



Keefektifan *Role Playing* dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Umi Lestari^{1✉}, Desi Puspitasari², Saino³, Ilviana Nanda Pramitha⁴

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

SMKN Mojoagung, Indonesia⁴

e-mail : umilestari838@gmail.com¹, desipuspitasari51@gmail.com², Saino@unesa.ac.id³,
Ilviananathanz@gmail.com⁴

Abstrak

Model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual merupakan proses pembelajaran dengan mencontohkan hasil karya yang diharapkan dapat mendorong siswa belajar, meningkatkan kemampuan mengorganisir kelompok serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan agar memperoleh analisis keefektifan model pembelajaran *role playing* melalui media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMKN Mojoagung. Penelitian menggunakan eksperimen semu. Siswa kelas X Bisnis Digital SMKN Mojoagung merupakan populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes, angket, lembar observasi, wawancara serta dokumentasi. Metode analisis data menggunakan uji *paired samples t test* serta uji *N-Gain score*. Penelitian memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai sig. uji *paired samples t test* sebesar $0,000 > 0,05$. Nilai *N-Gain score* kelas eksperimen sebesar $0,30 \leq 0,37 < 0,70$ dengan kategori sedang. Rata-rata hasil *post-test* sebesar 75,83 dengan ketuntasan pembelajaran 67%. Motivasi belajar pada kelas eksperimen mengalami kenaikan 85% dengan kriteria sangat tinggi didukung dengan aktivitas belajar yang baik sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media Audio Visual, Motivasi, *Role playing*.

Abstract

The role playing learning model assisted by audio-visual media is a learning process by demonstrating work results that are expected to encourage students to learn, improve their ability to organize groups and improve student learning outcomes. This research aims to obtain an analysis of the effectiveness of the role playing learning model through audio-visual media to increase student motivation and learning outcomes at SMKN Mojoagung. The research uses quasi-experiments. Class X Digital Business students at SMKN Mojoagung are the population. Sampling used purposive sampling technique. Data collection methods use tests, questionnaires, observation sheets, interviews and documentation. The data analysis method uses the paired samples t test and the N-Gain score test. The research obtained results that the role playing learning model with the help of audio visual media was effective in increasing student motivation and learning outcomes as indicated by the sig value. paired samples t test is $0.000 > 0.05$. The N-Gain score value for the experimental class is $0.30 \leq 0.37 < 0.70$ in the medium category. The average post-test result was 75.83 with learning completeness of 67%. Learning motivation in the experimental class increased by 85% with very high criteria supported by good learning activities so that student learning outcomes increased.

Keywords: Learning outcomes, Audio Visual Media, Motivation, *Role playing*.

Copyright (c) 2024 Umi Lestari, Desi Puspitasari, Saino, Ilviana Nanda Pramitha

✉ Corresponding author :

Email : umilestari838@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7215>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran inovatif dapat meningkatkan area belajar dengan merancang pendidikan dengan metode yang berbeda dari pembelajaran lebih dahulu (Saputro & Rayahu, 2020). Guna meningkatkan pendidikan, guru wajib menjadikan pendidikan efisien, efektif serta menarik. Salah satu model pendidikan yang efisien, efektif serta menarik merupakan model pembelajaran *role playing*. Model pendidikan *role playing* didefinisikan sebagai model pembelajaran yang dalam prosesnya mengaitkan siswa merekonstruksi pengetahuan dan kemampuan. *Role playing* ialah suatu model pembelajaran dimana siswa dalam menyelesaikan suatu kasus yang berhubungan langsung dengan sosialnya (Nurul Ayuni Hidayah, 2023). Sehingga siswa mempunyai kemandirian serta tanggung jawab dalam menuntaskan tugas.

Pembelajaran dikatakan bermutu ialah jika output yang dihasilkan bermanfaat dengan kebutuhan. Salah satu pembelajaran yang efisien ialah mempunyai fasilitas serta prasarana yang bisa menunjang proses belajar siswa (Mulyasa, 2002). Terpenuhinya fasilitas serta prasarana sanat menunjang dimana menjadikan siswa mempunyai dorongan untuk belajar sehingga hasil belajar hendak bertambah, bila fasilitas serta prasarana yang disediakan kurang hingga hendak pengaruhi atensi siswa buat menjajaki proses belajar mengajar. Pembelajaran inovatif perlu diterapkan untuk mendesak siswa agar belajar secara maksimal. Guna memerlukan penguasaan penggunaan media pembelajaran inovatif yang tentunya dapat diterapkan saat mengajar, salah satunya melalui media audio visual. Media audio visual digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang diharapkan dapat mempermudah dalam mengantarkan modul pelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dengan adanya audio dan visualisasi (Haryoko, 2009).

