

Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang

Cindya Alfi ⁽¹⁾, Devrat Satriya Wibangga ⁽²⁾

¹UNU Blitar, ²Universitas Negeri Malang
Email: [1cindyalfi22@gmail.com](mailto:cindyalfi22@gmail.com), [2devratsw@gmail.com](mailto:devratsw@gmail.com)

Abstrak: Penelitian ini didasarkan permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang menguasai materi dengan dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan, yang bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menerapkan pembelajaran *model Project Based Learning* dengan *Role Playing* di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Malang. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus pembelajaran dengan masing-masing siklus 3 kali pembelajaran. Pada proses penelitian dilakukan penilaian berupa pengukuran hasil belajar dengan tes tulis dan juga proyek pembuatan video mitigasi bencana.

Berdasarkan hasil penelitian, model *Project Based Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan juga peningkatan hasil pembuatan proyek video mitigasi bencana.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-10-2023

Disetujui pada : 20-10-2023

Dipublikasikan pada : 31-10-2023

Kata Kunci:

PJBL, *role playing*, hasil belajar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi ruang tanpa batas untuk mengembangkan diri. Pendidikan masa kini berbasis kompetensi dan proses pembelajaran diarahkan mampu menghasilkan produk yang bernilai. Untuk memenuhi harapan tersebut, guru mengambil peran penting sebagai orang yang menyampaikan materi pelajaran yang terintegrasi dengan keterampilan abad ke-21 (Luh et al., 2020). Selain itu ketersediaan lingkungan belajar yang kontekstual dengan sumber belajar yang variatif menjadi *concern* pendidikan masa kini dengan harapan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan kompetensi-kompetensi yang integratif. Dengan demikian, akan terbentuk kecakapan diri pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Malang kelas XI peneliti menemukan beberapa permasalahan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di yaitu siswa belum bisa menguasai materi pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat pada hasil wawancara dan dokumentasi, dimana 60% siswa pada kelas ini berada di bawah Kriteria Kelulusan Minimum. Sedangkan mata pelajaran geografi Kriteria Kelulusan Minimum adalah 75. Hal tersebut berkorelasi dengan aktivitas pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan berbantuan media *powerpoint* dimana aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru yang menjelaskan materi dengan disertai metode tanya jawab.

Project Based Learning (PJBL) merupakan model pembelajaran yang dirancang sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. PJBL mampu mengasah kompetensi peserta didik dengan menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran PJBL tidak berfokus pada hasil akhirnya saja, yang terpenting adalah bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalah dengan bernalar kritis dan menghasilkan suatu produk. Berdasar pendapat dari (Mursid et al., 2022) bahwa pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) menjadi strategi yang dapat meningkatkan berbagai kompetensi seperti akademik prestasi, tingkat berpikir, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, kemandirian, dan menyajikan

kemampuan untuk melihat situasi dari perspektif yang lebih baik. Kompetensi sesuai dengan kemampuan belajar abad 21. Aktifitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan hasil belajar.

Penggunaan model PjBL perlu dirancang dengan optimal sesuai dengan capaian pembelajaran pada kompetensi dasar. Berdasar pendapat (Heny Nirmayani et al., 2021) melalui pembelajaran berbasis proyek ini tentunya siswa diarahkan untuk menghasilkan suatu proyek dalam pembelajaran. Adapun materi yang akan dicapai adalah mitigasi bencana. Karakteristik materi tersebut adalah pengetahuan dan referensi untuk mengidentifikasi karakteristik bahaya dan bencana di Indonesia serta strategi mitigasi yang harus diterapkan untuk meminimalkan korban jiwa atau material khususnya di wilayah sekitarnya.

Mengingat ada beberapa bencana alam yang tidak dapat diprediksi kapan terjadi, sehingga peserta didik harus dipersiapkan untuk siap siaga ketika bencana tersebut terjadi dengan berdasar pada teori. Oleh karena itu dalam rangka mempersiapkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi kondisi tersebut, maka peserta didik perlu diajarkan untuk mempersiapkan sikap dan tindakan jika terjadi bencana. Adapun metode yang relevan dengan capaian pembelajaran tersebut yakni metode atau bermain peran *role playing* atau

