

Penerapan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar pada Materi Telepon Bisnis Siswa SMK Negeri 1 Bantul

¹Erika Cahyaningrum, ²Sirojuddin Abror

¹Universitas Terbuka, Indonesia. ²Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia.

¹051506774@ecampus.ut.ac.id, ²sirojuddinabror@unsuri.ac.id.

ABSTRAK: Pembelajaran telepon bisnis pada sekolah menengah kejuruan menuntut penguasaan prosedur komunikasi, etika profesional, dan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Namun, pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman praktik dapat membatasi kesiapan siswa dalam menghadapi situasi komunikasi bisnis secara nyata. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan penerapan metode simulasi dengan hasil belajar siswa pada materi telepon bisnis di SMK Negeri 1 Bantul. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional yang melibatkan 62 siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berskala Likert, sedangkan kualitas instrumen diuji melalui validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi *Spearman Rank* karena data dilaporkan tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,790 dengan nilai signifikansi 0,001, yang mengindikasikan hubungan positif dan kuat antara penerapan metode simulasi dan hasil belajar siswa. Simulasi peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan penerimaan panggilan, melakukan panggilan keluar, menyampaikan informasi, dan menangani keluhan pelanggan dalam konteks pembelajaran yang menyerupai lingkungan kerja. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi berkaitan erat dengan hasil belajar telepon bisnis dan dapat dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran kontekstual untuk mendukung pengembangan kompetensi komunikasi profesional siswa sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: *Metode Simulasi, Hasil Belajar, Telepon Bisnis, Komunikasi Bisnis, Sekolah Menengah Kejuruan.*

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang berkaitan serta tidak terpisahkan. Belajar merupakan proses perubahan, baik perubahan perilaku, sikap, kognitif maupun psikomotor sebagai hasil belajar akibat proses pengalaman yang dialami atau yang sengaja dirancang (Chaeruman, 2021). Perubahan dari proses belajar tidak sekedar terjadi karena warisan genetik, melainkan dari kesadaran individu melalui pengalaman dan keinginan dalam memahami sesuatu. Aktivitas belajar merupakan kegiatan aktif yang mana siswa membangun pengetahuan, mencari arti, menyelesaikan konsep dan ide baru secara mandiri dengan kerangka berpikir yang dimilikinya.

Sementara pembelajaran merupakan bagian dari proses belajar berupa rangkaian kegiatan yang disengaja disusun untuk memfasilitasi proses belajar (Situmorang, 2022). Pembelajaran merupakan sebuah usaha yang terarah dan terencana dengan tujuan yang telah disepakati sebelum ke proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditujukan untuk membentuk terjadinya proses belajar pada diri suatu individu. Konsep pembelajaran pada dasarnya berupa kegiatan yang dilakukan guru dalam membelajarkan siswa sampai terjadi perubahan perilaku maupun pengetahuan yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam konsep teori belajar konstruktivisme, seseorang membangun pengetahuan dengan kegiatan yang bersifat esensial. Teori belajar konstruktivisme mengandalkan aktivitas personal untuk membangun pengetahuan siswa, sehingga memunculkan metode-metode pembelajaran untuk dikembangkan dalam menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Pembentukan konstruksi ini, secara konseptual dilaksanakan sebagai pemberian makna seorang siswa pada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan melalui interaksi yang terbentuk di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan kata lain proses belajar ini merupakan interaksi siswa dengan lingkungan belajar. (Siregar, 2022), ('Azah & Abror, 2023).

Dengan demikian, proses pembelajaran memerlukan konstruksi pengetahuan yang aktif melalui pengalaman belajar yang nyata dan dapat diimplementasikan pada keadaan sebenarnya. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mendorong peran dan keterlibatan siswa, sementara guru bertindak sebagai fasilitator. Sehingga, dalam pelaksanaannya, ketika peserta didik terlibat secara aktif dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna (Felicia, 2021).

