



KOLABORASI *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA ZOOM SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Edy Suryanto^{1*}, Kardoyo Kardoyo², Jarot Tri Bowo Santoso³ & Hertati Tiawan Anita⁴

¹²³Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

⁴SMK Negeri 1 Pelaihari, Tanah Laut, Indonesia

*Corresponding Author E-mail: edysuryanto@students.unnes.ac.id

Abstract

Technological developments have encouraged active and creative learning involving technology. Learning in vocational schools such as SMK is highly recommended, in line with the high adoption of technology in the world of work. This research was structured to improve student learning outcomes in Office Automation and Governance (OAG) competency skills, especially in subjects, especially Public Relations Automation and Management. Low student learning outcomes indicate the need for improvement in learning. This research is a Classroom Action Research (PTK) with two cycles with data collection through post-test and pre-test and involving 36 students of SMK 1 Pelaihari. This study aims to describe the increased learning outcomes with the role-playing method assisted by media zoom. The results of the study found that there was an increase in the completeness of student learning outcomes in cycle I by 72%, and in cycle II, the completeness of student learning outcomes reached 92%, so there was an intervention in learning in the form of applying the role-playing method assisted by zoom media to improve learning outcomes better students. These findings indicate that collaborative learning methods assisted by certain media can improve student performance as measured by learning outcomes.

Keywords:

Learning Outcomes, Role Playing Method, Media Zoom, Innovative Learning, Class Action Research

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mendorong pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan melibatkan teknologi. Pembelajaran di sekolah vokasi seperti SMK sangat dianjurkan, seiring dengan tingginya adopsi teknologi di dunia kerja. Penelitian ini disusun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi keahlian Otomasi Perkantoran dan Tata Kelola (OTKP) khususnya pada mata pelajaran khususnya Otomasi dan Tata Kelola Humas. Rendahnya hasil belajar siswa mengindikasikan perlunya perbaikan pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dengan pengumpulan data melalui post-test dan pre-test dan melibatkan 36 siswa SMK 1 Pelaihari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan metode bermain peran berbantuan media zoom. Hasil penelitian menemukan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 92% sehingga dengan demikian adanya intervensi dalam pembelajaran berupa penerapan metode bermain peran (*role playing*) berbantuan media zoom dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa kolaborasi metode pembelajaran dengan berbantu media tertentu dapat meningkatkan kinerja siswa yang diukur melalui hasil belajar.

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Metode Role Playing, Media Zoom, Pembelajaran Inovatif, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan besar dalam tatanan hidup masyarakat terutama dalam adopsi teknologi termasuk pada sektor pendidikan. Keterampilan menjadi kunci sukses agar penggunaan teknologi oleh masyarakat dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Menurut McConville et al., (2017) dalam tatanan masyarakat yang semakin kompleks maka terdapat permintaan yang turut meningkat berupa serangkaian keterampilan yang lebih luas, sehingga harus dimasukkan dalam kurikulum keterampilan yang berkaitan dengan kebijakan, masyarakat, dan pembangunan berkelanjutan. Frey & Osborne, (2017) menyatakan bahwa kemunculan teknologi baru di dunia kerja tentunya akan membutuhkan keterampilan dan kompetensi baru yang pada akhirnya akan menuntut konseptualisasi baru pada sektor pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang memiliki kewajiban

untuk menyiapkan lulusan calon tenaga kerja yang terampil harus mampu menangkap fenomena ini. Pada realitasnya lingkungan masyarakat digital telah memunculkan peluang dan tantangan khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran (Fischer et al., 2020). Sejalan dengan fungsi pendidikan yang tidak hanya melahirkan berbagai inovasi teknologi namun juga pertumbuhan ekonomi oleh masyarakat dalam jangka panjang (Habibi & Zabardast, 2020). Peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMK tentu akan sejalan dengan peningkatan kualitas dan kapasitas lulusan yang dihasilkan, maka dari itu proses pembelajaran di SMK kontekstual berbasis pada kebutuhan dunia kerja demi tercapainya peningkatan kualitas lulusan.

Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Pelaihari adalah Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Kompetensi ini diharapkan melahirkan calon tenaga kerja yang profesional terutama dalam bidang administrasi dan pengelolaan perkantoran. Sebagai salah satu upaya rancangan kurikulum program keahlian ini telah disusun secara kontekstual agar relevan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari yaitu otomatisasi humas dan keprotokolan yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan pertemuan/rapat. Sesuai dengan tuntutan dunia kerja bahwa kapasitas peserta didik harus ditingkatkan terutama selama proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya, mengacu pada tabel 1, hasil belajar peserta didik kelas XII OTKP menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik masih rendah. Adapun hasil belajar disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik kelas XII OTKP SMK Negeri 1 Pelaihari

Rentang Nilai	KKM	Tuntas		Rentang Nilai	KKM	Belum Tuntas	
		Jumlah	dalam (%)			Jumlah	dalam (%)
100 – 91	80	1	3%	70 - 61	80	10	28%
90 – 81	80	7	19%	60 - 51	80	12	33%
80 – 71	80	6	17%	50 - 41	80	0	0
Jumlah Tuntas		14	39%	Jumlah Belum tuntas		22	61%

Sumber: data diolah, (2022)

Mengacu pada hasil belajar pada semester II tahun ajaran 2021/2022 yang disajikan pada tabel 1. menunjukkan bahwa secara kuantitas ketuntasan atau nilai peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih kecil dibandingkan dengan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah semacam ini disebabkan oleh hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran *online* yang sebelumnya dilakukan. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu *teacher base center* yang kurang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran sehingga sebagian besar peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan atas pertanyaan guru atau pertanyaan dari peserta didik lainnya. Sementara untuk mencapai pemahaman yang mendalam maka dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik. Khususnya kompetensi menerapkan penyelenggaraan pertemuan/rapat yang idealnya dilaksanakan secara praktik, sehingga peserta dapat terlibat aktif untuk mencapai kompetensi dasar yang diajarkan, tidak hanya menerima penjelasan dari pendidik.

Pembelajaran *online* menuntut guru lebih kreatif baik dari sisi pedagogik maupun dari sisi penguasaan teknologi dalam pembelajaran. Tuntutan semacam ini mendorong guru agar mampu melakukan perencanaan pembelajaran secara aktif. Salah satu komponen penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai alur yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pemilihan metode yang sesuai dengan muatan materi akan mempermudah pencapaian peserta didik terutama pada proses pembelajaran. Materi pembelajaran menyelenggarakan pertemuan/rapat akan lebih tepat dengan menerapkan metode *role playing*. Mackay (2001) dalam Arjoranta, (2011) mendefinisikan *role playing* sebagai sistem pembuatan cerita episodik dan partisipatif yang mencakup seperangkat aturan terukur yang membantu sekelompok pemain dalam menentukan bagaimana interaksi spontan karakter fiksi mereka ingin diselesaikan.

Kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* akan membuat peserta didik terlibat dalam suatu skenario dengan masing-masing peran di dalamnya, sehingga *role playing* sering digunakan dalam mengatasi kesulitan pembelajaran pada seluruh domain kognitif, psikomotor dan afektif (Rao & Stupans, 2012). Namun demikian yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran adalah kolaborasi metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan menciptakan pembelajaran yang aktif dan tepat. Widodo & Wahyudin, (2018) mengungkapkan bahwa meskipun pendidik menyusun perencanaan pembelajaran yang baik meliputi strategi dan materi yang telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman kognitif, akan menjadi tidak bermakna apabila tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Sejalan dengan hal tersebut Hanif et al., (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan dapat mendukung dan mempermudah pencapaian pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media seperti *teleconference* atau *videoconferencing* merupakan saluran komunikasi sinkron yang mendukung transformasi suara interaktif, video, dan data antara dua atau lebih kelompok orang (Wiesemes & Wang, 2010). Media *teleconference* seperti *zoom* telah banyak digunakan oleh berbagai organisasi atau lembaga sebagai alternatif untuk pertemuan yang anggotanya terpisah oleh jarak dan tidak dapat bertemu secara *face-to-face*. Bahkan di dunia bisnis *teleconference* dinilai lebih murah dibandingkan dengan melakukan diskusi kelompok *face-to-face*. (Omer et al., 2022). Rubinger et al., (2020) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan konferensi *online* akan lebih menghemat waktu, uang dan sumber daya.

