum peserta didik pada kedua kelas tersebut memiliki keaktifan yang baik saat guru menyampaikan suatu permasalahan, namun respon yang diberikan belum cukup memiliki landasan yang kuat maka harus diarahkan, hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti melihat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menyesuaikan dengan siswa di kelas. Dengan hal tersebut perlu metode pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, agar siswa dapat mengemukakan pendapat serta landasan pemikiran yang baik.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian merupakan suatu proses yang melibatkan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyimpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian

atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan tujuan menemukan solusi untuk suatu masalah (Arifin, 2012). Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif, (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berbasis filsafat positivisme dan digunakan untuk mengumpulkan data pada populasi atau sampel tertentu. penyelidikan, analisis data kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis. Menurut (Kasiram, 2008) Penelitian kuantitatif adalah suatu proses pencarian pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis secara detail mengenai hal-hal yang ingin diketahui.

3.3 Pengembangan Desain Metode Role playing

Desain penelitian merupakan desain atau perencanaan terkait dengan keseluruhan tahapan yang di perlukan dalam perencanaan pada pelaksanaan penelitian (Silaen, 2018). Desain dalam penelitian ini yakni pembelajaran menggunakan Metode Role Playing sebagai metode pembelajaran dalam mata Pelajaran pemanduan wisata dengan menggunakan metode eksperimen. Pengembangan metode role playing dengan rancangan kegiatan yang di dalamnya terdapat tahap tahap pelaksanaan penanganan masalah dalam materi pada penjemputan wisatawan di bandara.

Perancangan desain metode role playing dapat menciptakan pengalaman belajar yang meliputi pengembangan kemampuan kerjasama, komunikasi, dan interpretasi kejadian. Dengan bermain peran, siswa dapat mengkaji hubungan antar manusia dengan melakukan peran dan mendiskusikannya. Hal ini memungkinkan mereka untuk bersama-sama mengeksplorasi berbagai perasaan, sikap, nilai-nilai, dan strategi dalam menyelesaikan masalah (Mulyono, 2012).

Menurut (Joyce et al., 2009) Esensi dari role playing adalah keikutsertaan peserta dan peneliti dalam konteks yang menghadapi masalah sebenarnya, dengan tujuan mencapai penyelesaian yang damai serta mendapatkan pemahaman yang mendalam dari keterlibatan tersebut. Role playing memfasilitasi penciptaan kondisi yang mirip dengan kehidupan nyata, memungkinkan para partisipan untuk mengalami dan memahami dengan lebih baik dinamika yang muncul dalam konteks situasi yang dimainkan. Proses role playing berperan untuk (1) menggali dan

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

memahami perasaan siswa terkait dengan situasi yang dimainkan, (2) menyalurkan dan merefleksikan pandangan siswa tentang perilaku, nilai, dan persepsi yang terlibat dalam peran yang dimainkan, (3) Mentransfer dan merefleksikan pandangan siswa tentang perilaku, nilai, dan persepsi yang terlibat dalam peran yang dimainkan, (4) Menggali materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda dan lebih menyeluruh. Mengadopsi dari pendapat (Joyce, 2009) tersebut maka asumsi dari dikembangkannya metode role playing untuk mata Pelajaran pemanduan wisata tersebut yaitu:

- a. Menjelajahi perasaan siswa untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan lingkungan kerja sama yang lebih baik.
- b. Mentransfer dan merealisasikan pandangan siswa tentang perilaku, nilai, dan persepsi.
- c. Hubungan antara anggota akan menimbulkan kompleksitas dalam aspek sosial dari sudut pandang kognitif.
- d. menciptakan hubungan yang baik antara individu.
- e. Meningkatkan saling menghargai dan penghargaan diri.
- f. memperkuat kemampuan sosial untuk hasil yang lebih produktif.
- g. Memberikan latihan kerjasama bagi siswa.
- h. Mengembangkan keterampilan dalam penanganan masalah dan tindakan.
- i. Menyelami materi pelajaran dengan pendekatan yang inovatif.

Pada metode role playing terdapat sintak yang berguna untuk mendukung peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen. Adapun Langkah Langkah penting sebagai petunjuk bagi peneliti dalam melaksanakan metode roleplaying yang mengacu pada (Hamzah B. Uno, 2012):

1. Persiapan atau pemanasan.

Dalam tahap ini, guru memperkenalkan siswa pada tantangan yang dihadapi atau sebuah kasus yang berhubungan dengan pembelajaran

2. Memilih pemain / pemeran drama

Pada tahap ini guru mempersilahkan peserta didik untuk memilih peran dalam drama.

3. Mendekorasi panggung.

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Setelah pemilihan pemeran, peserta didik dapat mempersiapkan dekorasi atau atribut sebagai bahan pelengkap bermain drama.

4. Memainkan peran
5. Diskusi dan evaluasi

3.4 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam metode ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Tujuannya untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu kondisi yang diukur secara objektif dengan angka. Pendekatan ini mencakup pengumpulan data, interpretasi terhadap data tersebut, dan penyajian hasilnya dalam bentuk deskripsi yang mendetail dan sistematis (Arikunto, 2006). Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dalam metode ini, peneliti memberikan perlakuan atau treatment kepada subjek, sekelompok subjek, atau partisipan dalam kondisi tertentu untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki dampak atau pengaruh pada variabel atau faktor hasil tertentu.

Metode eksperimen dirancang untuk menguji hipotesis sebab-akibat dengan mengontrol variabel lain yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian (Setyosari, 2010). Hal tersebut diungkapkan juga oleh (Arikunto, 2010) bahwa Penelitian eksperimen digunakan untuk menilai apakah ada akibat dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek atau partisipan. Dengan kata lain, penelitian eksperimen ini fokus pada penelitian hubungan sebab-akibat antara variabel perlakuan dan variabel hasil yang diamati.

3.4.1 Desain Eksperimen Untuk Uji Coba Metode Role Playing

Metode pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba melalui desain eksperimen. (Ali, 2010) menyatakan bahwa riset pendidikan kuasi-eksperimen dianggap memiliki keunggulan dibandingkan dengan eksperimen sejati. Ini dikarenakan dalam riset yang melibatkan manusia sebagai subjeknya, fokus utama penelitian dan pengukuran seringkali berada pada perilaku individu. Namun, karena perilaku manusia cenderung kompleks dan dipengaruhi oleh beragam faktor yang bervariasi, maka eksperimen yang memanipulasi perilaku manusia tanpa mempertimbangkan kendala yang mungkin muncul dalam implementasi studi dapat memiliki kelemahan.

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Metode pembelajaran ini menitik beratkan siswa nya untuk melakukan, mencari, atau mencoba sendiri serta mencari kesimpulan dari proses yang dialami (Puryadi, Bambang Sahono, 2017). Dampak dari perlakuan metode ini yang membuat peneliti tertarik untu memilih metode eksperimen ini dan didukung oleh keinginan peneliti agar dapat memaparkan pengaruh metode pembelajaran role playing pada mata pembelajaran pemanduan wisata yang mempengaruhi keterampilan komunikasi peserta didik.