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan untuk menyiapkan lulusannya terampil dalam kompetensi jurusannya dan siap kerja di dunia usaha, dunia industri maupun dunia kerja. Pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul, kemampuan berkomunikasi dalam ranah bisnis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa. Kemampuan berkomunikasi dalam keahlian perkantoran ini adalah cara seorang komunikator menyampaikan pesan pada komunikan dengan tujuan menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dengan komunikan. Salah satu materi dalam ranah komunikasi bisnis ini adalah materi telepon bisnis. Dalam praktek berkomunikasi secara resmi melalui telepon, telepon genggam atau pesawat telepon merupakan media untuk menyampaikan pesan bisnis dari komunikator kepada komunikan.

Pesan maupun informasi dalam komunikasi ini kemudian akan dicatat pada Lembar Pesan Telepon untuk memberi umpan balik atau tanggapan atas pesan yang dikirim komunikator kepada komunikan. Umpan balik ini berupa sebuah konfirmasi untuk menegaskan pesan yang disampaikan komunikator telah dipahami persamaan

maknanya oleh komunikasi untuk diproses sebagai tindak lanjut dari proses komunikasi bisnis dalam telepon. Dalam materi telepon bisnis ini mencakup etika dan prosedur melakukan panggilan telepon maupun penerimaan telepon secara resmi, pencatatan pesan dalam telepon, serta penyelesaian masalah dalam komunikasi telepon secara profesional.

Pada sekolah menengah kejuruan, siswa didorong untuk memiliki keterampilan dan kepercayaan diri yang tinggi sesuai standar kompetensi di dunia kerja maupun dunia industri. Dengan proses pembelajaran yang masih didominasi pendekatan teoretis dan prosedural secara konvensional, hasil belajar yang didapat belum optimal sesuai capaian pembelajaran pada materi telepon bisnis. Penerapan metode pembelajaran interaktif dan berbasis kondisi nyata di dunia kerja maupun dunia industri yang diperlukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah metode simulasi. Melalui metode simulasi ini, siswa diajak bermain peran untuk memperagakan kondisi penanganan telepon di suatu instansi bisnis di dalam kelas.

Metode simulasi merupakan rancangan kegiatan pembelajaran yang sifatnya praktis dan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta mental siswa (Lutfiani et al., 2021). Format sajian pembelajaran dengan metode simulasi, memungkinkan dalam membawa suasana dan kondisi yang terjadi di dunia nyata, dalam hal ini adalah kondisi yang terjadi di luar kelas (Belawati, 2023). Metode simulasi ini merancang kondisi di dalam kelas seolah-olah menjadi sebuah kondisi berdasarkan permasalahan dan situasi nyata di luar kelas secara matematis untuk menunjang proses pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Implementasi dalam metode simulasi ini memiliki beberapa cara, salah satunya dengan metode simulasi peran.

Metode simulasi peran ini merupakan kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas dengan permainan peran sesuai kondisi yang telah dirancang sebelumnya oleh pendidik (Munawir et al., 2023). Dalam kegiatan permainan peran ini, siswa diposisikan pada posisi jabatan yang telah ditentukan untuk diperankan atau diperagakan serta diselesaikan permasalahan-permasalahan yang terdapat pada skenario peran sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat. Tujuan dilakukannya metode simulasi peran ini untuk mengurai gambaran abstrak pada situasi dan kondisi nyata di luar kelas menjadi lebih konkret. Sehingga, siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang telah disepakati sesuai dengan tujuan belajar.

Dalam hal ini, hasil belajar merupakan keterampilan, keahlian, maupun kondisi yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar (Permana, I Putu Yogi; Purwaningsih, 2022). Hasil belajar yang telah diperoleh siswa ini mencakup dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai dampak dari proses belajar yang telah dilakukan. Dengan demikian, hasil belajar mampu untuk melihat kemajuan yang dicapai siswa ditandai dengan skala penelitian (Fernando et al., 2024).

