

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENCIPTAKAN STUDENT WELLBEING PADA MATERI DRAMA SISWA KELAS XI SMA N 3 PATI

Niken Ayu Pradityas¹, Sri Suciati², Ahmad Ripai³

Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3}

Email: nikenayupra03@mail.com

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 6 Bulan : Juni Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>This study aims to describe the use of the role playing learning model based on project-based learning to create student wellbeing in the drama material for grade XI students at SMA N 3 Pati. This research is a descriptive qualitative study. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The research activities were carried out sequentially, starting with the opening session, which included greetings, prayers, attendance checks, and the delivery of learning objectives. The core activities involved group division, concentration exercises, script distribution, students selecting a director, directors assigning roles, actors reading and understanding the characters, students rehearsing independently under the director's guidance, each group presenting their performance based on their project, and the teacher conducting assessments. The closing session included reflection, reinforcement and motivation, prayer, and greetings. The results showed that the use of the role playing model based on project-based learning to create student wellbeing in the drama lesson was well-received by the students, especially those in class XI-9 of SMA N 3 Pati. Based on interviews with teachers and students, the model helped students engage effectively in drama learning, resulting in optimal learning outcomes. Moreover, observations indicated that students were active, enthusiastic, and enjoyed the learning process.</i></p> <p>Keywords : Machine Maintenance, Preventive Maintenance, Production Efficiency</p>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran role playing berbasis project based learning untuk menciptakan student wellbeing pada materi drama siswa kelas XI SMA N 3 Pati. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan penelitian dilakukan secara urut mulai dari pendahuluan yang memuat salam, doa, mengecek kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti mencakup pembagian kelompok, latihan konsentrasi, pembagian naskah, siswa menentukan sutradara, sutradara membagi peran, pemain membaca dan memahami karakter yang diperankan, siswa bersama kelompoknya dipandu sutradara melakukan pementasan secara sendiri, sutradara memberi arahan, setiap kelompok menampilkan pementasan sesuai dengan project, dan guru melakukan penilaian. Kegiatan terakhir yaitu penutup memuat refleksi pembelajaran, penguatan dan pemberian motivasi, doa, dan salam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing berbasis project based learning untuk menciptakan student wellbeing pada materi drama siswa kelas XI SMA N 3 Pati dapat diterima dengan baik oleh siswa khususnya siswa kelas XI-9 SMA N 3 PATI. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, dengan adanya model pembelajaran role playing berbasis project based learning untuk

menciptakan student wellbeing siswa dapat mengikuti pembelajaran drama dengan baik, kemudian hasil pembelajaran yang diperoleh siswa juga maksimal. Selain itu, berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan siswa aktif, antusias, dan merasa senang selama mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: role playing, project based learning, student wellbeing

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, termasuk berbicara, yang penting dalam pembelajaran drama. Namun, di SMA Swasta Taman Siswa Medan dan SMA Negeri 3 Pati, ditemukan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran drama, yang mempengaruhi keterampilan berbicara mereka. Model pembelajaran *role playing* berbasis *project-based learning* (PjBL) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dengan model ini, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran yang kreatif, serta menciptakan *student wellbeing* yang meliputi aspek fisik, emosional, sosial, dan akademis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model ini dalam meningkatkan keterampilan drama dan kesejahteraan siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Pati.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam menciptakan *Student Wellbeing* pada materi drama siswa kelas XI SMA N 3 Pati. Sumber data utama berasal dari siswa kelas XI-9 yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran drama. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung di kelas untuk mencatat aktivitas pembelajaran, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa guna menggali tanggapan terhadap model pembelajaran yang digunakan, sementara dokumentasi mencakup daftar siswa, hasil belajar, dan bukti proses pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pedoman wawancara yang dirancang untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas penerapan model pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas XI-9 SMA N 3 Pati dan guru Bahasa Indonesia

dalam pembelajaran drama dengan model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning (PjBL)* untuk menciptakan *student wellbeing*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Deskripsi Hasil Penggunaan Model

Penelitian dilakukan dalam satu pertemuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama menggunakan naskah "Orang-Orang Aneh dari Selatan". Kegiatan mencakup pendahuluan, inti, dan penutup. Siswa dibagi dalam 4 kelompok, melakukan latihan konsentrasi, latihan pementasan, hingga tampil di depan kelas siswa dengan penilaian meliputi vokal, intonasi, pelafalan, serta kesesuaian tokoh. Hasil observasi menunjukkan model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* menciptakan suasana belajar menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penilaian dibagi dalam lima kategori: sangat baik (92–100), baik (84–91), cukup (75–81), kurang (66–74), dan sangat kurang (<60). Dari 36 siswa: 4 (11%) meraih kategori sangat baik, 27 (75%) baik, 5 (14%) cukup, dan tidak ada yang kurang atau sangat kurang. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan *student wellbeing* dan hasil belajar. Hasil menunjukkan bahwa model ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Tabel Distribusi Frekuensi