Berdasarkan (Wahab, 2009) bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Konsep dari metode bermain peran yakni menekankan dimensi tempat dan waktu. Artinya metode tersebut membangun situasi belajar berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peserta didik dengan berperan atau memainkan peranan dalam suatu situasi. Apabila guru memberikan penjelasan terkait materi tersebut, maka materi tidak mampu diserap oleh peserta didik karena peserta didik tidak terlibat didalamnya. Berdasar ahli (Idham et al., 2022) strategi ini mengharuskan peserta didik berpartisipasi dalam sebuah drama untuk mewakili peran atau karakter tertentu. Peserta didik melakukan imajinasi dan penghayatan yakni mengasumsikan identitas orang lain sehingga secara langsung berkontribusi membantu pemahaman teori melalui pengalaman praktis.

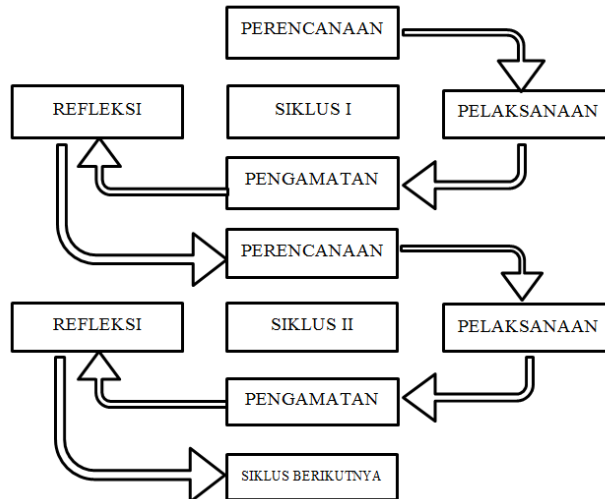
Berdasarkan penelitian terdahulu (Said, 2019) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan oleh dengan hasil sebagai berikut kemampuan siswa keterampilan berbicara mengalami peningkatan sebesar 81% dari kondisi sebelumnya yaitu 25%. Selain itu, hasil belajar peserta didik dari 25% menjadi 83% dengan menerapkan metode *role playing*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Role Playing* diyakini sebagai formula untuk tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Dimana model PjBL menekankan pada peserta didik mampu berpikir kritis sekaligus kreatif dalam memecahkan suatu masalah dengan menghasilkan sebuah produk melalui partisipasi secara langsung dalam memahami materi.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilakukan, peneliti berperan sebagai *designer* dan *observer* pada Pembelajaran Geografi di SMAN 2 Malang. Penelitian akan dilaksanakan 2 siklus yang terdiri dari siklus pertama 3 pertemuan, siklus kedua 3 pertemuan, dan masing-masing satu pertemuan digunakan untuk pre test di awal serta post test di akhir. Implementasi dari PjBL, peserta didik juga memproduksi video role play sebagai produk akhir hasil pembelajaran. Data pada penelitian ini yakni hasil belajar (pre-test dan post-test). Pada materi mitigasi bencana disarkan pada kompetensi dasar 3.7 yakni menganalisis jenis dan penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modern. Adapun Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran Geografi yakni 75. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Malang jalan Laksamana Martadinata No.84, Sukoharjo, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Siklus pembelajaran dilakukan pada minggu ke-4 bulan Maret, selanjutnya minggu ke-1 bulan April dan

minggu ke-1 bulan Mei pada tahun ajaran 2022/2023. Adapun Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni tes. Adapun siklus yang dimaksud disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram alur PTK

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Malang dalam II siklus yang dimulai dari tanggal 28 Maret sampai 9 April 2023 di kelas XI IPS 1.

A. Kegiatan Awal

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 dilakukan dengan tujuan menggali kemampuan awal peserta didik sebelum melaksanakan model pembelajaran *Model Project Base Learning dengan Role Playing*. Adapun hasil dari Pre Test sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest*

Rata-Rata	66
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	35
Tuntas	2
Tidak Tuntas	24
Presentase Tuntas	7,69%
Presentase Tidak Tuntas	92,31%