Siswa yang belajar dan lulus dari sekolah kejuruan dirancang dan disiapkan untuk mauk dalam dunia kerja dan dunia industri sesuai keterampilan dan kompetensi jurusannya (Selfiana et al., 2021). Keterampilan dalam bertelepon merupakan salah satu tujuan dari hasil belajar dalam materi telepon bisnis bagi siswa Jurusan Manajemen Perkantoran. Telepon bisnis merupakan salah satu keterampilan yang memengaruhi profesionalitas dalam sebuah organisasi (Oktariyani, 2025).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis hubungan antara penerapan metode simulasi dan hasil belajar siswa pada materi telepon bisnis. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik dan menguji hubungan antarvariabel berdasarkan prosedur statistik yang sistematis. Variabel independen penelitian adalah penerapan metode simulasi (X), sedangkan variabel dependen adalah hasil belajar siswa (Y). Desain korelasional digunakan untuk mengidentifikasi arah dan kekuatan hubungan kedua variabel tanpa menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara langsung (Afif Zihnil et al., 2024).

Lokasi dan Partisipan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bantul dengan melibatkan siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran sebagai responden penelitian pada tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian mencakup siswa yang mengikuti pembelajaran materi telepon bisnis. Penentuan sampel menggunakan teknik *total sampling*, yaitu melibatkan seluruh anggota populasi sasaran yang berjumlah 62 siswa. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai hubungan penerapan metode simulasi dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran tersebut.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berskala Likert lima tingkat untuk memperoleh informasi mengenai penerapan metode simulasi dan hasil belajar siswa. Alternatif jawaban meliputi sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kualitas instrumen diperiksa melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi setiap butir dengan nilai rujukan serta memeriksa signifikansi statistik. Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Artikel melaporkan nilai sebesar 0,920, yang menunjukkan konsistensi internal tinggi. Indikator operasional setiap variabel perlu dijelaskan secara terperinci berdasarkan instrumen asli agar proses pengukuran dapat direplikasi.

Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan simulasi peran yang dirancang untuk merepresentasikan situasi komunikasi telepon bisnis dalam lingkungan kerja

perkantoran secara kontekstual. Pada tahap awal, guru menjelaskan skenario, etika komunikasi, prosedur menerima dan melakukan panggilan, serta pembagian peran. Siswa kemudian berlatih secara berpasangan dengan memainkan peran sebagai penelepon dan penerima telepon secara bergantian. Skenario pembelajaran mencakup penerimaan panggilan, pelaksanaan panggilan keluar, penyampaian informasi, dan penanganan keluhan pelanggan. Setelah praktik selesai, guru memberikan evaluasi dan umpan balik untuk membantu siswa mengidentifikasi aspek komunikasi yang perlu diperbaiki. Kuesioner diberikan setelah kegiatan pembelajaran sesuai prosedur yang dilaporkan dalam artikel.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui pengujian kualitas instrumen, pemeriksaan distribusi data, dan pengujian hubungan antarvariabel menggunakan prosedur statistik yang sesuai dengan karakteristik data penelitian. Uji normalitas dilakukan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Artikel melaporkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hubungan dilakukan menggunakan korelasi *Spearman Rank*. Teknik ini digunakan untuk menentukan arah dan kekuatan hubungan antara penerapan metode simulasi dan hasil belajar siswa. Interpretasi didasarkan pada koefisien korelasi serta nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis dilaporkan melalui koefisien korelasi dan nilai signifikansi statistik. Kesimpulan dibatasi pada hubungan empiris antarvariabel karena desain penelitian yang digunakan bersifat korelasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengambilan data mendapatkan sebanyak 62 responden dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengolahan hasil pengambilan data statistik diawali dengan pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan mesin pengolah data yakni SPSS.

1. Uji Validitas

Berdasarkan Metode Korelasi Pearson untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel, uji validitas dikatakan valid jika:

$r_{hitung} > r_{tabel}$: maka butir instrumen dikatakan valid.