Metode penelitian eksperimen sendiri terbagi dalam beberapa kategori, menurut (Sugiyono, 2017) penelitian eksperimental di bagi menjadi empat yaitu, *pre experimental*, *true experimental*, *quasi experimental* dan *factorial experimental*. Jenis Metode penelitian eksperimen yang dapat mendukung penelitian ini yaitu jenis *quasi eksperimen* / eksperimen semu. Pada dasarnya eksperimen kuasi menggunakan sampel kelompok yang sudah ada, kemudian memasangkannya dengan kelompok lain yang memiliki karakteristik yang sama.

Alasan peneliti memilih metode *quasi experimental* adalah pada penggunaan metode penelitian ini penelitian ini dilakukan tanpa penugasan acak, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada sebelumnya. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa proses pembelajaran terjadi secara alami selama penelitian, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Tingkat ke validan. Adapun Langkah Langkah untuk melakukan kuasi eksperimen dalam penelitian ini adalah:

1. Memilih sekolah sebagai lokasi pelaksanaan eksperimen, serta mempersiapkan alat dan sarana pendukung untuk mendukung penelitian eksperimen tersebut.
2. menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan metode pemilihan acak dari sekolah yang telah ditentukan..
3. mengembangkan instrument pengukuran untuk mengukur keterampilan komunikasi peserta didik.
4. menyusun rencana utama dan tahapan-tahapan dalam melakuakan kuasi eksperimen dan pengumpulan data.
5. melaksanakan kuasi eksperimen
6. menyaring dan mengatur data agar analisis lebih mudah

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

7. memeriksa data dengan pendekatan statistik yang sesuai

3.4.2 Pola penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan model matching pretest-posttest control group design, eksperimen dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan. Dengan pola matching pretest dan posttest control group design, dua kelas dipilih secara acak dan diberikan pretest untuk menilai keadaan awal sebelum perlakuan diberikan.

Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode role playing. sedangkan kelompok kontrol menerapkan kegiatan pembelajaran tanpa metode role playing sebagai metode pembelajaran. Setelah itu dilakukan Pengukuran dengan posttest, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mencari pengaruhnya terhadap keterampilan komunikasi siswa di kelas XI ULW.

Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3. 1 desain model penelitian eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
KK	O1	X1	O2
KE	O1	X2	O2

Keterangan :

KK : Kelompok Kontrol

KE : Kelompok Eksperimen

O1 : pretest

O2 : posttest

X1 : Perlakuan konvensional

X2 : Perlakuan metode role playing

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut (Arikunto, 2006) Populasi merujuk kepada keseluruhan objek atau unit yang menjadi subjek penelitian, di mana semua aspek yang terdapat di lapangan diamati dan direkam secara detail. Sedangkan menurut (Indriantoro & Supomo, 2002) populasi ialah sebagian sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Suatu objek yang dijadikan

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

populasi dalam penelitian ini adalah siswa program keahlian usaha layanan pariwisata kelas XI SMKN 3 Bandung. Kelompok eksperimen diambil pada sekolah yang sama dengan kelompok kontrol, sehingga hanya satu sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Keputusan pemilihan sekolah tersebut dijadikan lokasi penelitian dilakukan terlebih dahulu pertimbangan untuk beberapa hal berikut : pertama, kepala sekolah bersedia sekolahnya dijadikan sebagai lokasi penelitian, kedua, sekolah tempat penelitian tersebut memiliki tenaga pendidik dengan materi pemanduan wisata sesuai dengan bidang yang diteliti, dan ketiga, terdapat sejumlah kelas dan peserta didik sesuai dengan yang diperlukan. Jika persyaratan tersebut terpenuhi maka tahap selanjutnya yaitu menentukan sampel kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya pada tahap pengambilan sampel kelompok dilakukan dengan menentukan dua kelas pada tingkat yang sama, dengan hal tersebut kelas XI. Dengan pertimbangan mengambil kelas XI karena peserta didik sudah cukup beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya dan telah mengalami pembelajaran selama satu lebih, sehingga dapat dibandingkan dengan pengalaman belajar sebelumnya. Kelas XII tidak dapat diambil sebagai sampel pada penelitian ini karena pada semester genap ini peserta didik kelas XII sudah mulai fokus terhadap ujian praktik serta ujian akhir lainnya maka dari perijinan terdapat potensi sulit dipenuhi.

3.5.2 Sampel

Sampel adalah representasi dari sebagian ciri dan karakteristik populasi yang lebih luas (Sugiyono, 2017). Sedangkan menurut (Kurniawan, 2018) sampel adalah bagian dari suatu populasi baik jumlah maupun karakternya. Adapun Teknik pengambilan sampel untuk melakukan penelitian, pada penelitian ini peneliti menggunakan simple random sampling, menurut (Sugiyono, 2017) simple random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Kelas sampel yang terpilih adalah Kelas XI usaha layanan wisata 2 sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan metode role playing dan

kelas XI Usaha layanan wisata 1 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran role playing.

Tabel 3. 2 Nilai Rata Rata ASTS Mata Pelajaran Kejuruan kelas XI ULW SMKN 3 Bandung

Sekolah	Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai			
			Rata rata	Tertinggi	Terendah	KKM
SMKN 3 BANDUNG	XI ULW 1	36	51,71	78,26	5,00	75,00
	XI ULW 2	33	56,32	76,59	29,97	75,00
	XI ULW 3	36	71,96	96,57	39,96	75,00

Sumber : Guru Pemanduan wisata SMKN 3 Bandung

3.6 Variabel penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbenntuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditari kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

variabel bebas adalah variabel yang menunjukkan suatu gejala atau suatu peristiwa agar dapat diketahui pengaruh dari varibel terikat. Penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu keterampilan komunikasi dan variabel bebas yaitu metode pembelajaran role playing. Maka dari itu di dalam penelitian ini metode pembelajaran role playing merupakan variabel x yang kemudian dapat diukur untuk mendapatkan pengaruh terhadap keterampilan komunikasi yang merupakan variabel terikat (y).

1. Variabel Bebas / *Independent Variable* (X)

Menurut (Narubuko dan Achmadi, 2012) Variabel bebas merujuk pada kondisi atau karakteristik yang dapat dimanipulasi oleh peneliti untuk menguji hubungannya dengan fenomena yang diamati. Variabel ini sering disebut sebagai variabel independen karena berpotensi mempengaruhi variabel lain tanpa dipengaruhi oleh variabel tersebut. Dalam penelitian ini, contohnya adalah metode role playing yang digunakan sebagai variabel bebas.

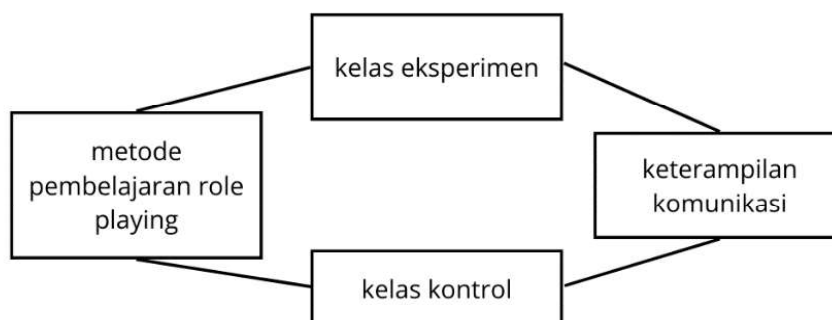
2. Variabel Terikat/ *Dependent Variable* (Y)

Nayli Nurcahyani, 2024
PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Menurut (Narubuko dan Achmadi 2012) Variabel merujuk pada kondisi atau karakteristik yang berubah atau terpengaruh ketika variabel bebas dimanipulasi atau diubah dalam penelitian. Variabel ini secara langsung dipengaruhi oleh variabel bebas lainnya, dan dalam konteks penelitian ini, contohnya adalah keterampilan komunikasi yang dipengaruhi oleh penerapan metode role playing sebagai variabel bebas.

Gambar 3. 1 Variabel penelitian



Tabel 3. 3 indikator keterampilan komunikasi

Variabel	Indikator
Keterampilan komunikasi	Perbendaharaan Kata (Prakoso, 2021)
	Kecepatan (Prakoso, 2021)
	Intonasi Suara (Prakoso, 2021)
	Singkat dan Jelas (Prakoso, 2021)
	Waktu yang tepat (Prakoso, 2021)
	Media Vokal (Prakoso, 2021)
	Media Badan (Prakoso, 2021)
	Dukungan Sosial (Prakoso, 2021)

3.7 Hipotesis penelitian

Pada penelitian terdahulu sudah menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

studi. Tetapi walau demikian peneliti tetap mengajukan hipotesis studi bagaimana keterampilan dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran berbasis proyek komunikasi siswa. Berikut hipotesis yang diajukan:

1. Hipotesis rumusah masalah kedua.

Ha : Terdapat pengaruh metode role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen di SMKN 3 Bandung

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen di SMKN 3 Bandung

2. Hipotesis rumusan masalah ketiga.

Ha : Terdapat pengaruh metode role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol di SMKN 3 Bandung

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas Kontrol di SMKN 3 Bandung

3. Hipotesis rumusan masalah keempat

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan metode role playing dalam keterampilan komunikasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas control yang tidak menggunakan metode role playing di SMKN 3 Bandung

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan metode role playing dalam keterampilan komunikasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas control yang tidak menggunakan metode role playing di SMKN 3 Bandung

3.8 Definisi Operasional

3.8.1 Metode role playing

Metode bermain peran atau bisa disebut metode role playing ini merupakan metode bermain peran yang dapat meningkatkan kualitas minat belajar siswa dengan mengikuti proses pembelajaran. Dengan diperkenalkannya metode ini,

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

tampaknya metode bermain peran memberikan pengaruh yang kuat terhadap munculnya dan peningkatan minat belajar siswa. Secara teori, menggunakan metode role playing membutuhkan partisipasi sebagian atau seluruh siswa dalam penyajian suatu tokoh atau benda (Rahmi et al., 2020).

Hal tersebut didukung oleh pernyataan (Kasanah et al., 2019) yang menjelaskan bahwa metode ini menuntut siswa tidak diam tetapi aktif, tidak statis tetapi dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat. Siswa tentu tidak akan mengalami jenis partisipasi ini dengan baik jika siswa tidak tertarik. Mereka terlibat karena mereka sangat peduli dengan peran mereka. Siswa yang pasif dan tidak mau terlibat dalam suatu peran jelas memiliki sedikit atau tidak tertarik sama sekali.

Menurut (Anggraini & Darma Putri, 2019) bahwa bermain peran merupakan metode yang sah untuk mendorong perkembangan berbagai aspek peserta didik termasuk perkembangan kognitif. Karena kegiatan bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang dapat memberikan kontribusi optimalisasi perkembangan kognitif pada peserta didik melalui bermain bergantian. Kegiatan bermain simbolik mengembangkan keterampilan berpikir anak-anak, memungkinkan mereka mensimulasikan dan mempelajari kata atau frasa baru dari situasi dan keadaan yang benar-benar baru.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode role playing ini disebut metode pembelajaran bermain peran. Secara berkelompok dimana masing masing kelompok menampilkan sebuah scenario yang telah di persiapkan sebelumnya, masing masing siswa diberi kebebasan ber improvisasi atau menambahkan hal yang ingin dikatakannya dalam syarat masih dalam batas scenario. Metode role playing ini juga dapat menjadi suatu cara sebagai bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan imajinasi. dimana metode ini membutuhkan lebih dari satu orang sehingga membutuhkan kerja sama, komunikatif dan menterpretasikan suatu kejadian. Sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilannya.

3.8.2 Keterampilan Komunikasi

Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena komunikasi itu merupakan bentuk interaksi antar manusia. Perbedaan individu di antara orang-

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

orang sangat heterogen, yang juga bertanggung jawab atas pola komunikasi yang berbeda. Seseorang dari latar belakang tradisional yang berbeda memiliki cara yang berbeda dalam memandang sesuatu, termasuk dalam menerima pesan komunikasi (Melia Milyane et al., 2022).

Dijelaskan oleh (Hariyanto, 2021) Komunikasi merupakan fungsi sosial dari makhluk hidup yang disebut manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak berinteraksi dengan orang lain, tetapi dalam interaksi manusia membutuhkan komunikasi sebagai alat, baik secara pribadi maupun kelompok, karena manusia selalu membutuhkan orang lain. Dengan demikian, perilaku interaksi sosial manusia secara alami tumbuh sesuai dengan sifat kebutuhan manusia.

Komunikasi juga dapat disebut sebagai seni, ilmu pengetahuan dan seni menyampaikan dan menerima informasi dan gagasan dalam berbagai simbol. Tentu saja, komunikasi terjadi di mana-mana dan dengan semua orang, termasuk siswa sekolah menengah atas, terutama siswa sekolah menengah profesional (Stellarosa & Ikhsano, 2021). Sehingga dalam proses komunikasi ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya bagaimana caranya agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan efektif sehingga mudah diterima dan dimengerti oleh penerima pesan atau komunikan.

Keterampilan komunikasi siswa juga menciptakan suasana belajar aktif yang kondusif, dimana siswa percaya diri dalam mengemukakan argumentasinya dan mengembangkan empati dalam menghargai perbedaan pendapat di masyarakat (Marfuah, 2017). Sedangkan (Stanrock, 2011) Keterampilan komunikasi merujuk pada kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, mengatasi masalah dalam komunikasi verbal dan non-verbal, serta mampu mencari solusi masalah secara konstruktif. Sehingga dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi sangat diperlukan oleh siswa dan harus dilatih. Diharapkan dengan adanya penerapan metode role playing pada pembelajaran pemanduan wisata ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, pengukuran keterampilan komunikasi difokuskan pada aspek komunikasi verbal dan nonverbal. Evaluasi ini

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

menggunakan kuesioner keterampilan komunikasi untuk membandingkan skor sebelum dan setelah pembelajaran antara kelompok kontrol dan eksperimen. Untuk menilai keterampilan komunikasi siswa, dikembangkan indikator-indikator yang bertujuan untuk menciptakan alat penelitian dan diukur dengan menggunakan skala Likert.

3.9 Bahan dan Materi

Bahan serta materi yang rangkai untuk dikembangkan dalam penelitian ini akan mengacu kepada kurikulum yang telah di terapkan oleh SMKN 3 Bandung dengan kurikulum Merdeka. Menurut data yang di dapatkan bahwa pada semester genap ini terdapat dua materi yang akan diberikan kepada peserta didik yang pertama memahami pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan dan yang kedua memahami pemanduan rombongan wisata, mengatur peserta saat tur, menyiapkan dan menyajikan informasi wisata. Setelah melalui tahap observasi peneliti memutuskan untuk menggunakan materi yang pertama yaitu memahami pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan. Dengan pertimbangan menentukan materi yang dipilih untuk dikembangkan dengan metode pembelajaran role playing adalah:

1. Agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif secara langsung dalam proses pembelajaran pada materi tersebut.
2. Objek atau fenomena yang dikaji dapat di jumpai di tempat penelitian dilakukan agar siswa dapat memahami secara langsung proses pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan.
3. Materi diajarkan di kelas XI karena termasuk kepada elemn pembelajaran di kelas XI

Kurikulum Merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Ini memungkinkan siswa untuk memiliki waktu yang memadai dalam mempelajari konsep dan mengembangkan kemampuan mereka. Guru dapat memilih dari berbagai metode pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Kurikulum Merdeka fokus pada materi penting untuk meningkatkan

pembelajaran siswa dengan menyesuaikan pencapaian pembelajaran dalam fase yang lebih panjang. Ini melibatkan alokasi waktu yang lebih besar untuk kegiatan pembelajaran mendalam, seperti proyek yang memperkuat profil Pancasila, untuk mendukung pengembangan karakter di luar konten akademis. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, guru dapat mengembangkan kurikulum satuan pendidikan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurikulum Merdeka mengutamakan interaktivitas dan signifikansi yang lebih besar, memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi berbagai topik pembelajaran. (Zakso, 2023). Dalam hal ini penggunaan metode role playing dapat membantu siswa dalam tercapainya tujuan dari kurikulum Merdeka ini dengan elemen, deskripsi dan capaian pada mata pelajaran pemanduan wisata pada materi penjemputan dan pengantaran wisatawan sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Capaian Belajar Elemen Pemanduan Wisata Dan Memimpin Rombongan Wisata

Elemen	Pemanduan Wisata dan Memimpin Rombongan Wisata
Deskripsi	Memahami pelayanan pada penjemputan (transfer-in) dan pengantaran wisatawan (transfer-out)
Capaian Belajar	Peserta didik mampu melaksanakan kepemanduan wisata dan wisata berkelanjutan, memberikan pelayanan pada penjemputan (transfer-in) dan pengantaran wisatawan (transfer-out).

Sumber : Kurikulum Merdeka Capaian Belajar

3.10 Alat Dan Bahan Yang Digunakan Dalam Penelitian

Alat dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dapat

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

dikelompokkan dalam dua bagian utama, yaitu pada saat dilaksanakannya metode role playing dan selama uji coba atau eksperimen di sekolah. Berikut alat dan instrument yang digunakan dalam studi:

3.10.1 Alat Dalam Pelaksanaan Metode Role Playing

1. Laptop

Laptop bertujuan untuk menyimpan data serta menganalisis hasil dari pengumpulan data.

2. Kamera handphone

Kamera Handphone digunakan untuk mengabadikan objek serta merekam proses pelaksanaan pada saat metode role playing berlangsung

3.10.2 Instrumen Dalam Kegiatan Eksperimen

Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh metode pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Djaali, 2000) Alat penelitian merupakan suatu perangkat yang diterapkan untuk memenuhi kebutuhan akademis dan mengumpulkan data terkait variabel yang diteliti. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini.

a. Angket

Angket adalah metode untuk pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Angket menurut (Sugiyono, 2017) adalah angket merupakan sekumpulan pertanyaan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud agar orang tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna. Individu yang diminta untuk memberikan respons ini disebut sebagai responden.. Dalam penelitian ini, kuisisioner menggunakan skala Likert, yang merupakan alat pengukuran psikometrik yang sering digunakan dalam survei untuk mengumpulkan data. (Taluke et al., 2019). Menurut (Sugiyono, 2017) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 3. 5 Skala Likert

Pernyataan	Penilaian
Sangat setuju	5

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Dalam penelitian ini, digunakan kuisioner tertutup yang terdiri dari pertanyaan dan pernyataan dengan skala deskriptif. Kuisioner akan diberikan kepada responden dalam format Google Form. Dalam penyusunan kuisioner, peneliti merancang kisi-kisi sesuai dengan indikator dari variabel yang diteliti.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu metode pengumpulan informasi agar dapat terkumpulnya data yang berdasarkan dokumen secara tertulis maupun tidak tertulis. Dokumentasi ini juga salah satu bentuk nyata atau yang dapat disebut bukti bahwa studi telah dilakukan. Adapun beberapa dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar, foto, video atau lampiran lampiran lainnya yang menunjang selama dalam penelitian.

3.10.3 Instrumen Penilaian Keterampilan Komunikasi

Pada penelitian ini, penulis menggunakan angket (Questionnaire) sebagai instrument penelitian keterampilan komunikasi. Menurut (Riduwan, 2014) Angket adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada individu lain untuk mendapatkan respons sesuai dengan kebutuhan peneliti. Fungsinya adalah untuk mengumpulkan informasi yang mendalam mengenai suatu masalah. Sebagai alat penelitian, angket digunakan untuk menghimpun data dari jawaban responden guna memahami bagaimana variabel bebas memengaruhi variabel terikat.

Pada angket penelitian ini menggunakan skala likert yang menurut (Riduwan, 2014) merupakan skala digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap peristiwa sosial. Dalam skala ini, variabel yang akan diukur dipecah menjadi dimensi-dimensi dan sub-variabel yang lebih terinci. Sub-variabel tersebut kemudian dijadikan indikator yang dapat diukur.

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dalam alat ukur yang harus diisi oleh responden dalam rangka pengumpulan data untuk penelitian.

3.11 Prosedur Pengambilan Data dan Pengumpulan Data

Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan pada tahap pengembangan aplikasi dan pada tahap uji coba di sekolah. Data yang dikumpulkan pada tahap pengembangan metode pembelajaran disesuaikan dengan tuntutan atau kebutuhan kurikulum yang berlaku saat penelitian ini dilaksanakan, yaitu kurikulum Merdeka. Pada tahap uji coba metode pembelajaran, pengambilan dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument non tes. Adapun gambaran tentang prosedur keduanya adalah:

3.11.1 Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Pengembangan Metode Role Playing

Dalam pengembangan metode role playing menjadi metode pembelajaran yang dapat di gunakan untuk pembelajaran peneliti sebelumnya melakukan penyesuaian terlebih dahulu antara metode role playing dengan materi pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan yang di terapkan di sekolah. Selanjutnya peneliti merancang desain pengembangan metode role playing dan menyesuaikan dengan materi di sekolah. Dalam pengembangan metode role playing sebagai metode pembelajaran peneliti juga memperoleh data sekunder yang diperoleh dari jurnal dan buku terkait informasi tentang proses penjemputan dan pengantaran wisatawan, baik berupa video serta gambar dan penjelasan proses mater tersebut.

Berbagai sumber dan data tersebut menjadi bahan untuk membangun basis data metode role playing. Data yang berskala nasional banyak menggunakan data sekunder dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Sementara untuk data yang bersifat lokal banyak menggunakan data primer. Data primer diperoleh langsung dari lapangan seperti foto dan vidio yang dibutuhkan sesuai dengan bahan materi. Adapun prosedur pengumpulan datanya adalah

1. Pengidentifikasian kebutuhan kurikulum
2. Menetapkan komponen basis data untuk pengembangan

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

3. Pengkajian mengenai data sekunder yang dibutuhkan
4. Mengumpulkan data sekunder dari penelitian terdahulu yang terkait
5. Pengambilan data primer di lapangan
6. Mengumpulkan dan memilih data primer yang akan digunakan dari data yang telah dikumpulkan
7. Memasukan data ke dalam metode role playing.

Data primer dikumpulkan dengan cara langsung di lapangan, melalui pengambilan foto atau gambar dan video tentang objek fisik dan kondisi lingkungan. Data sekunder diperoleh melalui penelitian literatur tentang pemanfaatan metode pembelajaran.

Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan yaitu survey kondisi lokasi dan penempatan objek dilapangan, pengembangan basis data, uji coba metode pembelajaran role playing oleh peneliti dan peseta didik di kelas, evaluasi hasil pemanfaatan metode role playing untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi peserta didik.

1. Survei

Survei dilakukan untuk memperoleh gambar tentang objek yang ada pada komponen di lapangan tentang proses Penjemputan Dan Pengantaran Wisatawan. Hasil gambar tersebut merupakan bahan untuk tampilan pada penyajian materi tersebut agar dapat dikembangkan pada pelaksanaan metode role playing.

2. Pengembangan Basis data Role playing

Penelitian dilakukan dimulai dengan membangun basis data metode role playing. Pemilihan materi ataupun bahan yang akan menjadi komponen pada proses metode role playing ini berlangsung perlu dipertimbangkan berbagai hal, yaitu : pertama, kesesuaian dengan materi ajar bersumber dari kurikulum yang berlaku disekolah lokasi penelitian; kedua, lingkup materi yang sesuai dnegan kebutuhan serta tuntutan kurikulum; ketiga, waktu yang sesuai dengan alokasi yang dijadikan objek penelitian; keempat, Tingkat perkembangan siswa.

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Berdasarkan pertimbangan tersebut, materi yang dipilih untuk mengembangkan metode role playing perlu di kembangkan secara lebih fokus agar memperoleh peningkatan keterampilan komunikasi. Bahan atau materi yang disajikan mendukung tujuan pembelajaran yang di tentukan. Pengembangan data dalam penelitian ini juga mempertimbangkan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dipertimbangkan jugakesesuaian dengan perkembangan berfikir siswa, sehingga tidak menyulitkan siswa dalam menggunakan metode role playing sebagai metode pembelajaran.

Basis data yang berkaitan dengan materi yang telah dipilih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada materi yang dipilih. Sementara itu, data yang berkaitan dengan proses Penjemputan Dan Pengantaran Wisatawan dikumpulkan dari berbagai sumber yang tersedia. Basis data yang dikembangkan didasarkan atas pertimbangan capaian pembelajaran kompetensi. Adapun capaian pembelajaran yang perlu dimiliki

1. Peserta didik mampu melaksanakan kependuan wisata dan wisata berkelanjutan.
2. Memberikan pelayanan pada penjemputan (transfer-in) dan pengantaran wisatawan (transfer-out).

3.11.2 Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Uji Coba Metode Role Playing

1. Tahap persiapan

pada tahap persiapan yang dilakukan adalah meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Setelah mendapat izin dari sekolah peneliti melakukan kerja sama dengan guru pemanduan wisata yang terdapat di sekolah tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan berikut.

- 1) penyusunan instrument penelitian

Instrument penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data penelitian.

- a) instrument pembelajaran

untuk memandu kegiatan pembelajaran di butuhnya modul pembelajaran. Modul pembelajaran disusun terlebih dahulu untuk di

tentukan pokok bahasan atau materi yang akan di sampaikan dengan mengacu pada kurikulum Merdeka.

b) instrument pengumpul data penelitian

instrument pengumpul data penelitian terdiri atas intrumen pengukur keterampilan komunikasi peserta didik dengan bentuk kuisisioner yang di gunakan untuk mengukur keterampilan komunikasi. Skala disusun guna memperoleh informasi tentang keterampilan komunikasi siswa pada mata Pelajaran pemanduan wisata sebelum (pretest) dan setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (posttest). Kuisisioner diberikan kepada kelas control dan kelas eksperimen.

c) pengembangan alat evaluasi tes

Pengembangan evaluasi dalam bentuk non tes digunakan untuk mengukur seberapa besar keterampilan komunikasi siswa dan penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik. Instrument skala keterampilan komunikasi yang di gunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator menurut (Prakoso, 2021) yaitu kemampuan perbendaharaan kata, mengatur kecepatan bicara, intonasi, mudah menyampaikan pesan dengan singkat dan jelas, serta kemampuan mengatur waktu dalam menyampaikan pesan. Serta kemampuan mengatur anggota tubuh, memperhatikan tekanan suara, kecepatan bicara, kekerasan suara serta mampu memperhatikan penataan fisik seperti pakaian serta posisi dalam ruangan.

Aitem keterampilan komunikasi kemudian diuji coba di SMKN 3 Bandung dengan mengambil satu uji coba kelas yaitu kelas XI Usaha layanan wisata 3. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument.

Instrument pengukuran keterampilan komunikasi adalah skala keterampilan komunikasi peserta didik. Skala keterampilan komunikasi disusun untuk memperoleh informasi tentang keterampilan komunikasi peserta didik pada materi pembelajaran pemanduan wisata sebelum (pretest) dan setelah proses belajar (posttest). Skala motivasi keterampilan komunikasi di berikan kepada kelompok control dan eksperimen. Berikut

pengembangan kisi kisi dari indicator keterampilan komunikasi :

1. Komunikasi verbal

a) Perbendaharaan Kata

Siswa mampu menyampaikan pesan dengan kata kata yang dimengerti

b) Kecepatan

Siswa mampu mengatur kecepatan bicara dengan tepat agar pesan tersampaikan dengan baik.

c) Intonasi suara

Siswa mampu mengatur intonasi suara agar dapat memengaruhi arti pesan.

d) Singkat dan jelas

Siswa mampu menyampaikan pesan dengan singkat dan jelas.

e) Waktu yang Tepat

Siswa dapat memperhatikan waktu yang tepat pada saat menyampaikan pesan.

2. Komunikasi non verbal

a) Media badan

Siswa mampu memperhatikan kontak mata, postur tubuh, ekspresi wajah dalam menampilkan perasaan.

b) Media Badan

Siswa mampu memperhatikan tekanan suara, kecepatan bicara, kekerasan suara dan gaya bicara.

c) Dukungan sosial

Siswa mampu memperhatikan penataan fisik, pakaian serta posisi dalam ruangan.

Tabel 3. 6 kisi kisi angket keterampilan komunikasi

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
Keterampilan Komunikasi	Komunikasi Verbal	Siswa mampu menyampaikan pesan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
		dengan kata kata yang dimengerti		
		Siswa mampu mengatur kecepatan bicara dengan tepat agar pesan tersampaikan dengan baik.	10, 11, 12, 13, 14	5
		Siswa mampu mengatur intonasi suara agar dapat memengaruhi arti pesan.	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	7
		Siswa mampu menyampaikan pesan dengan singkat dan jelas.	22, 23, 24, 25, 26, 27	6
		Siswa dapat memperhatikan waktu yang tepat pada saat menyampaikan pesan.	28, 29, 30, 31, 32	5
	Komunikasi Non Verbal	Siswa mampu memperhatikan kontak mata, postur tubuh, ekspresi wajah dalam menampilkan perasaan.	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	10
		Siswa mampu memperhatikan	43, 44, 45, 46, 47, 48,	10

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
		tekanan suara, kecepatan bicara, kekerasan suara dan gaya bicara.	49, 50, 51, 52	
		Siswa mampu memperhatian penataan fisik, pakaian serta posisi dalam ruangan.	53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60	8
Total				60

2) Uji Validitas Dan Reliabilitas

a) Validitas

Instrumen yang telah dibuat oleh peneliti tidak dapat digunakan secara langsung, hal ini dikarenakan suatu instrumen harus diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Instrumen tersebut harus melalui uji validitas. Sebuah instrumen dianggap valid jika alat ukur yang digunakan secara tepat dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. (Yusup, 2018). sedangkan menurut (Widyoko, 2013) menyatakan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur, suatu instrumen dapat dikatakan valid jika dapat menjalankan fungsinya dengan tepat yaitu, bisa mengukur sesuai dengan apa yang hendak diukur.

Validitas dapat dibedakan menjadi validitas internal dan eksternal. Validitas internal terdiri atas validitas isi (content validity) dan validitas konstruk (construct validity). Validitas isi digunakan untuk instrumen berbentuk tes dalam kaitan dengan pengukuran hasil belajar. Sebuah tes akan memiliki validitas isi jika mengukur kompetensi yang dikembangkan beserta indikator dan materi pembelajarannya.

Menurut (Suryabrata, 2002), validitas konstruk (construct validity) menunjukkan sejauh mana skor-skor yang diperoleh dari pengukuran dengan suatu instrumen mencerminkan konstruk teoretis yang menjadi

dasar penyusunan instrumen tersebut.. (Hadi, 2001) menyatakan Instrumen non tes dianggap memiliki validitas konstruk jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan definisi yang telah ditentukan.

Validitas konstruk diukur melalui pengujian lapangan. Sebuah item instrumen dianggap valid jika memberikan kontribusi besar terhadap skor total atau memiliki kesejajaran dengan skor total, yang secara statistik berarti memiliki korelasi yang signifikan. Oleh karena itu, untuk menguji validitas konstruk, digunakan korelasi product-moment.

Kriteria untuk menentukan kontribusi sebuah item terhadap skor total adalah 0,3. Jika nilai r_{xy} lebih besar atau sama dengan 0,3, maka item tersebut dianggap valid. Batas angka korelasi ini ditetapkan dengan asumsi bahwa pengaruh atau determinan item terhadap total instrumen adalah $(r)^2 = (0,3)^2 = 0,09$ atau dibulatkan menjadi 0,1 atau 1 persen. Item instrumen yang memiliki kontribusi kurang dari 1% terhadap total dianggap kurang berarti untuk keseluruhan instrumen (Widoyoko, 2012).

b) Reliabilitas

Instrumen tes dianggap reliabel atau terpercaya jika menghasilkan hasil yang tetap atau konsisten. Reliabilitas diukur dengan koefisien reliabilitas, yang berkisar antara 0,00 hingga 1,00. Semakin mendekati angka satu, semakin tinggi reliabilitas instrumen tersebut. Nilai kritis untuk reliabilitas adalah 0,7, yang berarti instrumen dianggap reliabel jika memiliki koefisien alpha setidaknya 0,7 atau $r \geq 0,7$.

c) Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen skala keterampilan komunikasi dilaksanakan pada sekolah yang sama dengan sekolah tempat penelitian dilaksanakan namun tidak pada kelas yang sama. Uji coba dilaksanakan di SMKN 3 Bandung dengan mengambil satu kelas yaitu kelas XI Usaha Layanan Wisata 3. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024.

Instrumen yang digunakan yaitu instrumen keterampilan komunikasi terdiri dari 60 aitem dengan 30 aitem favorable dan 30

aitem unfavorable. Durasi pelaksanaan ujicoba selama 120 menit terhadap peserta didik di kelas XI Usaha Layanan Wisata 3 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba adalah 36 peserta didik. Jumlah instrumen yang dapat diolah dan dianalisis sama dengan jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba. Semua instrumen diisi lengkap oleh peserta didik, sehingga semuanya dapat diolah dan dianalisis. Instrumen yang telah diisiselanjutnya dimasukkan ke dalam SPSS untuk dianalisis validitas dan reliabilitasnya.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada 60 item. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa 27 item tidak memenuhi syarat, sehingga hanya 33 item yang valid. Item yang tidak valid memiliki nilai korelasi kurang dari 0,371. Uji reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,888, yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan karena koefisien alpha lebih dari 0,7. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas ini, instrumen yang telah diuji dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 3. 7 sebaran aitem skala keterampilan komunikasi sebelum uji coba

Aspek	Nomor aitem		
	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Kemampuan Komunikasi verbal	1, 2 ,4, 6 ,7, 8 ,9, 10,11,15, 16 ,1 7,20, 22, 24 , 25, 28, 32.	3,5,12, 13, 14,18,19,21,23 , 26, 27, 29, 30, 31,	32
Kemampuan Komunikasi Non Verbal	33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 50, 51, 53, 54, 55	36, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47,48, 49, 52, 56 , 57, 58,59, 60	28
Jumlah	30	30	60