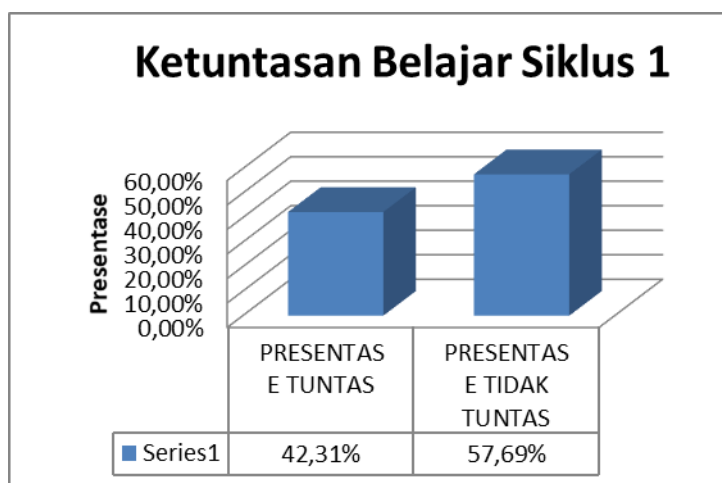
B. Siklus 1

1) Hasil Belajar

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, pada pembelajaran ke-3 dilakukan Post Test, peserta didik diberi soal tes untuk melihat kemampuan peserta didik setelah implementasi model pembelajaran PjBL dengan Role Playing, tes ini dilakukan setelah pembelajaran ke- 3 dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Berikut hasilnya akan disajikan dalam gambar:

Tabel 2 Hasil Post Test siklus 1

Rata-Rata	71,15
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	45
Tuntas	11
Tidak Tuntas	15
Presentase Tuntas	42,31%
Presentase Tidak Tuntas	57,69%



Gambar 1. Diagram Post Test Siklus 1

Berdasarkan hasil nilai tes peserta didik siklus I pada tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa peserta didik yang tuntas adalah 11 peserta didik (42,31%) dan peserta didik tidak tuntas adalah 15 peserta didik (57,69%) Dari sini, rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 71.15 secara keseluruhan dapat dilategorikan belum tuntas dan masih sangat kurang maksimal.

Pada siklus 1 peserta didik membuat produk berupa proyek pembuatan video mitigasi bencana. Kegiatan ini peserta didik diajak untuk menyaksikan video referensi dari media aplikasi Youtube. Peserta didik diajak untuk menganalisis video dengan diberikan umpan pertanyaan dari guru. Selanjutnya mendesain produk di pertemuan pertama. Selanjutnya pertemuan ke dua menyusun jadwal dan pelaksanaan membuat proyek video dengan dimonitor oleh guru, selanjutnya guru menguji hasil proyek sesuai penilaian. Adapun hasil penilaian video sebagai berikut : adapun hasilnya yaitu kesesuaian video dengan isi materi, kejelasan materi dalam video, penggunaan Bahasa dalam video dan juga peran siswa dalam pembuatan video belum maksimal, hal ini dikarenakan siswa membuat naskah drama dan pembuatan secara mandiri dengan kelompok. Untuk total rata-rata dari setiap kelompok yaitu kelompok 1 dengan skor 61,7 dengan kriteria Cukup, kelompok 2 dengan rata-rata 60 dengan kategori Cukup dan kelompok 3 dengan rata-rata 58 dengan kategori Cukup, dengan demikian dari hasil seluruh kelompok dikatakan dalam kategori Cukup sehingga butuh bimbingan dan butuh perbaikan dalam kegiatan peojek pembuatan video agar hasilnya maksimal.

2) Hasil Refleksi

Berdasarkan implementasi pada siklus ini terdapat beberapa poin yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran Geografi materi penanggulangan bencana dengan Model Project Based Learning dengan Role Playing diantaranya yaitu Peserta didik cukup dalam hal Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas, peserta didik cukup dalam hal kekondusifan suasana pembelajaran, peserta didik cukup dalam hal diskusi peserta didik saat pembelajaran menggunakan Model *Project Based Learning* dengan *Role Playing*, cukup dalam hal keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan pada saat proses pembuatan produk, peserta didik yang tuntas belajar hanya 11 dan sisanya 15 peserta didik belum tuntas, konsentrasi peserta didik kurang dikarenakan dilaksanakan pada bulan Ramadhan, keterbatasan waktu dikarenakan dilaksanakan pada bulan Ramadhan, hasil proyek belum maksimal masih ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan seperti kesesuaian video dengan isi materi, kejelasan materi dalam video, penggunaan Bahasa dalam video dan juga peran siswa dalam pembuatan video belum maksimal.