$r_{hitung} < r_{tabel}$: maka butir instrumen dikatakan tidak valid.

Dengan nilai signifikansi (*p-value*) 5%, dikatakan:

Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05: butir instrumen dinyatakan **valid**.

Nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05: butir instrumen dinyatakan **tidak valid**.

Hasil uji validitas yang telah diolah dengan mesin mengolah data yakni SPSS tertuang seperti pada Tabel 1. Hasil Uji Validitas.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas	Hasil Pengujian		
	r - Hitung	r - Tabel	Sig. (2-tailed)
X1	0,641	0,254	0,001
X2	0,718	0,254	0,001
X3	0,716	0,254	0,001
X4	0,775	0,254	0,001
X5	0,743	0,254	0,001
Y1	0,785	0,254	0,001
Y2	0,804	0,254	0,001
Y3	0,843	0,254	0,001
Y4	0,801	0,254	0,001
Y5	0,864	0,254	0,001

menunjukkan seluruh butir dalam pertanyaan variabel Metode Simulasi (X) dan variabel Hasil Belajar (Y) menunjukkan nilai r-hitung setiap butir instrumen lebih besar dari r-tabel. Berdasarkan Tabel 1. Hasil Uji Validitas, nilai signifikansi pada setiap butir instrumen menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari **0,05**. Dengan demikian, hasil uji validitas instrumen dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dinyatakan valid, pengujian dilanjutkan dengan uji reliabilitas menggunakan analisis *Cronbach's Alpha*. Kategori dalam nilai *Cronbach's Alpha* dinyatakan seperti pada Tabel 2. Kategori Nilai *Cronbach's Alpha*.

Tabel 2. Kategori Nilai *Cronbach's Alpha*.

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat Kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Lemah
<0,20	Sangat Lemah/ Tidak Reliabel

Uji reliabel dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang baik apabila lebih besar dari **0,6**. Hasil uji reliabilitas yang telah diolah dengan mesin mengolah data yakni SPSS tertuang seperti pada Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pertanyaan	Hasil Nilai Cronbach's Alpha	Syarat Tingkat Reliabilitas
10	0,920	> 0,6

Hasil uji reliabilitas dari Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki Nilai *Cronbach's Alpha* **0,920** dimana nilai tersebut lebih besar dari **0,6**, maka hasil pengujian dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil pengujian tersebut telah dinyatakan valid dan reliabel, pengujian hasil penelitian dilanjutkan dengan uji normalitas yang dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Pada uji normalitas ini menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dari hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$. Nilai signifikansi yang lebih besar dari **0,05** menunjukkan data variabel tidak terdistribusi dengan normal. Dengan demikian, pengujian hipotesis dilakukan dengan metode analisis statistik non-parametrik yakni Uji Korelasi *Spearman Rank*. Hasil Uji Korelasi *Spearman Rank* yang telah di olah tertuang pada Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Spearman Rank*.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Spearman Rank*.

Korelasi		Variabel	
		X	Y
X	Korelasi Koefisien	1,000	0,790
	Sig. (2-tailed)		0,001
Y	Korelasi Koefisien	0,790	1,000
	Sig. (2-tailed)	0,001	

Hasil uji korelasi *Spearman Rank* menunjukan nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$ ($p < 0,05$) dengan koefisiensi korelasi 0,790. Nilai signifikansi dari hasil Uji Korelasi *Spearman Rank* lebih kecil dari 0,05.

Suatu hipotesis dinyatakan diterima atau ditolak apabila:

Nilai *Sig.* < 0,05: H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan.
 Nilai *Sig.* > 0,05: H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Dari hasil uji korelasi Spearman Rank tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan serta pengaruh yang signifikan antara penerapan metode simulasi (variabel X) terhadap hasil belajar (variabel Y) pada materi telepon bisnis siswa SMK Negeri 1 Bantul Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Arah korelasi tersebut bernilai positif. Dengan demikian, penerapan metode simulasi yang baik akan memberi hasil belajar yang tinggi bagi siswa.