Hasil Penilaian Pembelajaran Drama menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* untuk Menciptakan *Student Wellbeing* Kelas XI-9 SMA

N 3 Pati

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	92-100	4	11%
2.	Baik	84-91	27	75%
3.	Cukup	75-81	5	14%
4.	Kurang	66-74	0	0%
5.	Sangat Kurang	<60	0	0%
Jumlah			36	100%

Data menunjukkan frekuensi dan persentase hasil pembelajaran drama menggunakan model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning*. Skor sangat baik (92–100) diperoleh 4 siswa (11%), baik (84–91) oleh 27 siswa (75%), cukup (75–81) oleh 5 siswa (14%), dan tidak ada siswa yang memperoleh kategori kurang maupun sangat kurang. Model ini berdampak positif terhadap nilai siswa dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Diagram Batang Hasil Penilaian Pementasan Drama Kelas IX-9 SMA N 1 Pati

Diagram batang menunjukkan 4 siswa dalam kategori sangat baik (92–100), 27 siswa

kategori baik (84–91), 5 siswa kategori cukup (75–81), dan tidak ada siswa pada kategori kurang maupun sangat kurang. Rata-rata nilai siswa mencapai 86,52. Hal ini membuktikan bahwa model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar dan student wellbeing dalam pembelajaran drama.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia, Indria Prastiwi Sari, dan siswa, Iffah Izzatun Nadia. Guru menyatakan bahwa model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, serta memberi ruang bagi kreativitas dan ekspresi. Siswa menyatakan bahwa model ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memudahkan pementasan drama, dan mendorong semangat belajar serta kreativitas dalam proses pembelajaran.

