

**PENGUNAAN METODE SIMULASI BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN
PEMANDUAN WISATA MATERI TRANSFER IN PADA SISWA KELAS
XI-1 PROGRAM KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA SMK
NEGERI 1 SAMARINDA TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Mujiati

SMK NEGERI 1 SAMARINDA

Mujiatispd71@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan Penggunaan Metode Simulasi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pemanduan Wisata Materi Transfer In Pada Siswa Kelas XI-1 Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Pembelajaran model simulasi bermain peran pada materi Transfer In memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I rata rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan belajar 64% dan siklus II rata rata hasil belajar 81 dengan ketuntasan belajar 90 %.

Kata Kunci : Simulasi Bermain Peran, Prestasi Belajar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depan negara. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Oleh karenanya produk pendidikan harusnya dapat menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan untuk berkompetensi, mengembangkan sikap inovatif dan selalu meningkatkan mutu secara berkelanjutan. Kemampuan berfikir yang inovatif haruslah dilatih sejak dini, melalui proses belajar mengajar di kelas.

Untuk merealisasikan tujuan diatas diharapkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk kreatif, berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik (PP No. 19 Ayat 1 Tahun 2005). Mempertimbangkan standar proses pembelajaran seperti tertuang dalam peraturan pemerintah tersebut, maka guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk lebih kreatif, mampu menciptakan pembelajaran yang menggairahkan, berkualitas dan menyenangkan, guru juga harus mampu berperan sebagai motivator yang mampu memotivasi siswa untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang dimiliki. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada jenjang SMK, serta memotivasi siswa adalah menciptakan pembelajaran lebih bermakna dan berkualitas dengan menggunakan strategi belajar yang mampu mengembangkan daya imajinasi dan membantu otak untuk belajar dan berfikir lebih kreatif.

Peningkatan mutu Pendidikan tersebut tercermin dari pencapaian ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran. Sering kali pembelajaran lebih menekankan pada metode ceramah semata sehingga siswa merasa jenuh dan hasil belajar pun kurang maksimal. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya metode pembelajaran yang lebih bervariasi lagi, misalnya demonstrasi, simulasi, diskusi, wisata, penugasan, pemecahan masalah, eksperimen dan lain sebagainya.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode simulasi bermain peran. Metode simulasi bermain peran adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura dalam proses pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Pemanduan Wisata materi transfer in, metode ini sangat menunjang untuk meningkatkan prestasi atau hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Metode Simulasi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pemanduan Wisata Materi Transfer In Pada Siswa Kelas XI-1 Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2021/2022”

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Metode Simulasi

Simulasi adalah sebuah visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variable yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bias dimodifikasi secara nyata.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada obyek yang sebenarnya. Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang

dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung obyeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura.

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Di samping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah Simulasi

a) Persiapan Simulasi

- Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi
- Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi

b) Pelaksanaan Simulasi

- Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini bertujuan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan

c) Penutup

- Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dari tanggapan terhadap proses simulasi

- Merumuskan suatu kesimpulan, apakah simulasi sudah berjalan sesuai apa yang direncanakan oleh guru dalam proses pembelajaran

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi seseorang yang di dapat dari usaha belajar. Suatu usaha itulah nantinya menjadi indikator untuk melihat keberhasilan seseorang dalam belajar. Hasil belajar sering disebut juga prestasi belajar. Kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda *Prestatie*, kemudian di dalam bahasa Indonesia disebut prestasi, diartikan sebagai hasil usaha. Prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan diberi pengertian sebagai kemampuan, keterampilan, sikap seseorang dalam menyelesaikan sesuatu hal. Berarti prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:3) prestasi belajar adalah "proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai,tetapi digunakan untuk membuat keputusan".