Pembahasan

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan isi pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan layak sebagai alat ukur penelitian. Berdasarkan uji validitas di atas, seluruh butir instrumen pada variabel metode simulasi (X) dan hasil belajar (Y) memiliki nilai $r_{hitung} > 0,254$ (r_{tabel} untuk $N=2$, $\alpha = 0,05$). Nilai r_{hitung} yang lebih besar dari nilai r_{tabel} ini menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen dinyatakan valid. Hasil pengujian reliabilitas seperti yang tertuang seperti pada Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas, menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0,60. Sesuai dari syarat tingkat reliabilitas untuk kedua variabel, menunjukkan bahwa instrumen pengujian ini memiliki konsistensi yang baik untuk diergunakan dalam pengumpulan data.

Pada uji normalitas yang dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis, metode yang digunakan adalah *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Hasil pengujian dengan metode ini menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data variabel penelitian tidak terdistribusi dengan normal. Oleh karena hasil distribusi data variabel tidak normal, pengujian dialihkan dari analisis statistik parametrik ke analisis statistik non-parametrik dengan menggunakan metode Uji Korelasi *Spearman Rank*.

Berdasarkan hasil analisis korelasi Spearman Rank seperti pada Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Spearman Rank*, nilai koefisien korelasi (r_s) sebesar 0,790 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ ($p < 0,05$). Apabila nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan dan pengaruh yang signifikan antara penerapan metode simulasi terhadap hasil belajar pada materi telepon bisnis siswa SMK Negeri 1 Bantul Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Dengan nilai korelasi koefisien sebesar 0,790, menunjukan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada tingkat kekuatan korelasi yang kuat (rentang 0,61 – 0,80) dengan arah hubungan bernilai positif.

Hasil temuan kuantitatif yang menunjukkan adanya hubungan kuat $r_s = 0,790$ dan signifikan ($p < 0,001$) mempertegas bahwa metode simulasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi telepon bisnis. Arah korelasi yang positif mengindikasikan bahwa semakin optimal dan terstruktur penerapan metode simulasi yang digunakan di kelas, maka semakin tinggi tingkat

penguasaan kompetensi dan hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil ini sejalan dengan kondisi nyata selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Pembelajaran pada materi telepon bisnis membutuhkan penguasaan kompetensi yang mencakup aspek kognitif, seperti etika dan prosedur bertelepon, aspek afektif, seperti penguasaan diri dan profesionalitas, serta aspek psikomotor, seperti kecepatan pencatatan pesan telepon pada Lembar Pesan Telepon. Pembelajaran dengan metode konvensional yang berbasis ceramah membuat siswa asif dan kesulitan dalam menguraikan serta membayangkan situasi nyata di dunia kerja maupun dunia industri. Sebaliknya, pembelajaran dengan metode simulasi membawa siswa pada kegiatan yang aktif secara langsung melalui skenario bermain peran.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan metode simulasi menjadi faktor utama yang mendorong pencapaian hasil belajar. Pada implementasinya siswa dilatih untuk menangani dan menghadapi berbagai karakter penelepon, termasuk menghadapi kondisi penanganan keluhan. Pengalaman belajar yang langsung ini membentuk siswa tidak sekadar menghafal teori dan konsep, tetapi membangun keterampilan praktis melalui latihan berulang. Proses ini berhasil mengikis rasa ragu-ragu, ketakutan salah berbicara, serta rasa canggung saat memegang gagang telepon dan Lembar Pesan Telepon. Skenario simulasi yang dirancang didasarkan pada standar operasional prosedur di perkantoran dapat memberi kejelasan orientasi dan memetakan konsep abstrak menjadi konkret bagi siswa. Umpan balik dan evaluasi formatif yang diberikan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran membantu siswa dalam mengidentifikasi kekurangan secara langsung.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa pada materi telepon bisnis di SMK Negeri 1 Bantul, khususnya pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Hasil analisis korelasi *Spearman Rank* memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,790 dengan nilai signifikansi 0,001. Temuan tersebut mengindikasikan hubungan yang kuat antara penerapan metode simulasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin baik penerapan simulasi dalam pembelajaran, semakin tinggi pula kecenderungan hasil belajar yang dilaporkan pada kedua variabel yang diteliti.

Penerapan metode simulasi memberikan pengalaman belajar kontekstual yang memungkinkan siswa menghubungkan pemahaman konseptual dengan praktik komunikasi bisnis. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penerimaan panggilan, melakukan panggilan keluar, menyampaikan informasi, mencatat pesan telepon, serta menangani keluhan pelanggan. Aktivitas tersebut menghadirkan situasi pembelajaran yang menyerupai kebutuhan komunikasi profesional di lingkungan perkantoran. Oleh karena itu, metode

simulasi dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan komunikasi praktis yang relevan dengan kompetensi keahlian siswa sekolah menengah kejuruan.

Temuan penelitian juga menegaskan pentingnya keterlibatan aktif siswa, latihan praktik, dan pemberian umpan balik dalam proses pembelajaran keterampilan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan pelaksanaan skenario, mengamati praktik siswa, serta memberikan evaluasi terhadap ketepatan prosedur dan etika komunikasi. Proses tersebut berpotensi membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi kecanggungan ketika berkomunikasi melalui telepon, dan mengenali aspek keterampilan yang perlu diperbaiki. Implementasi metode simulasi perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan standar kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Meskipun demikian, temuan penelitian perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain dan pengukuran. Data berasal dari 62 siswa dalam satu sekolah dan dikumpulkan menggunakan kuesioner, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, hubungan korelasional belum membuktikan bahwa metode simulasi secara langsung menyebabkan peningkatan hasil belajar. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sekolah yang lebih beragam, menggunakan penilaian kinerja praktik secara langsung, serta menerapkan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas metode simulasi secara lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- 'Azah, N., & Abror, S. (2023). Pengaruh Model Blended Learning Tipe Flipped Classroom Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 171–179.
- Afif Zihnil, Azhari Syukri Devi, Kustati Martin, & Sepriyani Nana. (2024). Penelitian ilmiah (kuantitatif) beserta paradigma, pendekatan, asumsi dasar, karakteristik, metode analisis data dan outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 628–693.
- Belawati, T. (2023). *Inovasi Pembelajaran* (2nd ed.). Univesitas Terbuka.
- Chaeruman, U. A. (2021). *Desain Sistem Pembelajaran*. Univesitas Terbuka.
- Felicia, N. (2021). *Perkembangan Peserta Didik* (3rd ed.). Univesitas Terbuka.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Lutfiani, L., Saefuddin, A., & Rohaniawati, D. (2021). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.78>

- Munawir, Sofiyah, E. M., & Dwiratnawati, Y. (2023). Optimalisasi Peranan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 155–167. <https://doi.org/10.51729/81170>
- Oktariyani, S. (2025). Profesionalisme sekretaris dalam mendukung efektivitas manajemen korespondensi dan komunikasi telepon bisnis. *SECAD: Secretary Administration Journal*, 5(2), 55–61.
- Permana, I Putu Yogi; Purwaningsih, E. (2022). PENERAPAN SIMULASI VIRTUAL PEMBELAJARAN FISIKA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SUHU DAN KALOR DI MASA PANDEMI COVID-19. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 10(1), 17–34.
- Selfiana, S., Trigunadi, A., & Sudomo, A. (2021). Pelatihan Daring Menangani Telepon, Korespondensi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 353–361.
- Siregar, E. (2022). *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (3rd ed.). Univesitas Terbuka.
- Situmorang, R. (2022). *Prinsip Desain Pesan* (2nd ed.). Univesitas Terbuka.