Data Hasil Dokumentasi

Dokumentasi mencakup daftar 36 siswa kelas XI-9 SMA N 3 Pati sebagai sampel penelitian (lampiran hlm. 77) dan foto-foto kegiatan belajar mengajar. Foto menunjukkan tahapan pembelajaran mulai dari pembukaan, pembagian kelompok, latihan, pembagian peran, latihan pementasan, penampilan drama, hingga refleksi dan penutupan pembelajaran. Dokumentasi ini mendukung pelaksanaan model *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* dalam menciptakan student wellbeing.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* pada materi drama mampu meningkatkan *student wellbeing* siswa kelas XI SMA N 3 Pati. Hal ini tercermin dari meningkatnya keaktifan, kreativitas, dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari pendahuluan hingga penutup, terlaksana dengan baik dan sesuai modul ajar. Proses pementasan drama yang dilakukan secara berkelompok juga mendorong kerja sama dan tanggung jawab siswa. Penilaian mencakup aspek vokal, intonasi, pelafalan, dan penokohan, dan menunjukkan hasil belajar yang baik, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 86,52. Wawancara dengan siswa dari berbagai tingkat kemampuan menunjukkan respons positif terhadap model ini, di mana siswa merasa lebih senang, terbantu dalam memahami materi, dan lebih kreatif dalam pementasan. Guru juga menyatakan bahwa model ini membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mempermudah penyampaian materi. Dokumentasi foto dan daftar nama siswa memperkuat validitas penelitian. Secara keseluruhan, model ini efektif meningkatkan kualitas pembelajaran drama dan kesejahteraan siswa selama belajar.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbasis *Project Based Learning* mampu menciptakan *student wellbeing* dalam pembelajaran drama di kelas XI SMA N 3 Pati. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, kreativitas, dan hasil belajar, dengan nilai akhir berkisar antara 77 hingga 94. Respon siswa dan guru sangat positif, menunjukkan bahwa model ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menyarankan agar siswa terus mengembangkan potensinya, guru mempertimbangkan variasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian ini secara lebih mendalam dan sistematis.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 768-776.
- Anggita, A. F., Maulida, D. N., & Harahap, S. H. (2024). Pembelajaran Sastra: Problematika Pembelajaran Drama bagi Guru dan Siswa di SMP Negeri 17 Medan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 519-528.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2021). Apakah konsep PROSPER dapat membangun kesejahteraan siswa (student wellbeing) di era pandemi Covid-19? *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 13-23.
- Cyndiani, S., Asmah, S. N., & Nurcahyo, M. A. (2023). Analisis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Buku Siswa Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(2), 159-166.
- Fadhilah, N. R. (2019). Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Student Well-Being pada Siswa MAN 2 Kampar. *Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 169.
- Fatimah, S., Burhamzah, M., Asri, W. K., & Azizah, L. (2023).). Pelatihan menciptakan lingkungan belajar yang empati dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(06), 1469-1479.
- Fathurrohman. (2013a). Kajian Pustaka PJBL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Fransisca, S. O., Permanasari, D., & Alfiawati, R. (2022). Kemampuan Menulis Teks Drama melalui Teknik Transformasi. *Lentera Pedagogi*, 5(2), 171-182.
- Hikmah, N., Haeriyah, & Nur, M. (2023). Konflik Dalam Film Series "Al-Qafash" Karya Bader Al-Jazzaf Dan Muhammad Al- Anzi (Tinjauan Intrinsik). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 03(03), 23-25.
- Ihsananda, V. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Iron Muntafiroh. (2011). Bab I Pendahuluan *يا حض خ*. Galang Tanjung, 2504, 1-9.
- Jayanti, D. (2012). Unsur-Unsur Kriminalitas dalam Novel Di Atas Mahligai Cinta Karya Sri Rokhati: Tinjauan Sosiologi Sastra. 1-10.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133-144.
- Junita, M. (2021). Hubungan Religiusitas Dengan Student Well-Being Pada Siswa SMA Negeri 2 Ujung Batu. Skripsi, 1-81.
- Khanifah, L. N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Cerita Rakyat Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1).
- Lafamane, F. (2020). Karya sastra (puisi, prosa, drama).
- Lestari, M. R. D. W., Devi, W. S., Khaerunnisa., & Faznur, L. S. (2021). Modul apresiasi sastra berbasis project methode.
- Lisnawati, i., Ruslan, t. s., & Nurjamilah, a. s. (2019). Drama "lelakon raden bei surio retno" karya f. wiggers dalam perspektif pendekatan struktural dan pendekatan sosiologis. *Metabasa*, 1(1).
- Maisaroh, S., & Hidayah, N. (2019). Analisis Unsur Intrinsik Drama "Asirul Karim" Karya Ali Ahmad Bakatsir. *Al-Lahjah*, 2(1), 1-18.
- Niode, S. H. (2015). Analisis Tema Dalam Novel the Fault in Our Stars Karya John Green *Jurnal*.
- Nufi Azam Muttaqin. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata Dan Kelayakannya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA. Skripsi, 51.
- Nusfiyah, K. (2024). Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) melalui Video Project dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Peserta Didik. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 16-21.
- Patmawati, I., Nengsih, E. W., & Nabila, F. S. (2024). Unsur Intrinsik Dalam Naskah Drama "Triuk "Karya Putu Wijaya. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(4), 113-118.
- Permana, F. H., Chamisijatin, L., & Zaenab, S. (2021). Blended learning berbasis project-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 209-216.
- Rahmadona, r., Jaya, w. s., & Hastuti, h. (2022). Kemampuan menulis naskah drama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe concept sentence pada siswa kelas viii smp negeri 8 bandar lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1-15.
- Royana, L. F., Harfiandi, & Mahmud, T. (2021). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Drama Untuk Siswa Kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1-16.
- Seraya, W. I. (2020). Analisis Unsur-Unsur Drama Bidadari yang Ke Empat Karya Yusef Muldiyana sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas XI. 12.

- Suryaman. (2017). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Univeristas Yogyakarta, 1, 10–50.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93.
- Syahrul, N. (2022). Pembelajaran Sastra yang Menyenangkan dan Inovatif. *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)*, 5(2), 2.
- Umar, S. G., Umar, F. A., & Didipu, H. (2021). Kemampuan Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 1 Telaga Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 1(2), 37–48.
- WAHYU, N. S. (2023). Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa In Universitas Batanghari.
- Wajdi, F. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Proyek Berbasis Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Repository.Upi.Edu*.
- Wijayanti, B. W. (2019). Jenis Dan Faktor Kesulitan Belajar Menulis Naskah Drama Satu Babak Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia UM. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 149–160. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1420079>
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49.
- Yana, e. (2025, february). Peningkatan teknik linguistik dalam penulisan teks berita web pada kelas xi sman 5 banda aceh. In *Seminar Nasional Pendidikan, Teknologi, dan Kesehatan (TEKAD)* (Vol. 3, No. 1, pp. 21-26).
- Zulfa, M. A. (2019). Hubungan Antara School Well-being dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 6 Banda Aceh Hubungan (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).