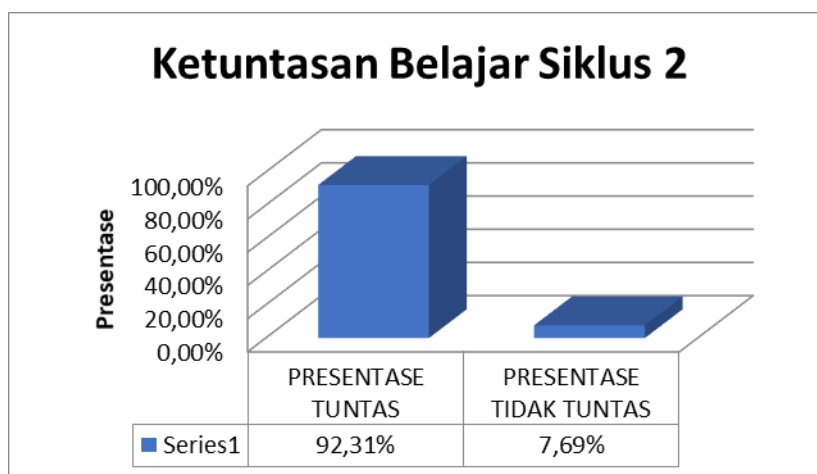
C. Siklus 2

1) Hasil Belajar

Setelah dilaksanakan kegiatan proses pembelajaran siklus II, pada saat pembelajaran ke-6 dilakukan Post Test guru memberikan soal tes kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan setelah diterapkan model pembelajaran Project Based Learning dengan Role Playing yang diikuti oleh 26 siswa, tes ini dilakukan setelah pembelajaran ke-6 dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Berikut hasilnya dapat dilihat pada Table 3 sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Post Test Siklus 2

Rata-rata	84,62
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Tuntas	24
Tidak Tuntas	2
Presentase Tuntas	92,31%
Presentase Tidak Tuntas	7,69%



Gambar 2 Tabel 3 Hasil Post Test Siklus 2

Berdasarkan daftar nilai tes belajar peserta didik siklus I pada tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa peserta didik yang tuntas adalah 2 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas adalah 24 peserta didik. Dari sini, rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 84,62 sangat lebih jauh daripada siklus II. Secara keseluruhan dapat dilategorikan sudah cukup memuaskan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Model Project Based Learning dengan Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Geografi.

Hasil produk berupa proyek video untuk perbaikan dari siklus 1 yang telah dilaksanakan, dari beberapa kekurangan yang pernah ditemukan maka dilakukan beberapa perbaikan pada proses pelaksanaan proyek ini. Berdasarkan hasil penilaian proyek pembuatan video mitigasi bencana di atas bahwa sudah banyak peningkatan dari siklus sebelumnya dari yang ditampilkan dari proyek siswa, diantaranya kesesuaian video dengan isi materi sudah meningkat, kejelasan materi dalam video sudah baik, penggunaan Bahasa dalam video sudah baik dan juga peran siswa dalam pembuatan video sudah maksimal, hal ini dikarenakan guru membimbing siswa dengan memberikan contoh video, membimbing dalam setiap proses pembuatan proyek video, selain itu juga item-item banyak yang ditambahkan dalam video seperti Semua video mitigasi sudah lengkap seperti karakteristik bencana, deskripsi kegiatan, logo sekolah, nama kelompok dan urutan dalam video. Untuk total rata-rata dari setiap kelompok yaitu rata-rata 90 dengan kategori Amat Baik, dengan demikian dari hasil seluruh kelompok dikatakan dalam kategori amat Baik.

2) Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi, terdapat beberapa poin yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran Geografi yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan *Role Playing* yaitu pada keaktifan peserta didik dan hasil belajar adapun refleksi dari perbaikan sebelumnya yaitu peserta didik Baik dalam hal Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas karena sudah masuk pada pembelajaran hari biasa, peserta didik baik dalam hal kondusifitas suasana pembelajaran, peserta didik Baik dalam hal, diskusi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan *Role Playing*, peserta didik baik dalam hal keberanian peserta didik dalam presentasikan produk video baik dalam hal keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan pada saat presentasi tingkat ketuntasan peserta didik meningkat, yang pada awalnya 15 peserta didik belum tuntas menjadi hanya 2 yang tidak tuntas, guru melakukan bimbingan dalam pembuatan proyek video dengan siswa, menambahkan beberapa komponen seperti logo sekolah, nama kelompok dan susunan kegiatan.