Menurut Syaiful Bahri Jamarah dalam Google (<http://www.media.diknas>: 8 Juli 2008), prestasi belajar adalah "hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok". Sedangkan menurut Syaefudin Azwar dalam Google (<http://www.media.diknas>: 8 Juli 2008), prestasi belajar adalah "performa maksimal seseorang dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan atau telah dipelajari".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa yang secara maksimal dalam menguasai materi yang telah dipelajari atau kegiatan yang dilakukan. Hasil belajar yang dicapai seorang siswa berupa perubahan/penambahan dan peningkatan kualitas perilaku dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai melalui aktivitas siswa dalam proses belajar.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari penilaian sebagai aktivitas di dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Dalam menganalisis sebuah hasil uji diperlukan data yang akurat. Tanpa adanya data seorang penilai tidak dapat bertindak untuk mendapatkan hasil akhir sehingga dapat diperkirakan atau dianalisis apakah uji tersebut dapat dikatakan berhasil atau gagal.

Hasil uji dapat berfungsi sebagai bahan acuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian pendidik dapat melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

Pembahasan Tentang Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata

Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15: Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Dari tujuan diatas diharapkan dapat mengena pada sasaran :

- 1) Peserta didik
- 2) Warga Sekolah (Guru, Tata Usaha)
- 3) Masyarakat Lingkungan Sekolah
- 4) Dunia Usaha/Industri
- 5) Pemerintah Daerah

Menurut Depdiknas (2007 : 52) : Pada Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata ada 3 (tiga) kompetensi yang dinilai yaitu Bekerja sebagai pramuwisata, Menghitung dan menerbitkan tiket penerbangan domestik, internasional dan Perencanaan Perjalanan Wisata. Penilaian mata pelajaran keahlian kejuruan pada dasarnya merupakan penilaian yang dilaksanakan secara menyeluruh dan utuh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dalam tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Pengertian Pramuwisata (Tour Guide)

Pramuwisata menurut Menparpostel adalah seorang yang bertugas memberikan bimbingan, penjelasan dan petunjuk tentang obyek wisata serta membantu keperluan wisatawan lainnya. Pada umumnya pramuwisata atau tour guide diartikan sebagai setiap orang yang memimpin kelompok yang terorganisir

untuk jangka waktu singkat maupun jangka Panjang. Tugas Tour Guide memiliki beberapa spesifikasi tergantung dari tugas apa yang sedang dia lakukan sesuai dengan kemampuannya. Seorang guide khusus di lokssi yang khusus/tertentu disebut Local Guide yang biasanya menjadi petugas tetap dilokasi tersebut.

Kemampuan memandu tidak hanya didapat dari sekolah/kuliah maupun kursus, tetapi didapat dari pengalaman yang dikumpulkan sedikit demi sedikit dari mengenal obyek wisata dan melakukan pemanduan tidak resmi, sampai akhirnya setelah jam terbangnya mencukupi dan dikenal oleh pengguna jasa (biro perjalanan) barulah secara resmi diuji oleh lembaga terkait untuk mendapatkan pengesahan sebagai Tour Guide yang legal dan bertanggung jawab. Hanya sedikit orang yang memahami bahwa pekerjaan ini juga memiliki bermacam-macam halangan/kesulitan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan operasionalnya. Kesulitan yang mungkin terjadi dalam kegiatan sebagai Tour Guide diantaranya adalah kehilangan bagasi, komplain dari wisatawan dan lain sebagainya.

Karier pramuwisata dapat ditingkatkan menjadi seorang Tour Planner dan dapat membuka usaha layanan jasa wisata, mulai dari membuat paket tour, memasarkan dan melaksanakan operasional wisata. Pramuwisata merupakan duta bagi perusahaan dan bangsa serta mengemban citra budaya bangsa, karena mereka adalah ujung tombak dari keberhasilan promosi pariwisata. Tugas seorang pramuwisata adalah memimpin pelaksanaan suatu kegiatan kunjungan wisata mulai dari persiapan sampai pada akhir kegiatan sesuai dengan ketentuan dalam fasilitas paket tour atau peraturan/ketentuan yang telah disepakati dengan ketentuan dalam fasilitas paket tour antara perusahaan perjalanan wisata dengan wisatawan.