Media audio visual memiliki kelebihan antara lain: 1) Menarik atensi siswa, 2) tidak membuang waktu serta dapat diputar menerus, 3) volume suara dapat diatur, 4) guru dapat mengendalikan dimana hendak menghentikan gerakan foto, 5) dapat disajikan dalam kondisi ruangan terang dan gelap sedangkan kelemahan media audio visual anatara lain: 1) atensi siswa susah dipahami, partisipasi siswa tidak sering dipraktikan, 2) komunikasinya yang satu arah sehingga perlu adanya suatu umpan balik, 3) belum menunjukkan perinci topik yang kompleks, 4) Membutuhkan perlengkapan yang berkualitas (Sanjaya W. , 2006).

Peran guru yang ada pada peraturan menteri Nomor 68 tahun 2014 mengatakan kalau “Dalam rangka mewujudkan atmosfer serta pendidikan yang aktif, diharapkan guru menggunakan bermacam sumber belajar supaya kemampuan partisipan didik bisa dibesarkan secara optimal”. Guru wajib menguasai faktor- faktor yang bisa pengaruhi siswa dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar dapat didefinisikan suatu kegiatan untuk memberi dorongan siswa untuk belajar, petunjuk serta tanggung jawab dalam bersikap (Agus, Suprijono, 2012). Keseluruhan energi yang terdapat pada dalam diri ataupun luar mampu untuk memunculkan aktivitas belajar serta membagikan petunjuk dalam menggapai sesuatu tujuan belajar yang hendak dicapai dapat diartikan sebagai motivasi belajar (Bagja, 2018).

Menurut (Palittin, 2019) dalam penelitiannya mejelaskan bahwa adanya motivasi dalam belajar dapat diakibatkan oleh sesuatu yang ada pada dalam diri maupun diluar. Motivasi ialah siswa dalam diri memiliki sesuatu energi ataupun kemampuan dalam mempersiapkan sesuatu untuk mencepai tujuan yang diinginkannya (Sardiman , 2006). Siswa memiliki dorongan belajar memiliki indicator antara lain: a) Intensitas dalam belajar. 2) Ulet dalam mengalami kesusahan, perihal ini bisa dilihat dari perilaku siswa dalam mengalami kesusahan serta usaha buat menanggulangi kesusahan tersebut. 3) Atensi serta ketajaman atensi dalam belajar, diisyarati terdapatnya Kerutinan siswa dalam menjajaki pelajaran serta siswa mempunyai gairah semangat dalam belajar. 4) Berprestasi dalam belajar, siswa mempunyai kemauan siswa buat berprestasi. 5) Mandiri dalam belajar, siswa bisa penyelesaian tugas secara mandiri dengan memakai peluang diluar jam pelajaran buat belajar.

Tabel 1. Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bisnis Digital SMKN Mojoagung Tahun 2024

XI BDP 1		XI BDP 2		XI BDP 3	
Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
0	0%	0	0%	0	0%
5	14%	1	3%	1	3%
11	31%	16	44%	8	23%
20	56%	15	42%	18	51%
0	0%	4	11%	8	23%
36	100%	36	100%	35	100%
	67%		68%		73%

Sumber: Diolah dari data hasil belajar siswa kelas X Bisnis Digital SMKN Mojoagung, 2024

Berdasarkan data motivasi belajar mata pelajaran dasar-dasar pemasaran dari tabel tersebut dilakukan pada observasi awal yaitu pada 15 Februari 2024 yang menunjukkan bahwa pada kelas X Bisnis Digital 1 memiliki rata-rata motivasi belajar sebesar 67% dengan kriteria rendah, kelas X Bisnis Digital 2 sebesar 68% dengan kriteria rendah dan kelas X Bisnis Digital 3 sebesar 73% dengan kriteria rendah.

Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah aktivitas belajar mengenai aspek pengetahuan, keahlian serta perilaku yang terlihat pada perubahan tingkah laku yang dipunyai serta keahlian yang dipunyai oleh siswa (Made, 2014). Terciptanya suatu perubahan sikap siswa yang diukur mencakup pengetahuan dari tidak ketahui jadi ketahui, perilaku dari yang tidak sopan jadi sopan serta keahlian (Hamalik, 2003). Pergantian tingkah laku belajar menunjukkan tercapainya sesuatu tujuan secara merata. Perubahan tingkah laku dapat dikatakan positif serta aktif apabila sikap meningkat serta tertuju untuk mendapatkan suatu yang lebih baik dari lebih dahulu. Pencapaian yang dimiliki siswa setelah mendapat pengalaman belajar yang bermakna dapat diartikan sebagai hasil belajar. Guna mengenali ketercapaian hasil belajar yaitu dengan penilaian (Sudjana, 2009). Penilaian dapat mengukur tingkatan kemampuan ilmu pengetahuan, perilaku serta keahlian.

Dengan demikian pada dasarnya tujuan pembelajaran merupakan siswa tidak hanya menguasai isi, maksud serta pesan yang diberikan oleh materi pelajaran tersebut melainkan sesuatu konsep yang jelas harapannya motivasi dan hasil belajar siswa mampu meningkat dengan baik. Setelah itu mengingat sifat dari modul pelajaran ini merupakan gabungan antara teori serta aplikasi dan bertujuan tingkatkan kompetensi kemampuan siswa dalam menguasai serta mempraktikkan bisnis online, hingga diperlukan suatu model yang mampu menunjang tujuan dari proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal saat wawancara tanggal 16 februari 2024 dengan guru pemasaran yang mengampu mata pelajaran dasar-dasar pemasaran, menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SMKN Mojoagung menggunakan model pembelajaran *role playing*. Tetapi dalam peenrapannya metode tersebut belum optimal dikarenakan siswa kurang berperan aktif dikelas dan adanya beberapa siswa yang kesulitan menangkap materi pelajaran. Guru selama pembelajaran hanya menggunakan media bantu *power point* yang akhirnya menjadikan siswa kurang memahami materi pelajaran dan merasa jenuh dikelas. Dengan demikian dilakukan analisis keefektifan implementasi model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual yang mampu menciptakan pembelajaran yang nyaman dan inovatif serta siswa menjadi lebih semangat belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengujian yang diterapkan yaitu materi pemasaran online menggunakan media sosial. Dimana pokok bahasan dari materi ini memiliki karakteristik pemahaman, analisis dan praktik. Pemahaman, siswa dituntut untuk dapat memaparkan serta meringkas materi terikat profil, peluang serta karir dibidang pemasaran. Analisis, siswa membedakan dan menganalisis sesuatu, dalam praktik siswa merancang serta menentukan karir dibidang pemasaran. Siswa dituntut dapat membuat penyelesaian analisis permasalahan serta akhirnya dapat dipraktikkan melalui *role playing*. Berdasarkan pernyataan diatas, demikian dilakukan analisis keefektifan

model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Bisnis Digital SMKN Mojoagung.

Peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan audio visual karena penggunaan kurikulum Merdeka belajar yang menuntut guru menerapkan pembelajaran inovatif. Adanya inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dan pembelajaran interaktif dapat tercipta (Sujono, n.d.). Pembaharuan dalam sistem pendidikan terus dilakukan termasuk penggunaan metode belajar yang inovatif. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan (Yusnarti & Sutyaningsih, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung et al. (2022) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti et al (2023) bahwa *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian Rahmawati & Puspasari (2020) menghasilkan *role palying* dapat membantu peserta didik mencapai nilai diatas KKM.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda diantaranya gaya belajar audio visual. Audio visual merupakan gaya belajar menggunakan suara, vidio, animasi dan gambar menarik. Penggunaan audio visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi belajar akan meningkat dan epserta didik mencapai nilai sesuai dengan standar (Fatmawati et al., n.d.). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Putri Suryanida (2022) terkait pembelajaran dengan audio visual dapat menarik minat belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Lebih lanjut penelitain oleh Dian & Gabriela (2021) pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki oleh seorang untuk melakukan suatu hal. Motivasi belajar memiliki keterkaitan untuk mendukung proses pembelajaran seseorang. (Yeni et al., 2022). Motivasi adalah proses dimana seseorang dapat mencipta dan mencapai tujuan (Elvira & Nirwana, 2022). Sebelum melaksanakan tindakan orang tersebut harus memiliki motivasi terlebih dahulu. Motivasi juga perlu dimiliki saat proses belajar. Motivasi belajar berbanding lurus dengan kemauan untuk mengikuti porses pembelajaran. Sulit untuk mengikuti pembelajaran jika peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dari dalam diri. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan denagn senang hati mengikuti proses pemelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Yeni (2022) menjelaskan motivasi belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar dimana semakin tinggi motivasi yang dimiliki maka hasil belajar yang diraih akan semakin baik.

Penelitian menggunakan model *role playing* dengan media audio visual di SMK Bisnis Digital masih minim oleh karena itu penelitian ini memiliki kelebihan tersendiri. Model *role playing* dengan media audio visual dinilai dapat memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi karena dipartikkan secara langsung. Model *role playing* juga masuk ke dalam cakupan pembelajaran berdieferensiasi yang harus diterapkan dalam penggunaan kurikulum Merdeka di SMK khususnya jurusan Bisnis Digital. Untuk itu penelitian ini penting dilakukan karena dapat diguankan sebagai pengembangan pembelajaran inovatif di kelas, memberikan pengetahuan tentang model pemebelajaran *role palying* serta seberapa efektif penerapan mdel pembelajaran *role playing* di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimenntal design*. Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan *tratment* dengan diterapkan

model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* (penerapan model pembelajaran *role playing* tanpa bantuan media). Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*.

$$\frac{O_1 X O_2}{O_3 O_4}$$

Gambar 1 Desain Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber : Sugiyono (2010)

Keterangan:

O_1 : Kelas eksperimen diberikan *Pre-test* untuk mengetahui keadaan awal

O_3 : Kelas kontrol diberikan *Pre-test* untuk memperoleh informasi keadaan awal

X : Pembelajaran *treatment* model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual

O_2 : Motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual

O_4 : Motivasi dan hasil belajar siswa kelas kontrol setelah pembelajaran.

Penelitian dilakukan di SMKN Mojoagung yang berlokasi di Jalan Veteran No 66, Mojoagung, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X Bisnis Digital semester II SMKN Mojoagung tahun pelajaran 2023/2024 di tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini merupakan kelas X BD 1 dan X BD 2 SMKN Mojoagung. Teknik pengambilan sampel merupakan teknik *Purposive Sampling*. Dengan memakai teknik *Purposive Sampling* diperoleh dua kelas sebagai kelas sampel ialah kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, kuesioner ataupun angket serta tes. Terdapatnya perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, saat sebelum pembelajaran siswa diberikan Soal *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal. Sebaliknya untuk mengetahui pengetahuan akhir antara kelas eksperimen serta kelas kontrol, siswa diberikan soal *post-test* setelah perlakuan.

Teknik pengolahan serta analisis data pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi yang dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Data yang diperoleh berbentuk hasil *pretest* serta *posttest* siswa dilakukan pengolahan data dengan bantuan *software* SPSS, dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired samples t test* serta uji kenaikan (*N-gain score*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan pertama guru mengajar menggunakan media sosial dengan memberikan perlakuan model pembelajaran. kemudian guru pada pertemuan kedua memberikan penjelasan kepada siswa terkait manfaat dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan dorongan belajar kepada siswa. Hasil penelitian yang diperoleh merupakan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas X BD 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X BD 1 sebagai kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Hasil Belajar

	XBD 1		X BD 2	
	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post Test</i>
Min	30	50	30	40
Max	100	100	100	100
Mean	61,39	75,83	63,06	71,11

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *pre-test* merupakan nilai kondisi dari kondisi awal siswa pada kedua kelas sebelum adanya perlakuan. Pada kedua kelas menunjukkan belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,06 pada kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen yang rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,39. Nilai tertinggi *pre-test* pada kedua kelas menunjukkan hasil yang sama yaitu 100. Nilai terendah kelas eksperimen yaitu 50 sedangkan nilai terendah kelas kontrol yaitu 40.

Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual di kelas X BD 2 sebagai kelas eksperimen menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *post-test*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sudah mencapai KKM yaitu 75,83 yang dibulatkan menjadi 76. Selisih nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* adalah 14. Sehingga pada kelas X BDP 1 ada peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test* ke nilai rata-rata *post-test* sebesar 19%.

Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yang belum mencapai KKM yaitu 71,11 yang dibulatkan menjadi 71. Dengan selisih nilai rata-rata sebesar 8 sehingga nilai rata-rata *post-test* kelas X BD 1 mengalami kenaikan nilai sebesar 11% dari nilai rata-rata *pre-test*. Berdasarkan pernyataan diatas, selisih nilai rata-rata *post-test* kelas X BDP 1 dan kelas X BD 1 yaitu 5. Nilai tertinggi pada kelas X BD 2 dan kelas X BD 1 menunjukkan nilai yang sama yaitu 100, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 30 menjadi 50 dan pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 30 menjadi 40.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas memiliki perbedaan, motivasi belajar pada kelas X BD 2 meningkat sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar sedangkan kelas X BD 1 siswa cenderung pasif. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya hasil belajar siswa yang meningkat maka penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, selanjutnya dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang diolah menggunakan bantuan *software* SPSS dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Komlogorov-Smirnov

	X BD 1	X BD 2
<i>Pretest</i>	,118	,138
<i>Post test</i>	,062	,074

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 3 uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas yaitu lebih dari 0,05 (sig. > 0,05) artinya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 4. Hasil uji Homogenitas Pretest dan Posttest

	X BD 1	X BD 2
<i>Pretest</i>	,528	,528
<i>Post test</i>	,435	,435

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 4 uji homgenitas *pretest* menunjukkan hasil signifikansi lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05). Artinya pada masing-masing soal *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh kelas eksperimen maupun kelas

kontrol memiliki variasi nilai yang bersifat homogen atau sama. Artinya terdapat kesamaan kemampuan awal siswa mengenai pemahaman mata pelajaran dasar-dasar pemasaran elemen profesi, peluang dan karir dibidang pemasaran sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

Hasil uji homogenitas *posttest* menunjukkan hasil signifikansi lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa variasi dari nilai *posttest* yang telah dikerjakan oleh kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki variasi nilai yang bersifat homogen atau sama. Artinya terdapat kesamaan kemampuan siswa mengenai pemahaman mata pelajaran bisnis online materi pemasaran online menggunakan media sosial setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples t Test

Kelas	Sig. (2-tailed)
Pair 1 <i>Pretest Eks-Posttest Eks</i>	,000
Pair 2 <i>Pretest Kontrol-Posttest Kontrol</i>	,043

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 5 terkait dilakukannya hasil uji *paired samples t test* menunjukkan nilai sign (2-tailed) < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Dapat diartikan terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sedangkan nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Pada kelas eksperimen menunjukkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang dapat diartikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas kontrol memiliki hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,043 < 0,05$, yang dapat diartikan bahwa terdapat adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas serta setelah diberikan perlakuan sehingga dilakukan uji *N-gain score*. Berikut pada tabel 6 terkait hasil uji *N-gain score*:

Tabel 6. Uji N-gin score

Kelas	Statistic	
Eksperimen	Mean	0,3741
	Maximum	1,00
	Minimum	-1,50
Kontrol	Mean	0,0451
	Mean	1,00
	Maximum	-3,00
	Minimum	63,06
	Mean	71,11

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 6 hasil uji *N-gain score* pada kedua kelas mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kategori sedang. Sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual lebih efektif jika dibandingkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *role playing* tanpa bantuan media.

Analisis ketercapaian pembelajaran kelas eksperimen minimal 65% dan sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada dikelas. Pada tabel 7 disajikan hasil ketuntasan belajar pada kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 7. Data ketuntasan belajar siswa kelas X Bisnis Digital SMKN Mojoagung Tahun 2024

Komponen	Tes Awal		Tes Akhir	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Banyaknya siswa	36	36	36	36
Nilai tertinggi	100	100	100	100
Nilai terendah	30	30	50	40
Rata-rata	61,38	63,05	75,83	71,11
Persentase	25%	25%	67%	39%
Ketuntasan				

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan tabel 7 kelas eksperimen saat *pre-test* memiliki ketuntasan sebelum adanya perlakuan yaitu 25% setelah adanya perakuan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual ketuntasan sudah tercapai saat *post-test* dimana mempunyai ketuntasan yaitu 67%. Analisis peningkatan motivasi belajar siswa yang dilakukan dipertemuan awal serta kedua pada disaat proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu hal berguna untuk siswa serta guru. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran, penggunaan media yang tepat serta bermacam-macam dan adanya komunikasi yang dinamis anantara guru dan siswa merupakan faktor yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pada tabel 8 disajikan hasil motivasi belajar pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Rentang Kelas	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
84%-100%	Sangat Tinggi	0	0%	25	69%
67%-83%	Tinggi	1	3%	11	31%
50%-66%	Cukup	18	50%	0	0%
33%-49%	Rendah	7	19%	0	0%
16%-32%	Sangat Rendah	10	28%	0	0%
Jumlah		36	100%	36	100%
Mean			51%		85%

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen saat pertemuan pertama dimana sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata persentase motivasi siswa yaitu 66% dengan kategori cukup dan rata- saat pertemuan kedua setelah adanya perlakuan yaitu 85% dengan kateori sangat baik. Dengan demikian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar dimana pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 19%.

Selanjutnya tabel 9 disajikan hasil analisis motivasi belajar kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Rentang Kelas	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
84%-100%	Sangat Tinggi	0	0%	0%	3%
67%-83%	Tinggi	2	6%	9	23%

Rentang Kelas	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
50%-66%	Cukup	15	42%	24	67%
33%-49%	Rendah	3	8%	3	8%
16%-32%	Sangat Rendah	16	44%	0	0%
Jumlah		36	100%	36	100%
Mean			49%		66%

Sumber: Data diolah, 2024

Pada tabel 9 diperoleh penjelasan bahwa pada kelas kontrol siswa pada saat pertemuan awal antara lain: tidak terdapat tingkat motivasi belajar kriteria sangat tinggi, tingkat motivasi belajar siswa sebesar 6% dengan kriteria tinggi, tingkat motivasi belajar siswa sebesar 42% dengan kriteria cukup, tingkat motivasi belajar siswa sebesar 8% dengan kriteria rendah serta tingkat motivasi belajar siswa sebesar 44% dengan kriteria sangat rendah. Pada kelas kontrol secara keseluruhan memiliki motivasi pada saat pertemuan awal dengan rata-rata motivasi belajar sebesar 49% dengan kriteria rendah.

Pada pertemuan kedua diperoleh penjelasan antara lain: Tidak ada kriteria motivasi belajar siswa yang sangat tinggi, 25% siswa memiliki tingkat motivasi belajar dengan kriteria tinggi, serta 67% siswa memiliki tingkat motivasi belajar dengan kriteria cukup, 8% siswa memiliki tingkat motivasi rendah serta tidak ada siswa yang memiliki motivasi sangat rendah. Pada siswa kelas kontrol secara keseluruhan tingkat motivasi belajar pada saat pertemuan kedua memiliki rata-rata motivasi belajar sebesar 66% dengan kriteria cukup.

Hasil kenaikan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mempunyai motivasi belajar lebih tinggi daripada rata-rata persentase motivasi belajar kelas kontrol. Dengan demikian dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media audio visual lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian pada kedua kelas dilakukan pengamatan kegiatan belajar siswa. Penanda kegiatan belajar siswa sepanjang belajar menunjukkan informasi skor kegiatan belajar siswa dimana hasil rata-rata pencapaian penanda kegiatan kelas eksperimen merupakan 81% maksudnya kegiatan yang dipunyai siswa sangat besar sebaliknya hasil pencapaian indikator kegiatan belajar siswa kelas kontrol merupakan 47% maksudnya kegiatan belajar yang dipunyai siswa lagi. Jadi hasil rata-rata kegiatan belajar siswa dikelas eksperimen mempunyai kegiatan belajar yang lebih baik karena menampilkan kriteria kegiatan belajar sangat tinggi. Belajar dapat diartikan selaku pergantian tingkah laku (Sardiman, 2006). Dengan belajar menjadikan seorang yang semula tidak ketahui jadi ketahui. Proses belajar tetap ialah perubahan tingkah laku serta terjalin sebab hasil pengalaman. Oleh karena itu, dapat dikatakan terjalin proses belajar apabila seorang menunjukkan tingkah laku yang berbeda.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa *role playing* dengan audio visual dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Elvira & Nirwana (2022) media *role playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati et al. (2021) *role playing* melalui audio visual memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar. *Role playing* dengan audio visual salah satu inovasi dalam model pembelajaran. Melalui *role playing* atau bermain peran peserta didik dapat menghubungkan materi dengan kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bermain peran peserta didik juga dapat menggali lebih dalam lagi pengetahuan, sikap serta perasaan melalui praktik langsung. (Hutagalung et al., 2022). Peserta didik yang dapat memahami materi dengan baik akan meraih hasil belajar yang sesuai dengan standar. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahim et al. (2020) bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2023) bahwa penerapan model *role playing* memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi.

Keefektifan model pembelajaran mengacu kepada pencapaian tujuan pembelajaran karena model pembelajaran sangat memastikan sukses tidaknya pencapaian tujuan. Untuk memastikan model pembelajaran

yang efektif serta efisien dibutuhkan pedoman yang bersumber dari bermacam aspek ialah tujuan pembelajaran, siswa serta fasilitas ataupun prasarana yang menunjang. Media *role playing* dengan audio visual dapat diterapkan pada capaian pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Role playing* membutuhkan banyak waktu untuk merencanakan, menyusun dan memperisapkan sumber daya yang mendukung. Dalam penerapannya terkadang peserta didik cenderung tidak dapat memerankan peran dengan baik sehingga akan menghambat proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya dilakukan dalam kurun waktu yang cukup singkat karena bertepatan dengan kegiatan sekolah yang juga berdampak pada pelaksanaan pembelajaran, sehingga dilakukan hanya dalam dua siklus. Penelitian ini juga dilakukan terbatas pada peserta didik kelas X Bisnis Digital sesuai dengan kelas yang diampuh oleh peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Akan tetapi hasil penelitian ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SMKN Mojoagung terlebih lagi pada kelas yang menggunakan kurikulum Merdeka. Model pembelajaran *role playing* dengan media audio visual secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar dasar pemasaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan sumber rujukan atau gambaran bagi penelitian sejenis. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber acuan bagi guru untuk menerapkan inovasi pembelajaran, memperdalam ilmu pengetahuan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kesimpulan yang didapat bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan media audio visual efektif diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMKN Mojoagung. Penggunaan model dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi peserta didik. Dalam penerapannya disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran lainnya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2012). *Cooperative Learning:Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran Sd. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 709–718.
- Aji Saputro, O., & Sri Rayahu, T. (2020). Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jipp*, 4. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jipp/Article/View/24719>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sdn 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42.
- Bagja, W. S. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 18(1). <https://Doi.Org/10.31227/Osf.Io/U8nvd>
- Damayanti, A., Zahara Nurani, R., Heris Mahendra, H., Perjuangan Tasikmalaya, U., Peta No, J., Tawang, K., Tasikmalaya, K., & Barat, J. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Jubpi)*, 1(3), 1–18. <https://Doi.Org/10.55606/Jubpi.V1i2.1569>
- Dian, N., & Gabriela, P. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).

- 5720 Keefektifan Role Playing dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa - Umi Lestari, Desi Puspitasari, Saino, Ilviana Nanda Pramitha
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7215>
- https://www.researchgate.net/publication/363264219_Pengaruh_Media_Pembelajaran_Berbasi_Audio_Visual_Terhadap_Peningkatan_Hasil_Belajar_Sekolah_Dasar
- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.56480/eductum.V1i2.767>
- Fatmawati, O. :, Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (N.D.). Media Pembelajaran Audio Visual: *Literature Review*. <https://doi.org/10.21009/Dsd.Xxx>
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Haryoko, S. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*.
- Hutagalung, E., Sembiring, N., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Role-Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Dengan Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 666. <https://doi.org/10.33578/Pjr.V6i3.8489>
- Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Palittin, I. D. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/Magistra.V6i2.1801>
- Putri Suryanida, D. (2022). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa *Analysis Of The Effect Of Audio Visual Learning Media On Students' English Learning Outcomes*. 3(2), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/Ep.V3i2.50458>
- Rahim, A., Raya, J., Km, B., & Timur, C. J. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar Stkip Kusuma Negara Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <http://dx.doi.org/10.37478/Jpm.V1i2.651>
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (N.D.). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di Smkn Mojoagung*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sujono, H. (N.D.). *Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <http://dx.doi.org/10.37216/Tadib.V20i1.538>
- Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 555–568.
- Wahyuni, T. P. (N.D.). *Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar*. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Yeni, D. F., Lasia Putri, S., Setiawati, M., Universitas, M., & Yamin, M. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smpn 1 X Koto Diatas (Vol. 10, Issue 22). <https://doi.org/10.24127/Pro.V10i2.6591>
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (N.D.). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Issue 3). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>