Beberapa hal yang sudah diperbaiki pada proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Role Playing* yaitu pada keaktifan peserta didik. Selama pembelajaran, siswa aktif bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa, dan minat belajarnya pun meningkat. Selain itu, hasil guru dalam pengelolaan kelas juga semakin meningkat. Berdasarkan data hasil pada siklus II dapat disimpulkan bahwa dalam hal aktivitas peserta didik pembelajaran yang tidak lagi dilakukan pada bulan Ramadhan dapat menghidupkan fokus peserta didik, dan juga dalam hal waktu lebih efisien pada siklus II.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Malang. Siklus pertama dilakukan pada minggu ke 4 maret, minggu ke-1 bulan April dan minggu ke-1 bulan mei semester 2 tahun ajaran 2022/2023 Berdasarkan penelitian dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik dapat dijelaskan sebagai berikut :

Ketuntasan belajar dicapai apabila nilai yang dicapai paling sedikit memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 untuk setiap individu yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan melakukan tes pada setiap siklusnya, peneliti dapat mengkonfirmasi dan memperoleh bagaimana hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada kegiatan awal dilakukan pengambilan nilai pre test sebelumnya yaitu awalnya presentase ketuntasan hanya 7,69% naik menjadi 42,31%. Adapun hasil belajar pada siklus I yaitu bahwa peserta didik yang tuntas adalah 11 peserta didik (42,31%) dan peserta didik yang tidak tuntas adalah 15 peserta didik (57,69%) Dari sini, rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 71.15 secara keseluruhan dapat dilategorikan belum tuntas dan kurang maksimal. Maka dari itu dilakukan pembelajaran pada siklus II, adapun setelah dianalisis terdapat hambatan yaitu siklus 1 dilakukan pada bulan Ramadhan. Secara tidak langsung mempengaruhi keaktifan dan motivasi peserta didik dalam aktivitas di dalam kelas. Selai itu pada bulan Ramadhan aktivitas pembelajaran disekolah efektif fakultatif, artinya ada pemangkasan jam belajar peserta didik menjadi lebih singkat.

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model Model *Project Based Learning* dengan *Role Playing* pada siklus II didapatkan hasil bahwa ketuntasan peserta didik ditinjau dari rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 84,62. Hal ini tentu sangat memuaskan karena terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Adapun pembenahan pada siklus II yaitu dalam hal produk guru memberikan padlet yang berisi contoh video mitigasi dan sumber belajar untuk siswa yang dapat membantu membuat proyek video. Guru memberikan bimbingan secara intensif kepada setiap kelompok dalam proses menyusun naskah video agar apa saja yang kurang dalam proyek sebelumnya dapat diperbaiki pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar namun belum maksimal.

Penggunaan model pembelajaran PjBL dengan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfath (2022) dengan judul Efektivitas *Project Based Learning* (Pjbl) Dengan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Materi Sintesis Protein. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas mencapai ketuntasan klasikal berturut-turut 100% dan 94,4% dan N-gain dengan kategori sedang dan tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pembelajaran PjBL dengan *role playing* pada materi sintesis protein yang diimplementasikan efektif meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berdasar (Heny Nirmayani et al., 2021) melalui pembelajaran berbasis proyek ini tentunya siswa diarahkan untuk menghasilkan suatu proyek dalam pembelajaran. Peserta didik membuat proyek video mitigasi bencana, setiap kelompok akan bermain peran dalam proyek video mitigasi sesuai dengan tema kelompok. Berdasarkan penelitian terdahulu berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan oleh (Said, 2019) dengan hasil sebagai berikut kemampuan siswa keterampilan

berbicara meningkat menjadi 81% dari kondisi awal 25%. Demikian juga hasil belajar dari 25% menjadi 83% dengan menerapkan metode role playing.