Transfer In

Transfer In Adalah pelayanan kedatangan wisatawan di bandara/pelabuhan/terminal/stasiun dimana wisatawan pertama kali tiba atau ditangani oleh seorang pramuwisata atau pemandu wisata. Dalam transfer in ada beberapa prosedur dan informasi kedatangan wisatawan, yaitu:

1. Mengetahui jenis transport/kendaraan untuk terminal yang ada di daerah setempat
2. Membaca informasi pada papan informasi tentang kedatangan/keberangkatan
3. Mengambil tindakan yang diperlukan sehubungan dengan adanya perubahan jadwal
4. Memberitahukan kepada kantor/perusahaan
5. Memberitahukan kepada hotel/tempat penginapan
6. Memberitahukan kepada staf

Sedangkan pada saat melakukan transfer in informasi diberikan dalam beberapa tahapan:

1. Menyambut wisatawan/grup
2. Menanyakan bukti bagasi
3. Meminta untuk menunggu
4. Meminta bantuan porter
5. Memanggil wisatawan
6. Pada saat dibis
7. Tiba dihotel
8. Dihotel/Staf hotel
9. Berbicara dengan Wisatawan

III. METODE PENELITIAN

Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek yang diteliti yaitu siswa kelas XI-1 Usaha Perjalanan Wisata . Siswa kelas XI-1 UPW ini diambil sebagai subjek penelitian karena dari beberapa kelas yang diajar oleh peneliti, kelas ini memiliki nilai rata-rata kelas di bawah KKM. Hal ini dilihat dari nilai tugas individu maupun kelompok.

Tempat penelitian dilakukan di SMKN 1 Samarinda pada tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan pada semester genap pada awal bulan Januari sampai dengan Maret.

Prosedur Penelitian

Prosedur atau tahapan penelitian tindakan kelas ini diawali dari adanya masalah yakni sebagai sekolah pusat keunggulan SMK Negeri 1 Samarinda masih memiliki kesulitan dalam aspek keterampilan pada mata pelajaran kelompok C/Muatan Peminatan Kejuruan (C3 Kompetensi Keahlian). Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran pemanduan wisata pada aspek keterampilan. Pada aspek keterampilan ini siswa kurang mampu melakukan prosedur penjemputan tamu atau transfer in dengan baik.

Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan di kelas XI melakukan transfer in. Berdasarkan hasil ulangan harian, khususnya nilai keterampilan siswa kelas XI-1 Usaha Perjalanan Wisata memiliki nilai rata-rata yang paling rendah. Dari 33 siswa, 12 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam melakukan praktik pemanduan transfer in. Selanjutnya penulis melakukan langkah-langkah yang dibagi kedalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI-1 Usaha Perjalanan Wisata SMKN 1 Samarinda adalah:

1. Tes Hasil Belajar
2. Lembar Observasi
3. Dokumentasi Folio

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Bahwa dengan menerapkan pembelajaran model Simulasi Bermain Peran pada materi Transfer In di Siklus I diperoleh nilai rata rata prestasi belajar siswa adalah 79 dan ketuntasan belajar mencapai 64% atau ada 21 siswa 33 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 64 % lebih kecil dari presentasi ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena siswa masih terbiasa terhadap metode ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan pada Siklus II penerapan pembelajaran model Simulasi Bermain Peran Transfer In diperoleh nilai rata rata presentasi belajar siswa adalah 81 dan ketuntasan belajar mencapai 90% atau ada 30 siswa dari 33 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 sebesar 90 %, lebih besar dari pada presentasi ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80 %. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mengerti dan menyenangi cara metode Simulasi Bermain Peran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model Simulasi Bermain Peran materi Transfer In memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II). Pada siklus I pembelajaran model Simulasi Bermain Peran diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 79 dan ketuntasan belajar mencapai 64% atau ada 21 siswa dari 33 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 70 % lebih kecil dari presentasi ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Pada siklus II pembelajaran model simulasi bermain peran diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 81 dan ketuntasan belajar mencapai 90% atau ada 30 siswa dari 33 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 sebesar 90% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80 %.

V. KESIMPULAN

Pembelajaran model simulasi bermain peran pada materi Transfer In memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I rata rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan belajar 64% dan siklus II rata rata hasil belajar 81 dengan ketuntasan belajar 90 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Rochiati Wiriaatmadja, 2008 *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta:Terbitan Bumi Aksara.

Volume 8, Nomor 2 Juni 2022

Suharsimi Arikunto, 2010 *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*; Yogyakarta: Aditya Media.