Media *Zoom* merupakan pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari kompetensi yang akan dipelajari dimana Armakolas et al., (2018) menyatakan bahwa *teleconference* dapat dijadikan sebagai alat yang membantu memberikan pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas dengan memberikan kesempatan bekerjasama dan berinteraksi di dalamnya. Seiring dengan berjalannya waktu dengan didukung oleh kecanggihan teknologi maka *teleconference* telah banyak digunakan tidak hanya dalam dunia organisasi, namun dalam dunia pendidikan juga. Sehingga penggunaan media memiliki relevansi dalam kehidupan nyata saat peserta didik lulus sesuai dengan bidang keahliannya. Sejalan dengan pendapat Donald et al., (2018) keterampilan kerja adalah kunci dari kemampuan memperoleh pekerjaan saat dibutuhkan.

Kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media *zoom* diharapkan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pengalaman belajar dengan bermain peran. Selain itu peserta didik dapat bekerjasama dan bertanggung jawab saat menjalankan masing-masing peran.

Sementara *Zoom* menjadi salah satu media yang dapat digunakan, di mana pertimbangannya adalah tuntutan dunia kerja dalam penggunaan teknologi berbasis digital termasuk media *Zoom*. Semakin kompleksnya tuntutan dunia kerja di era digital menyebabkan semakin tingginya harapan kualitas lulusan SMK, sehingga menuntut proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di lapangan sehingga diharapkan dengan media ini peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dalam berkomunikasi dengan baik dan efektif selama proses pembelajaran.

Kolaborasi yang baik akan menciptakan pembelajaran yang aktif dan tepat. Sebagaimana McConville et al., (2017) menyatakan bahwa kolaborasi *role playing* dan teknologi merupakan alat pembelajaran aktif yang sekaligus dapat digunakan untuk mempelajari integrasi teknologi dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *role playing* dalam proses pembelajaran telah banyak diteliti. Zabdiel, (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan *metode role playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Demikian pula penelitian Ismawati et al., (2016) menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan metode *role playing* dengan berbantu media *Zoom* didasarkan pada pertimbangan karakteristik konten pembelajaran dan karakteristik peserta didik. *Role playing* memiliki keunggulan karena melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengalami secara langsung. Keterlibatan mahasiswa akan lebih meningkatkan pemahaman karena peserta didik mengalami secara langsung, dari sinilah peserta didik dapat mengonstruksi (membangun) pengetahuannya sendiri. Selanjutnya dari sisi konten yang diajarkan sangat dimungkinkan untuk melibatkan peserta didik dalam praktik rapat secara langsung. Dengan mempertimbangkan kedua

hal tersebut serta dalam keadaan yang mengharuskan *online*, maka pelaksanaan *role playing* dengan media Zoom akan mempermudah proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan implementasi metode *role playing* berbantu media Zoom. Penggunaan metode ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi dari aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