Hasil video mitigasi bencana masih banyak indikator penilaian yang belum maksimal yang ditampilkan dari proyek siswa pada siklus 1 hal ini dikarenakan siswa membuat naskah drama dan pembuatan secara mandiri dengan kelompok. Untuk total rata-rata dari setiap kelompok yaitu kelompok 1 dengan skor 61,7 dengan kriteria Cukup, kelompok 2 dengan rata-rata 60 dengan kategori Cukup dan kelompok 3 dengan rata-rata 58 dengan kategori Cukup, dengan demikian dari hasil seluruh kelompok dikatakan dalam kategori Cukup dan dilakukan kembali pada siklus 2. Pada siklus 2 dengan bimbingan guru setiap kelompok membuat naskah video mitigasi. Pada siklus 2 ditambahkan dalam video seperti Semua video mitigasi sudah lengkap seperti karakteristik bencana, deskripsi kegiatan, logo sekolah, nama kelompok dan urutan dalam video. Untuk total rata-rata dari setiap kelompok meningkat menjadi 90 dengan kategori Amat Baik. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan *Model Project Based Learning* dengan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar berupa peningkatan hasil dalam pembuatan proyek video mitigasi bencana.

KESIMPULAN

Project Based Learning (PjBL) merupakan model, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas dan berpikir kritis. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam penelitian ini peneliti sebagai observer terkait kegiatan Pembelajaran di SMAN 2 Malang. Peneliti melaksanakan kegiatan selama 1 bulan yaitu sebanyak 7 kali pertemuan selama geografi, namun proses penelitian menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan Role Playing pada pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran Geografi materi Siklus penanggulangan bencana, yaitu 6 pertemuan yaitu 3 pertemuan untuk siklus 1, 3 pertemuan untuk siklus 2, 1 hari pre test di awal dan 1 hari post test di akhir. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 2 Malang sebanyak 26 peserta didik.

Hasil penelitian PTK ini yaitu aktivitas peserta didik pada siklus 1 kondisi yang kurang kondusif yakni dilakukan pada saat bulan Ramadhan dan keterbatasan waktu. Peserta didik belum semangat dalam menyiapkan perlengkapan pembelajaran. Selanjutnya peserta didik belum antusias dalam menyimak seluruh penjelasan dari guru. Banyak peserta didik yang tidak fokus. Hasil belajar pada siklus I yaitu bahwa peserta didik yang tuntas adalah 11 peserta didik (42,31%) dan peserta didik yang tidak tuntas adalah 15 peserta didik (57,69%) Dari sini, rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 71.15 secara keseluruhan dapat dilategorikan belum tuntas dan masih sangat kurang maksimal. Maka dari itu dilakukan pembelajaran demikian pada siklus II, adapun setelah dianalisis terdapat hambatan yaitu siklus 1 dilakukan pada bulan Ramadhan, jadi daya konsentrasi peserta didik sedikit lebih kurang karena berpuasa. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model Model Project Based Learning dengan Role Playing pada siklus II yaitu didapatkan hasil bahwa peserta didik yang tidak tuntas adalah 2 peserta didik dan peserta didik yang tuntas adalah 24 peserta didik. Dari sini, rata-rata kelas berdasarkan hasil evaluasi yaitu 84,62, hal ini tentu sangat memuaskan karena meningkat dari siklus sebelumnya, Adapun pembenahan pada siklus II yaitu dalam hal produk guru memberikan padlet yang berisi contoh video mitigasi dan sumber belajar untuk siswa yang dapat membantu membuat proyek video. Guru memberikan bimbingan secara intens kepada setiap kelompok saat membuat naskah dan saat pembuatan video mitigasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Model Project Based Learning dengan Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar namun belum maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfath, Muhsin. (2022). Efektivitas Project Based Learning (Pjbl) Dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Materi Sintesis Protein. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/45455/>
- Luciana, N. L. R. (2020). Teachers' Readiness in Inserting the 21st Century Skills in the Lesson Plan in Teaching English. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.26406>
- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 218–235. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>
- Heny Nirmayani, L., Putu, N., & Dewi, C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Luh, N., Luciana, R., Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Gd, L., & Budiarta, R. (2020). Teachers' readiness in inserting the 21 st-century skills in the lesson plan in teaching english. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 168–183.
- Idham, S. Y., Subramaniam, I., Khan, A. B. B. M. A., & Mugair, S. K. (2022). The Effect of Role-Playing Techniques on the Speaking Skills of Students at University. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(8), 1622–1629. <https://doi.org/10.17507/tpls.1208.19>
- Pendidikan Kecamatan Gebog, U., & Artikel, S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan Said 1*. 2(1), 9. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438>
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabata.