

**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)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Pariwisata



Disusun Oleh:

**NAYLI NURCAHYANI**

NIM: 2004629

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**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)**

Oleh :  
Nayli Nurcahyani  
2004629

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pariwisata Fakultas Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia

© Nayli Nurcahyani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Lembar Pengesahan

NAYLI NURCAHYANI

**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)**

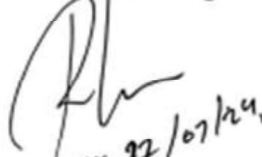
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Dr. Rini Andari, S.Pd.,SE.Par.,MM**  
NIP. 198109162008122002

Pembimbing II



**Riko Arrasyid, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 920190219921002101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



**Dr. Rini Andari, S.Pd.,SE.Par.,M**  
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis  
Ada Pada Penulis,



**Nayli Nurcahyani**  
2004629

**PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"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)"** 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 atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 04 Agustus 2024  
Pembuat Pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text "MTTB TEAGELU" and a unique identification number "335ALX259758794".

(Nayli Nurcahyani)

## **Abstrak**

Skripsi ini dengan judul “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)”. Merupakan penelitian kuantitatif mode quasi experimental design yang dilakukan pada peserta didik kelas XI Jurusan usaha layanan wisata di SMKN 3 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dan kelompok kontrol tidak menggunakan metode pembelajaran role playing. Dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa ditinjau dengan berdasar indikator keterampilan komunikasi siswa kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing selanjutnya diberikan posttest pada akhir pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan metode pembelajaran role playing. Hasil penelitian ditinjau indikator keterampilan komunikasi menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan nilai rata rata gain pada kelas eksperimen 43,07 sedangkan gain pada kelas kontrol adalah 8,08.

**Kata kunci** : metode pembelajaran, metode role playing, quasi experimental, keterampilan komunikasi, metode penelitian eksperimen

## **Abstract**

This thesis is entitled "The Effect of Role Playing Methods to Improve Students' Communication Skills (Experimental Study at XI ULW SMKN 3 Bandung on Service Materials for Picking Up and Dropping Off Tourists in Tourist Guiding Subjects)". This is a quantitative research in quasi experimental design mode conducted on class XI students majoring in tourism service business at SMKN 3 Bandung. This research aims to analyze the use of the role play method to improve students' communication skills. The research sample consisted of two groups: the experimental group using the role playing learning method and the control group not using the role playing learning method. Improving students' communication skills is reviewed based on indicators of students' communication skills in the experimental class and control class. Then the experimental class was given treatment using the role playing learning method and then given a posttest at the end of the learning while the control class did not use the role playing learning method. The results of research reviewing indicators of communication skills show that the communication skills of students in the experimental class have improved compared to the control class. Based on the research results, it shows that the use of role playing learning methods can improve students' communication skills with an average gain value in the experimental class of 43.07 while the gain in the control class is 8.08.

**Keywords:** learning methods, role play methods, quasi-experiments, communication skills, experimental research methods

## Daftar Isi

Lembar Pengesahan .....	iii
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terimakasih .....	vi
Abstrak.....	viii
Abstract.....	ix
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat penelitian .....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Konsep Belajar Dan Pembelajaran .....	13
2.1.1 Pengertian Belajar.....	13
2.1.2 Hakikat Belajar .....	13
2.1.3 Prinsip Belajar.....	14
2.1.4 Komponen Pembelajaran .....	16
2.2 Eksistensi Mata Pelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK.....	18
2.3 Pemanfaatan Metode Role Playing Sebagai Metode Pembelajaran Di Sekolah.....	19
2.4 Konsep Metode Pembelajaran .....	21
2.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	21
2.4.2 Fungsi Dan Manfaat Metode Pembelajaran.....	22
2.4.3 Ciri Ciri Metode Pembelajaran .....	23
2.4.4 Klasifikasi Metode Pembelajaran .....	24
2.5 Metode Role Playing.....	25
2.5.1 Kelebihan Dan Kekurangan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran.....	26
2.6 Keterampilan Komunikasi .....	27
2.6.1 Pengertian Keterampilan Komunikasi .....	27
2.6.2 Jenis Keterampilan Komunikasi .....	29
2.6.3 Indikator Keterampilan Komunikasi.....	29
2.7 Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan	

Keterampilan Komunikasi Siswa.....	30
2.8 Kerangka Berpikir.....	32
2.8 Hipotesis Penelitian .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Karakteristik Sekolah.....	35
3.2 Desain Penelitian .....	35
3.3 Pengembangan Desain Metode Role playing .....	36
3.4 Metode Penelitian .....	38
3.4.1 Desain Eksperimen Untuk Uji Coba Metode Role Playing .....	38
3.4.2 Pola penelitian.....	40
3.5 Populasi dan Sampel.....	40
3.5.1 Populasi.....	40
3.5.2 Sampel.....	41
3.6 Variabel penelitian.....	42
3.7 Hipotesis penelitian.....	43
3.8 Definisi Operasional .....	44
3.8.1 Metode role playing .....	44
3.8.2 Keterampilan Komunikasi .....	45
3.9 Bahan dan Materi.....	47
3.10 Alat Dan Bahan Yang Digunakan Dalam Penelitian .....	48
3.10.1 Alat Dalam Pelaksanaan Metode Role Playing .....	49
3.10.2 Instrumen Dalam Kegiatan Eksperimen .....	49
3.10.3 Instrumen Penilaian Keterampilan Komunikasi .....	50
3.11 Prosedur Pengambilan Data dan Pengumpulan Data.....	51
3.11.1 Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Pengembangan Metode Role Playing.....	51
3.11.2 Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Uji Coba Metode Role Playing .....	53
3.12 Teknik Analisis .....	64
3.12.1 Teknik Analisis Pengembangan Metode Role Play .....	64
3.12.2 Analisis pra Eksperimen .....	64
3.13.3 Analisis Hasil Eksperimen.....	67
3.14 Analisis Hasil .....	68
3.15 Diskusi Teori dan Temuan Penelitian.....	68
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1 Pengembangan Dan Metode Pembelajaran Role Playing .....	70
4.1.1 Alur Pengembangan Metode Role Playing .....	70
4.1.2 Desain Metode Pembelajaran Role playing .....	71



4.1.3 Pengembangan Materi Pembelajaran.....	72
4.1.4 Implementasi Metode pembelajaran role playing dalam kegiatan pembelajaran .....	72
4.1.5 Materi Pembelajaran .....	74
4.1.6 Pendekatan Pembelajaran .....	74
4.2 Deskripsi Partisipan Penelitian .....	75
4.3 Hasil Penelitian.....	76
4.3.1 Data Keterampilan komunikasi Kelas Eksperimen di SMKN 3 Bandung.....	76
4.3.2 Data Keterampilan komunikasi Kelas Kontrol di SMKN 3 Bandung .....	80
4.3.3 Perbandingan Keterampilan Komunikasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di Kelas XI ULW SMKN 3 Bandung .....	84
4.3.4 Analisis Gain Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol .....	89
4.4 Analisi Data .....	89
4.4.1 Uji Normalitas.....	90
4.4.2 Uji Homogenitas .....	92
4.4.3 Uji Hipotesis .....	93
4.5 Pembahasan.....	96
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan .....	100
5.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	100
5.3 Saran .....	100

## Daftar Tabel

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 3. 2 Nilai Rata Rata ASTS Mata Pelajaran Kejuruan kelas XI ULW SMKN 3 Bandung .....	42
Tabel 3. 3 indikator keterampilan komunikasi.....	43
Tabel 3. 4 Capaian Belajar Elemen Pemanduan Wisata Dan Memimpin Rombongan Wisata.....	48
Tabel 3. 5 Skala Likert .....	49
Tabel 4. 1 Capaian pembelajaran .....	72
Tabel 4. 2 Hasil skor angket sebelum uji coba kelas eksperimen SMKN 3 Bandung .....	76
Tabel 4. 3 Hasil Skor Angket Setelah Uji Coba Kelas Ekperimen SMKN 3 Bandung .....	78
Tabel 4. 4 Hasil Gain Kelas Eksperimen SMKN 3 Bandung .....	79
Tabel 4. 5 Hasil Skor Angket Sebelum Uji Coba Kelas Kontrol SMKN 3 Bandung .....	80
Tabel 4. 6 Hasil Skor Angket Setelah Uji Coba Kelas Kontrol SMKN 3 Bandung .....	82
Tabel 4. 7 Hasil Gain Kelas Kontrol SMKN 3 Bandung.....	83
Tabel 4. 8 Perbandingan Skor Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	84
Tabel 4. 9 Perbandigan Perubahan Skor Rata – Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Tiap Indikator .....	85
Tabel 4. 10 Data Skor Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	89
Tabel 4. 11 Normalitas Data Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	90
Tabel 4. 12 Normalitas Data Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	91
Tabel 4. 13 Normalitas Data Gain Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4. 14 Homogenitas Data Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	92
Tabel 4. 15 Homogenitas Data Setelah Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	93

Tabel 4. 16 Homogenitas Data Gain Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	93
Tabel 4. 17 Hipotesis Kelas Ekperimen.....	94
Tabel 4. 18 Hipotesis Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4. 19 Hipotesis Data Gain .....	95

## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 3. 1 Variabel penelitian .....	43
Gambar 4. 1 Skor Rata Rata Sebaran Angket Sebelum Uji Coba Tiap Indikator Kelas Eksperimen Di XI ULW 2 SMKN 3 Bandung .....	77
Gambar 4. 2 Skor Rata – Rata Sebaran Angket Setelah Uji Coba Tiap Indikator Kelas Eksperimen di XI ULW 2 SMKN 3 Bandung .....	79
Gambar 4. 3 Skor Rata – Rata Sebaran Angket Sebelum Uji Coba Tiap Indikator Kelas Kontrol di XI ULW 1 SMKN 3 Bandung.....	81
Gambar 4. 4 4 Skor Rata – Rata Sebaran Angket Setelah Uji Coba Tiap Indikator Kelas Kontrol di XI ULW 1 SMKN 3 Bandung.....	83
Gambar 4. 5 Perbandingan Rata-Rata Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	85
Gambar 4. 6 Perbandingan Skor Rata-Rata Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kontrol Tiap Indikator.....	86
Gambar 4. 7 Perbandingan Skor Rata-Rata Setelah Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kontrol Tiap Indikator .....	87
Gambar 4. 8 Perbandingan Skor Rata-Rata Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol Tiap Indikator.....	88
Gambar 4. 9 Boxplot Perbandingan Skor Setelah Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	88

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. (2024). *Technopreneur: meningkatkan keterampilan hidup siswa smk*. 6, 75–81.
- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. PUSTAKA CENDIKIA UTAMA.
- Anggraini, W., & Darma Putri, A. (2019). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2 UIN Raden Intan Lampung Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. In *JECED* (Vol. 1, Issue 2).
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Ario Fajar, D., & Fajru Sidqi, M. (2021). *Pendampingan Wisata Pendidikan (Edu-Wisata)*.
- Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301>
- Budiansyah. (2017). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 152–169.
- Casnan, C., Purnawan, P., Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Systems Thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 31–38. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p31-38>
- Daulay, S. Z., Yahya, Y., & Hadiyanto, H. (2022). Pengaruh Pembiayaan Pendidikan, Bimbingan Karir, Motivasi Belajar, Motivasi Belajar Siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(3), 60–73.
- Dewi, A. A. I. K. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model

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

- Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 94–98. <https://doi.org/10.47178/y3j0dx55>
- Dharmayanti, P. A. (2013). *TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMK*.
- Djaali. (2000). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2000.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In A. Syaddad (Ed.), *New Scientist* (Cetakan I, Vol. 162, Issue 2188). CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Dtakiyatuddaaimah, & Ferianti, N. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK DALAM PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI 5-6*. 13(1), 213–218.
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 212. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Fathurrohman, P., & sutikno, sobry. (2010). *Strategi belajar mengajar : melalui penanaman konsep umum dan konsep islami*. Bandung : Refika Aditama. ; 2010.
- Fitriyanti, E., Solihatun, S., & Folastrri, S. (2022). Pembinaan Soft Skill Keterampilan Berkomunikasi melalui Layanan Penguasaan Konten pada

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

- Remaja Binaan Rumah Literasi Al Fatih Desa Ginanjar Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(1), 43–57. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i1.1336>
- Hadi, S. (2001). *Metodologi Research, Jilid 2*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan pembelajaran* (Ed.1, Cet.). Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif* (Ed. 1., Ce). Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardani, P. (2021). *SINERGITAS ANTARA PEMANDU WISATA DAN OPERATOR TUR (Study Kasus di CV Gondes Karya Mandiri)*. 8. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jp>
- Hardjana, A. M. (2016). *Ilmu Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hariyanto, D. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. UMSIDA Press.
- Hasanah, S. U. (2019). Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma' Arif 01 Pahonjean Majenang. *Jurnal Tawadhu*, 3(1), 804–822.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Indriantoro, N., & Supomo, B. (2002). *Metodologi penelitian bisnis untuk akuntansi dan manajemen*. Yogyakarta : BPFE.
- Irawan, E. (2023). Destinasi Pariwisata Berkelanjutan: Suatu Kajian LiteratuStrategi Manajemen Pemasaran r. *Jurnal Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan*, 1(2), 1–16.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching: model-model pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kardianti, W. D. (2019). Kardianti, W. D. (2019). Pengaruh metode role playing

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

terhadap hasil belajar ips siswa kelas v pontianak barat. *Jurnal Untan*, 1–8. Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar ips siswa kelas v pontianak barat. *Jurnal Untan*, 1–8.

Kartika, D., Endriana, F., Halila, A., Pratama, V., & Rengganis, A. (2023). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Dasar Pemandu Wisata Lokal Di Dusun Mendiro Desa Panglungan*. 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.32522/abdiku.v2i2>

Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>

Kasiram, M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. UIN Malang Press.

Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.

Khoiri, Q., & Nopitasari, M. (2024). Pengelolaam Interaksi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86.

Kurnia, R. D. M., Mulyani, I., Rohaeti, E. E., & Fitrianna, A. Y. (2018). Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Self Efficacy Terhadap Kemampuan. *Jurnal Imiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–64.

Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 8582–8591. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1649>

Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.

Makki, M. I., & Aflahah. (2019). konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. In *Duta Media Publishing*. [https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_DASAR\\_BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover)

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



- Marfuah. (2017). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26.
- Maryani, N. (2020). *Tentang Pemanduan Multiday Tour Dan Overland Tour Dengan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Mata Pelajaran Pemanduan Wisata ( Tour Guiding ) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual ( Ctl ) Kelas Xii Usaha Perjalanan Wisata ( Upw ) 2 Semester 6 Smk N. 01(01)*, 85–92.
- Melia Milyane, T., Umiyati, H., Putri, D., Akib, S., Daud, R. F., Rosemary, R., Muhammad Athalarik, F., Rachmi Adiarsi, G., Puspitasari, M., Muthahari Ramadhani, M., & Rochmansyah, E. (2022). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Muhidin, Sambas, A., & Abdurahman, M. (2017). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian Dilengkapi dengan Aplikasi Program SPSS*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mulyana, D. (2015). *Ilmu komunikasi : suatu pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, M. (2012). *Strategi Pembelajaran*. UIN Maliki Press.
- Najamuddin. (2022). PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(April).
- Nur, A. Z. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran. *AL- Ibrah*, VI(1), 62–65.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurmasyita, P., Sirajuddin, & Satriani, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 142–155.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Prakoso, A. S. (2021). Pengaruh Komunikasi Verbal dan Nonverbal Konsumen Terhadap Emosi Positif Pelayan A&W Restoran Pekanbaru. *Jom Fisip*, 8, 1–13.
- Pramartha, I. N. B., Alit, I. D. M., & ... (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Program Pemandu Wisata Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Pgri .... *Jurnal Pengabdian ...*, 2(Juni), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6605234>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IVSD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA Asep*. 10(2), 71–76.
- Prof. Dr. H. E. Mulyasa, M. P. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Cetakan Pe). Bumi Aksara.
- Puryadi, Bambang Sahono, T. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, ISSN 2089-483X*, 7(2), 132–140.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Riduwan, H. (2014). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian* (6th ed.). Alfabeta, 2014.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Rusman. (2012). *Model - Model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Rusmiati, D., Malihah, E., & Andari, R. (2022). *PERAN PEMANDU WISATA DALAM PARIWISATA PENDIDIKAN*. 4(2017), 1–5.
- Sari, R. K. (2020). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD* (Vol. 2).
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Kencana.
- Silaen, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*.

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

In Media.

- Sjamsuddin, H., & Maryani, E. (2008). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Makalah Pada Seminar Nasional, Makassar*.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Stanrock, J. W. (2011). *Psikologi pendidikan = Educational psychology*. Salemba Humanika.
- Stellarosa, Y., & Ikhsano, A. (2021). Pengembangan Keterampilan Komunikasi Melalui Pelatihan Komunikasi Efektif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Servite, 3 No. 1*.
- Stokoe, E. (2011). *Simulated Interaction and Role-Play Method* '. 119–139.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i1.17090>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1)*, 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sudarmaji, H., Prasojo, G. L., Rubiono, G., & Arif, R. (2021). Pendidikan Vokasi Aviassi: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Aviassi Indonesia, 1(1)*, 1–6. <http://ejournal.icpa-banyuwangi.ac.id/index.php/skyhawk/article/view/1>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- Suryabrata, S. (2002). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Swaratri, N. P. P., Subawa, I. G. B., & Sindu, I. G. P. (2022). *Pastry Dan Bakery Kelas Xi Di Smk. 11*, 290–301.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial, 6(2)*, 531–540.

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

- Te Yi, C., Ching Cheng, S., & Wei, L. Z. (2018). Establishing Tour Guide Work Safety and Risk Management Indicators System. *Journal of Tourism & Hospitality*. <https://doi.org/10.4172/2167-0269.1000352>
- Thohir, M. F. (2019). Penggunaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran pkn. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 42–47.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *LAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Verawadina, U., Jalinus, N., & Asnur, L. (2019). *KURIKULUM PENDIDIKAN VOKASI PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Wahyuni, N. W. S. (2019). Penerapan Model Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2019), 12–22. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/164>
- Wasiyati. (2023). MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DUA ARAH PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Mitra Indonesia*, 2.
- Widyoko, E. . (2013). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wilhalminah, A. U. R. M. (2017). Pengaruh Keterampilan Komunikasi terhadap Perkembangan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kels XI IPA SMA Muhammadiyah Limbung. *Jurnal Biotek*, 5(2), 37–52. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/4278>.
- Winangun, K. (2017). PENDIDIKAN VOKASI SEBAGAI PONDASI BANGSA MENGHADAPI GLOBALISASI. *TAMAN VOKASI*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v5i1.1493>
- Wulan Sari, A. (2016). Pentingnya Ketrampilan Mendengar dalam Menciptakan

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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Komunikasi yang Efektif. *Jurnal EduTech*, 2(1), 1–10.  
<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/572>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliani, N. L. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Kapten Kompyang Sujana Denpasar Barat. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 121–128.  
<https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14721>
- Yusup, F. (2018). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>