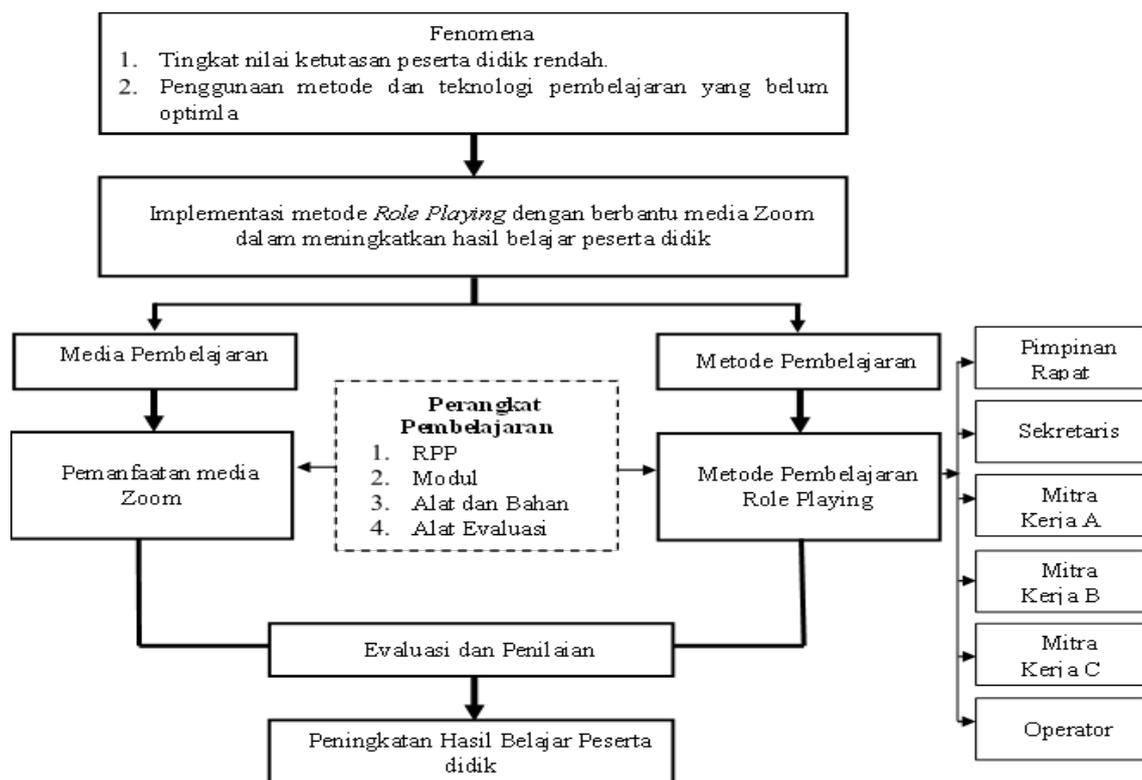
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan pada 36 peserta didik kelas XII kompetensi kejuruan Otomatisasi dan Tata kelola perkantoran di SMK Negeri 1 Pelaihari dengan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan alasan hasil belajar peserta didik yang belum optimal atau belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang ditetapkan adalah 80 pada mata pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Humas.

PTK dilakukan untuk meningkatkan stabilitas rasional dalam memperdalam pemahaman peserta didik saat tindakan dilakukan dalam rangka memperbaiki kondisi dan praktik pembelajaran (Purohman, 2011). Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 April 2022 pada siklus I dan pada 12 Mei 2022 untuk siklus ke II. Adapun hasil belajar yang digunakan meliputi instrumen *pre-test* dan *post-test* dan observasi aktivitas peserta didik. Penelitian ini akan dihentikan berdasarkan analisis data dengan cara membandingkan data hasil prestasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Indikator keberhasilannya ialah apabila jumlah peserta didik yang tuntas setidaknya paling sedikit 75% dari jumlah peserta didik mendapatkan nilai di atas atau sama dengan 80 maka penelitian ini tidak akan dilanjutkan karena sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya menganalisis penggunaan *treatment* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media Zoom pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan pertemuan/rapat dilaksanakan dengan cara membagi peserta didik pada kelompok yang terdiri atas enam peserta didik pada masing–masing kelompok.



Gambar 1. Ilustrasi Pelaksanaan Pembelajaran

Selanjutnya masing–masing peserta didik memiliki peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Metode *role playing* dengan berkelompok semacam ini dilakukan agar setiap peserta didik dapat memaknai masing–masing peran dan bertanggung jawab dalam tugasnya. Setiap peserta didik memainkan peran yang berbeda-beda yaitu menjadi pimpinan, sekretaris, mitra kerja A, mitra kerja B, mitra kerja C serta operator.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* dengan media Zoom menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebagaimana di sajikan pada tabel 2. Namun, dari peningkatan tersebut terjadi beberapa hambatan selama proses pembelajaran, di antaranya peserta didik belum terbiasa dalam terlibat aktif dalam bermain peran, belum terbiasa menggunakan media Zoom, komunikasi yang dilakukan belum lancar sesuai rencana, serta peserta didik belum percaya diri. Selain itu adanya berbagai gangguan seperti kualitas internet yang kurang stabil turut menjadi kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Adapun hasil belajar peserta didik menunjukkan terjadi peningkatan jumlah peserta didik sebesar 72% yang mencapai ketuntasan, namun karena peningkatan belum sampai dengan sebesar 75%, maka diperlukan siklus lanjutan untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Proses tercapainya indikator tersebut tidak terlepas dari langkah pembelajaran *role playing* itu sendiri. Adapun langkah pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada Anas (2014) yang kemudian di adopsi dan di sesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Adapun uraian Langkah pembelajaran dalam penelitian ini disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Langkah – Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Tahapan	Langkah Kerja	Langkah Kerja Penelitian
Persiapan Simulasi	Menetapkan masalah atau topik yang akan disimulasikan	Masalah utama disusun berupa rapat sebuah perusahaan yang sedang berusaha meningkatkan kuantitas produksi.
	Pendidik memberikan gambaran tentang situasi dan masalah yang akan disimulasikan.	Pendidik memberikan arahan terkait dengan alur cerita penyelesaian masalah serta cara melakukan rapat dengan menggunakan <i>Zoom Meeting</i> .
	Pendidik mengarahkan siswa untuk mengambil peran dan <i>job description</i> yang akan diperankan serta waktu yang disediakan.	Pendidik bersama siswa membentuk kelompok dan membagi peran siswa yang akan melakukan simulasi sesuai dengan kapasitas dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa yang telah dibagi peran dan <i>job description</i> .
	Pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait dengan peran yang akan disimulasikan.	Pendidik berkolaborasi bersama siswa untuk menyusun skenario agar siswa tidak bingung serta pembelajaran simulasi lebih terarah saat pelaksanaan.
Pelaksanaan Simulasi	Simulasi dilakukan oleh setiap anggota yang memiliki peran	Setiap anggota memainkan peran sesuai dengan <i>job description</i> yang terdiri dari pemimpin rapat, sekretaris, mitra kerja A, B, C serta operator. Setiap peran memiliki narasi dan tugas masing-masing yang telah dibagi sebelumnya.
	Para siswa lainnya berperan sebagai pengamat dan komentator	Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara bergantian oleh masing-masing kelompok. Dalam hal ini kelompok lain berperan sebagai pengamat serta komentator atas simulasi yang dilakukan oleh kelompok yang sedang bertugas.
	Pendidik berperan sebagai pengamat dan memberikan bantuan pada saat	Peran pendidik selain sebagai pengamat juga sebagai pemberi arahan serta bantuan

	terdapat hambatan	apabila diperlukan.
	Pada saat puncak simulasi hendaknya dihentikan untuk memberikan peluang bagi siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang simulasikan.	Pada saat simulasi pendidik dapat melakukan konfirmasi atas apa yang terjadi dan apa yang dimaksudkan untuk menguji pemahaman dan keterampilan atas simulasi yang diperankan.
Penutup	Melakukan diskusi dari proses simulasi atau topik/materi yang sedang dibahas. Dalam hal ini pendidik memberikan dorongan kepada siswa agar dapat memberikan kritik atau tanggapan atas simulasi yang telah dilakukan.	Pendidik dan siswa berkolaborasi dalam diskusi dan refleksi pasca pelaksanaan simulasi. Dalam tahap ini pendidik melakukan pengecekan atas apa yang telah di dapatkan oleh siswa dan melengkapi kekurangan dari atas respon siswa.
	Merumuskan kesimpulan.	Pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran serta memberikan gambaran pembelajaran yang akan datang.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa pengukuran keberhasilan pembelajaran *role playing* berbantu media Zoom ini diukur dari hasil belajar siswa. Pengukuran dilakukan dengan mengakumulasi antara nilai observasi oleh guru dan check list pelaksanaan tugas sesuai dengan *job description* masing-masing peran.

Pada pelaksanaan pembelajaran *role playing* berbantu media Zoom pada Siklus I tidak terlepas dari berbagai hambatan yang terjadi. Seperti ketidak siapan siswa dalam menjalankan peran, kendala jaringan saat Zoom serta permasalahan internal kepercayaan diri para siswa. Namun hambatan tersebut menjadi dijadikan bahan evaluasi serta perbaikan dalam pelaksanaan Siklus II.

Tabel 3. Nilai Harian Peserta didik Siklus I

Rentang Nilai	KKM	Tuntas		Rentang Nilai	KKM	Belum Tuntas	
		Jumlah	dalam (%)			Jumlah	dalam (%)
100 – 91	80	2	6%	70 – 61	80	8	22%
90 – 81	80	11	31%	60 – 51	80	2	6%
80 – 71	80	13	36%	50 – 41	80	0	0
Jumlah Tuntas		26	72%	Jumlah Belum tuntas		10	28%

Sumber: data diolah, (2022)

Pada pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan persiapan lebih baik. Peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan peran dan menyusun skenario sesuai dengan gagasan dan masalah yang ingin di angkat dalam kelompok. Adapun upaya ini sebagai bentuk perbaikan dari kendala yang dialami pada siklus I. Persiapan dengan waktu yang lebih lama diharapkan peserta didik lebih percaya diri untuk menyajikan skenario yang telah disusun. Pemberian motivasi agar peserta didik lebih antusias saat berpartisipasi pada saat pembelajaran juga menjadi strategi yang dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Harian Peserta didik Siklus II

Rentang Nilai	KKM	Tuntas		Rentang Nilai	KKM	Belum Tuntas	
		Jumlah	dalam (%)			Jumlah	dalam (%)
100 – 91	80	7	19%	70 - 61	80	2	6%
90 – 81	80	14	39%	60 - 51	80	1	3%
80 – 71	80	12	33%	50 - 41	80	0	0

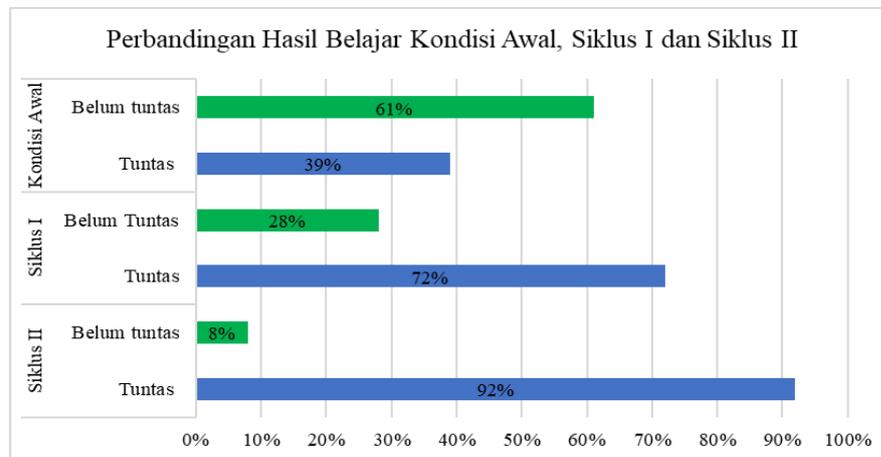
Jumlah Tuntas	33	92%	Jumlah Belum tuntas	3	8%
----------------------	-----------	------------	----------------------------	----------	-----------

Sumber: data diolah, (2022)

Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran kolaborasi dari metode pembelajaran *role playing* dengan media *Zoom* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada Siklus II menunjukkan angka ketuntasan hasil belajar ialah sebesar 92% pada siklus II. Angka tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan telah ditentukan yaitu diatas 75% sehingga siklus penelitian dapat dihentikan karena telah mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Pada Siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa perbandingan keduanya telah menunjukkan kenaikan hasil belajar. Penggunaan metode *role playing* menjadikan setiap peserta didik dapat terlihat aktif sesuai dengan peran masing-masing dalam kelompok.

Selain itu kesempatan yang diberikan untuk menyusun skenario dan topik yang diangkat telah mendorong kreativitas peserta didik dalam kelompok di mana peserta didik dapat dengan leluasa untuk menuangkan gagasan ide dan alur tampilan cerita yang akan perankan. Demikian pula peserta tampak lebih memahami proses penyelenggaraan rapat baik secara teoritis dan praktis. Pengalaman belajar yang menyenangkan semacam ini diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Besaran peningkatan hasil belajar peserta didik selama penelitian dari kondisi awal, Siklus I dan siklus II disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar pada Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

Masalah utama dalam penelitian ditunjukkan pada kondisi awal di mana persentase ketuntasan hanya sebesar 39%. Selanjutnya penerapan model pembelajaran kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media *Zoom* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan klasikal 72%. Meskipun pada siklus I telah menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan namun belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu paling sedikit 75% dari jumlah peserta didik yang mendapatkan ketuntasan. Pada pelaksanaan siklus II dapat terjadi kenaikan menjadi 92% jumlah peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Dengan demikian model pembelajaran kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media *Zoom* berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Acharya et al., (2019) dalam penelitiannya yang telah mengkonfirmasi bahwa *role playing* terbukti dapat meningkatkan pengetahuan perserta didik sebesar 45% apabila dibandingkan dengan cara belajar tradisional. Foster et al., (2019) menyatakan *role playing* yang dirancang dengan membimbing refleksi peserta didik dalam sebuah pekerjaan yang seperti peserta didik inginkan akan memberikan kesempatan peserta didik untuk akan mengeksplorasi berbagai hal yang baru selama proses pembelajaran.

Penerapan metode *role playing* dengan berbantu teknologi turut di dukung oleh penelitian Sholichah et al., (2022) yang menemukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *role playing* dengan berbantu teknologi yang lebih baik. Tsalapatas et al., (2013) menemukan bahwa *role playing* yang di kolaborasikan dengan teknologi tertentu akan mempermudah pemahaman dalam pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media zoom pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan pertemuan/rapat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaborasi metode pembelajaran *role playing* dengan berbantu media zoom pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan 72% dan pada siklus II sebesar 92%. Sehingga model pembelajaran ini secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar menerapkan penyelenggaraan pertemuan/rapat pada peserta didik kelas XII OTKP SMK Negeri 1 Pelaihari.

Rekomendasi dari penelitian ini bahwa penerapan media yang di kolaborasikan dengan pendekatan tertentu akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga diharapkan pendidik dapat melakukan pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif agar mempermudah cara penyampaian materi kepada siswa.

REFERENCES

- Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., & Pettit, T. (2019). The effectiveness of applied learning: an empirical evaluation using role playing in the classroom. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 12(3). <https://doi.org/10.1108/jrit-06-2018-0013>
- Arjoranta, J. (2011). Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing*, 2(2).
- Armakolas, S., Panagiotakopoulos, C., & Magkaki, F. (2018). Interaction and Effectiveness - Theoretical Approaches in a Teleconference Environment. *International Journal of Sciences*, 4(09). <https://doi.org/10.18483/ijsci.1785>
- Donald, W. E., Ashleigh, M. J., & Baruch, Y. (2018). Students' perceptions of education and employability. *Career Development International*, 23(5). <https://doi.org/10.1108/cdi-09-2017-0171>
- Fischer, G., Lundin, J., & Lindberg, J. O. (2020). Rethinking and reinventing learning, education and collaboration in the digital age—from creating technologies to transforming cultures. *International Journal of Information and Learning Technology*, 37(5). <https://doi.org/10.1108/IJILT-04-2020-0051>
- Foster, A., Shah, M., Barany, A., & Talafian, H. (2019). High school students' role-playing for identity exploration: findings from virtual city planning. *Information and Learning Science*, 120(9–10). <https://doi.org/10.1108/ILS-03-2019-0026>
- Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? *Technological Forecasting and Social Change*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.08.019>
- Habibi, F., & Zabardast, M. A. (2020). Digitalization, education and economic growth: A comparative analysis of Middle East and OECD countries. *Technology in Society*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101370>
- Hanif, A., Jamal, F. Q., & Imran, M. (2018). Extending the technology acceptance model for use of e-learning systems by digital learners. *IEEE Access*, 6. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2881384>
- Ismawati Nurhasanah Alidha, Atep Sujana, & Ali Sudin. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.

- McConville, J. R., Rauch, S., Helgegren, I., & Kain, J. H. (2017). Using role-playing games to broaden engineering education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 18(4). <https://doi.org/10.1108/IJSHE-08-2015-0146>
- Anas, Muhammad. (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: CV Pustaka Hulwa
- Omer, K., Ansari, U., Aziz, A., Hassan, K., Bgeidam, L. A., Baba, M. C., Gidado, Y., Andersson, N., & Cockcroft, A. (2022). Participatory health research under COVID-19 restrictions in Bauchi State, Nigeria: Feasibility of cellular teleconferencing for virtual discussions with community groups in a low-resource setting. *Digital Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/20552076211070386>
- Purohman, S. P. (2011). Classroom Action Research Alternative Research Activity for Teachers. *Research Gate*, June.
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: Development of a typology and teacher guidelines. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(4). <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>
- Rubinger, L., Gazendam, A., Ekhtiari, S., Nucci, N., Payne, A., Johal, H., Khanduja, V., & Bhandari, M. (2020). Maximizing virtual meetings and conferences: a review of best practices. *International Orthopaedics*, 44(8). <https://doi.org/10.1007/s00264-020-04615-9>
- Sholichah, A. F., Gunarhadi, & Musadad, A. (2022, December). The use of role-playing game (RPG) media in ICT subject to improve learning motivation. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2468, No. 1, p. 050014). AIP Publishing LLC. <https://doi.org/10.1063/5.0103290>
- Tsalapatas, H., Heidmann, O., Alimisi, R., & Houstis, E. (2013, June). English Language Learning through Innovative ICT Solutions that Promote Enculturation and Role-playing. In *Future of Education Conference, Florence, Italy* (pp. 13-14). https://conference.pixel-online.net/FOE/conferences/foe2013/common/download/Paper_pdf/256-SLA18-FP-Tsalapatas-FOE2013.pdf
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1).
- Wiesemes, R., & Wang, R. (2010). Video Conferencing for Opening Classroom Doors in Initial Teacher Education: Sociocultural Processes of Mimicking and Improvisation. *Seminar.Net*, 6(1). <https://doi.org/10.7577/seminar.2456>
- Zabdiel Prasetya Yordan. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada KD Memahami Komunikasi Kantor di SMKN 1 Bangkalan. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 7(2).