Keterangan: Angka bercetak tebal adalah aitem yang gugur setelah dilakukan

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

uji validitas dan reabilitas

Hasil uji validitas instrumen XI ULW 3 di SMKN 3 Bandung :

Tabel 3. 8 validitas butir soal

No	No Butir	Korelasi	Indeks validitas
1	1	0.018	Diperbaiki
2	2	-0.005	Gugur
3	3	0.560**	Dipakai
4	4	0.105	Diperbaiki
5	5	0.423*	Dipakai
6	6	-0.094	Gugur
7	7	0.067	Diperbaiki
8	8	-0.298	Gugur
9	9	0.100	Diperbaiki
10	10	0.177	Diperbaiki
11	11	0.018	Diperbaiki
12	12	0.538**	Dipakai
13	13	0.585**	Dipakai
14	14	0.568**	Dipakai
15	15	0.065	Diperbaiki
16	16	-0.085	Gugur
17	17	0.053	Diperbaiki
18	18	0.548**	Dipakai
19	19	0.373*	Dipakai
20	20	0.404*	Dipakai
21	21	0.474**	Dipakai
22	22	0.177	Diperbaiki
23	23	0.260	Diperbaiki
24	24	-0.098	Gugur

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPATAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

No	No Butir	Korelasi	Indeks validitas
25	25	0.482**	Dipakai
26	26	0.470**	Dipakai
27	27	0.279	Diperbaiki
28	28	0.171	Diperbaiki
29	29	0.371*	Dipakai
30	30	0.153	Diperbaiki
31	31	0.490**	Dipakai
32	32	0.653**	Dipakai
33	33	0.536**	Dipakai
34	34	0.272	Diperbaiki
35	35	0.043	Diperbaiki
36	36	0.434*	Dipakai
37	37	0.293	Diperbaiki
38	38	0.270	Diperbaiki
39	39	0.654**	Dipakai
40	40	0.564**	Dipakai
41	41	0.454**	Dipakai
42	42	0.164	Diperbaiki
43	43	0.620**	Dipakai
44	44	0.677**	Dipakai
45	45	0.572**	Dipakai
46	46	0.550**	Dipakai
47	47	0.540**	Dipakai
48	48	0.621**	Dipakai
49	49	0.630**	Dipakai
50	50	0.101	Diperbaiki
51	51	0.462**	Dipakai
52	52	0.437*	Dipakai

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

No	No Butir	Korelasi	Indeks validitas
53	53	0.140	Diperbaiki
54	54	0.398*	Dipakai
55	55	0.178	Diperbaiki
56	56	-0.205	Gugur
57	57	0.587**	Dipakai
58	58	0.625**	Dipakai
59	59	0.602**	Dipakai
60	60	0.615**	Dipakai

Sumber : Diolah peneliti

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa bahwa 33 aitem valid, 27 aitem diperbaiki, dan 6 aitem yang gugur sehingga dapat diputuskan instrument yang valid dan dapat digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Sebaran Aitem Skala Keterampilan Komunikasi Sebelum Uji Coba

Aspek	Nomor aitem		
	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Kemampuan Komunikasi verbal	1, 4, 7, 9, 10, 11, 15, 17, 20, 22, 25, 28, 32.	3, 5, 12, 13, 14, 18, 19, 21, 23, 26, 27, 29, 30, 31,	27
Kemampuan Komunikasi Non Verbal	33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 50, 51, 53, 54, 55	36, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47,48, 49, 52, 57, 58,59, 60	27
Jumlah	25	29	54

Adapun hasil uji reabilitas instrumen di XI ULW 3 SMKN 3 Bandung, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Tabel 3. 10 Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,888	60

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan beberapa kegiatan, yaitu tes awal (pre test), pelaksanaan pembelajaran, dan tes akhir (post test).

1) Tes Awal (Pretest)

Pelaksanaan tes awal dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner tentang kemampuan keterampilan komunikasi. Ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi keterampilan komunikasi siswa.

2) Pelaksanaan Perlakuan

Setelah melakukan pengukuran awal, langkah berikutnya adalah memberikan intervensi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran menggunakan Metode Role Playing yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. Sedangkan kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran dengan metode konvensional.

3) Test Akhir (post test)

Pada fase posttest, skala keterampilan komunikasi disebarkan kepada kedua kelompok, eksperimen dan kontrol, dengan metode yang identik seperti pada pretest.

4) Evaluasi Pembelajaran

Selain pengukuran keterampilan komunikasi, maka sesuai dengan rumusan masalah, pengukuran juga dilakukan terhadap keterampilan komunikasi. Peneliti menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa non tes, terdiri atas 60 soal angket. Kegiatan penyebaran angket hanya dilaksanakan pada posttest, baik terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tujuannya membandingkan keterampilan komunikasi pada kedua kelompok tersebut,

sehingga efek dari kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan metode role playing dapat dilihat.

3.12 Teknik Analisis

3.12.1 Teknik Analisis Pengembangan Metode Role Play

Analisis pengembangan metode pembelajaran role play dapat dilakukan dengan mengembangkan naskah atau teks yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah ditentukan. Naskah atau teks role play dikembangkan sesuai dengan materi pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan serta terdapat masalah mengenai pelayanan pada penjemputan dan pengantaran wisatawan di dalamnya. Materi ini adalah salah satu bentuk pelayanan penjemputan atau pengantaran wisatawan dari terminal kedatangan menuju tempat penginapannya serta pengantaran wisatawan dari tempat ia menginap atau hotel menuju terminal keberangkatan.

Untuk mendukung naskah pada saat bermain peran berlangsung peserta didik harus mempersiapkan alat-alat yaitu berupa name tag atau tanda pengenal pramuwisata, tanda pengenal wisatawan, pita atau label baggage untuk tanda pengenal bagasi, dan brosur serta tour itinerary.

Pengembangan naskah atau teks metode role play dengan materi penjemputan dan pengantaran wisatawan dilakukan dengan beberapa tahap, pada tahap penjemputan wisatawan teks naskah terdiri dari menunggu kedatangan wisatawan serta menunjukkan tanda pengenal, menyambut wisatawan dengan memberikan ucapan selamat datang kepada wisatawan, mengantar wisatawan menaiki kendaraan dan memastikan barang bawaan dan jumlah wisatawan, mempersilahkan wisatawan menuju ruang tunggu hotel, mengurus proses check in hotel, serta mempersilahkan tamu beristirahat.

Pada tahap pengantaran wisatawan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, penjemputan wisatawan di hotel, pengecekan bagasi atau barang bawaan wisatawan, mempersilahkan wisatawan naik kendaraan, menginformasikan evaluasi tour dan ucapan terimakasih, pengantaran ke airport serta membantu proses check in wisatawan dan mengucapkan selamat jalan.

3.12.2 Analisis pra Eksperimen

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

Tes yang akan diberikan kepada sampel pada saat pengukuran angket sebelum uji coba dan setelah uji coba harus terlebih dahulu dipastikan validitas dan reliabilitas. Untuk mengolah data tes tersebut, digunakan perangkat lunak statistik SPSS dengan rumus sebagai berikut:

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk merangkum dan menggambarkan karakteristik data yang terkumpul. Teknik ini digunakan untuk memahami distribusi data dan menghitung ukuran pemusatan dan penyebaran data seperti mean dan deviasi standar. Selain itu, dalam menjawab hipotesis yang bersifat asosiatif, penggunaan statistik inferensial seperti koefisien determinasi dan analisis regresi sederhana akan dilakukan. Teknik ini membantu mengukur dan menginterpretasikan hubungan antara variabel independen dan dependen dalam penelitian ini.

1. Uji Validitas

Alat studi yang telah dirancang berdasarkan teori dengan elemen-elemen yang akan dinilai harus melewati proses pengujian validitas untuk memastikan keakuratannya dalam mengukur variabel yang dimaksud. (Muhidin et al., 2017) menyatakan bahwa “Suatu instrumen pengukuran dapat dikatakan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur”. Menurut definisi instrumen yang valid, instrumen yang valid mampu mengukur apa yang perlu diukur (Sugiyono, 2017). Saat ini evaluasi validitas studi menggunakan rumus korelasi produk yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X : Skor pertama, dalam hal ini X ialah skor-skor pada item ke 1 yang akan diuji validitasnya.

Y : Skor kedua, dalam hal ini Y ialah jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum X$: Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$: Jumlah skor dalam distribusi Y

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

N : Banyaknya responden

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik internal consistency digunakan di mana instrumen diujikan sekali dan hasilnya dianalisis menggunakan metode khusus. Hasil analisis ini memungkinkan untuk memprediksi keandalan instrumen. Sebuah tes dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika mampu memberikan hasil yang konsisten (Arikunto, 2006). Keandalan mengacu pada seberapa akurat sebuah alat tes dalam mengukur sesuatu. Semakin tinggi keandalannya, semakin dapat diandalkan alat tes tersebut sebagai alat untuk mengumpulkan data. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menguji keandalan tes adalah SPSS versi 24. Dalam konteks pengukuran keandalan, metode yang umum digunakan meliputi penggunaan rumus seperti Spermans Brown (split-half) atau rumus KR-21. (Sugiyono, 2013). Rumus tersebut dapat dipergunakan karena dalam instrumen akan menghasilkan skor dikatomi (1 dan 0), Adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah diperoleh M, kemudian harga ri dapat dihitung dengan rumus:

$$ri = \frac{k}{(k - 1)} \left(1 - \frac{M(k - M)}{K \cdot St^2} \right)$$

Keterangan :

M = Mean skor total

Xt = Jumlah skor setiap sampel

n = Jumlah sampel

ri = Reliabilitas instrument

k = Jumlah item dalam instrumen (jumlah soal)

St² = Varians total

Dalam menghitung realibilitas soal peneliti menggunakan software SPSS. Kriteria untuk reliabilitas adalah 0,7, yang berarti suatu instrumen

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPATAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

dianggap reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha setidaknya 0,7 atau $r \geq 0,7$.

3.13.3 Analisis Hasil Eksperimen

Dilakukan analisis pada hasil eksperimen untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan metode role playing terhadap keterampilan komunikasi. Non Tes digunakan untuk mengukur. Data keterampilan komunikasi diukur menggunakan skor dari setiap responden dan dari sekelompok responden. Skor responden dihitung berdasarkan total skor jawaban yang diberikan. Skor keterampilan komunikasi sebelum dan setelah pembelajaran akan dibandingkan untuk setiap subjek (Within Subject Test). Selain itu, perbandingan juga akan dilakukan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Between Subject Test).

Sesuai dengan pertanyaan penelitian, pengukuran pengaruh juga dilakukan terhadap variabel keterampilan komunikasi siswa. Post test dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan seberapa besar perbedaan pengetahuan siswa antara kedua kelompok tersebut. Analisis statistik juga dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kepentingan tersebut analisis uji beda dengan menggunakan statistik non parametric Kolmogorov Smirnov Z Test mengingat sebaran datanya tidak normal.

Analisis data untuk menguji keterampilan komunikasi siswa menggunakan perangkat lunak SPSS 24 untuk Windows. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas varians. Kedua uji ini penting untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis data..

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan bahwa analisis statistik yang digunakan dalam pengolahan data memenuhi syarat tertentu, salah satunya adalah memeriksa apakah data berdistribusi normal atau tidak. Evaluasi normalitas data dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z. Hasil dari uji Kolmogorov-Smirnov kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai p dari uji tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa distribusi data cenderung normal. Sebaliknya, jika nilai

p kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dianggap tidak memenuhi syarat distribusi normal.

b. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau heterogen. Hasil perhitungan dengan Levene's Test kemudian dibandingkan dengan nilai p 0,05. Jika $p > 0,05$, maka dapat dikatakan datanya homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk Keterampilan Komunikasi siswa menggunakan Anava Mixed Design (AMD). Analisis variansi dilaksanakan dengan membandingkan antara pre dan posttest pada masing-masing kelompok dan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sementara itu, untuk membandingkan hasil tes keterampilan komunikasi siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

3.14 Analisis Hasil

Metode pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi acuan untuk pengajaran di bidang Kepariwisata di SMK dengan fokus pada usaha layanan wisata. Langkah-langkah pengembangan metode role playing didasarkan pada data yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Evaluasi efektivitas metode ini dilakukan melalui eksperimen di lingkungan sekolah untuk mengevaluasi dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa.

3.15 Diskusi Teori dan Temuan Penelitian

Diskusi teori dilakukan dengan merujuk pada hasil penelitian terdahulu dan pandangan dari para ahli di bidang kepariwisataan dalam konteks pendidikan. Temuan dari penelitian sebelumnya menunjukkan evolusi yang signifikan dalam penggunaan metode pembelajaran role playing. Berbagai hasil penelitian sebelumnya dan perspektif dari para ahli menjadi dasar penting dalam penilaian dan interpretasi temuan penelitian ini.

Hasil penelitian terdahulu menghasilkan sejumlah temuan yang tidak

Nayli Nurcahyani, 2024

PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA (STUDI EKSPERIMEN DI XI ULW SMKN 3 BANDUNG PADA MATERI PELAYANAN PADA PENJEMPUTAN DAN PENGANTARAN WISATAWAN DALAM MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA)

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

seluruhnya selaras. Kebanyakan temuan menunjukkan bahwa penelitian terdahulu masih cenderung kepada studi teoritis, uji kelayakan dan pengembangan aplikasi metode pembelajaran role playing, sehingga penelitian ini menjadi pembeda dengan melihat pengaruhnya terhadap keterampilan komunikasi. Hasil temuan dalam penelitian ini akan menjadi salah satu bagian dari pemanfaatan metode role playing dalam bidang pendidikan terutama di bidang usaha layanan wisata.