

## **Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Metode Project Based Learning**

**Rifqi Ulil Azmi<sup>1</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Arisul Ulumuddin<sup>3</sup>, Ika Sari Astarina<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>PPG, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodai Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah

<sup>2</sup>PBSI, Fakultas, FPBS, Jl. Sidodai Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah

<sup>3</sup>PBSI, Fakultas, FPBS, Jl. Sidodai Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah

<sup>4</sup>PBSI, Fakultas, FPBS, Jl. Sidodai Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah

Email: [rifkiulilazmi@gmail.com](mailto:rifkiulilazmi@gmail.com)

Email: [Ngatmini@upgris.ac.id](mailto:Ngatmini@upgris.ac.id)

Email: [arisululumuddin@upgris.ac.id](mailto:arisululumuddin@upgris.ac.id)

Email: [diana78kurniasari@gmail.com](mailto:diana78kurniasari@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran sastra, khususnya drama, memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik. Namun, pada praktiknya, pembelajaran drama di sekolah kejuruan sering menghadapi kendala seperti rendahnya kepercayaan diri, kurangnya penghayatan peran, dan metode pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran peserta didik kelas XI LK 2 SMK Negeri 8 Semarang melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media YouTube. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 33 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan penilaian unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan bermain peran. Nilai rata-rata meningkat dari 64 (pra-siklus), menjadi 70,4 (siklus I, ketuntasan 27,5%), dan meningkat lagi menjadi 86,83 (siklus II, ketuntasan 100%). Model PjBL berbantuan YouTube terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, kolaborasi, kreativitas, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran drama.

**Kata kunci:** Drama, *Probelam Based Learning*, Youtube.

### **ABSTRACT**

*Literature learning, particularly in drama, plays a vital role in developing students' affective, cognitive, and psychomotor aspects. However, in practice, drama learning in vocational schools often faces obstacles such as low self-confidence, lack of character immersion, and monotonous teaching methods. To address these challenges, an innovative approach is needed to enhance student engagement and comprehension. This study aims to improve the role-playing skills of Class XI LK 2 students at SMK Negeri 8 Semarang through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by YouTube media. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, involving 33 female students. Data were collected through observation, documentation, interviews, and performance assessments. The results showed a significant improvement in role-playing skills. The average score increased from 64 (pre-cycle), to 70.4 (Cycle I, 27.5% mastery), and then to 86.83 (Cycle II, 100% mastery). The PjBL model supported by YouTube proved effective in enhancing students' engagement, collaboration, creativity, and understanding in drama learning.*

**Keywords:** Drama, *Project Based Learning*, Youtube.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra merupakan bagian integral dari pembelajaran bahasa Indonesia yang memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik. Sastra tidak hanya mengajarkan sebuah keindahan bahasa, akan tetapi memberikan nilai-nilai moral, budaya, kemanusiaan, serta kemampuan dalam berfikir kritis. Melalui karya sastra peserta didik akan dapat mengeksplorasi emosi, pengalaman hidup, dan persoalan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sederhananya seperti pendapat yang diungkapkan oleh Horace (Ismawati, 2013, p.3) tentang sastra yang bersifat *dulce et utile* yang berarti indah dan bermakna.

Pembelajaran sastra spesifiknya pada hal bermain peran (drama), merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan ekspresi, komunikasi, serta kreativitas peserta didik. Permainan peran tidak hanya melatih pada keterampilan berbicara maupun berimajinasi, akan tetapi membentuk rasa kepercayaan diri serta kolaborasi antar peserta didik. Pada praktiknya, pembelajaran drama di kelas belum berjalan dengan efektif masih mengalami berbagai kendala yang dihadapi. Terdapat beberapa peserta didik yang belum memiliki keterlibatan secara aktif, merasa malu, dan kurang percaya diri dalam memerankan tokoh. Selain itu, metode yang diterapkan masih cenderung monoton dan tidak memanfaatkan media serta pendekatan yang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut didukung dengan kurangnya pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh pada suatu drama. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan secara mandiri teknik-teknik dalam bermain peran. Teknik bermain peran yang diajarkan guru dikatakan kurang maksimal.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut dengan menggunakan model pendekatan *Project Based Learning*. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Rati, 2017). Model ini menekankan pembelajaran berbasis proyek secara nyata yang dapat meningkatkan keaktifan, kolaborasi, serta tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Model ini dipilih dalam mengembangkan proses pembelajaran bahasa Indonesia karena menggunakan proyek khususnya dalam kegiatan bermain peran. Model ini sangat relevan dengan pembelajaran yang saya laksanakan di kelas XI LK 2 SMK Negeri 8 Semarang yaitu pembelajaran teks drama. Penerapan model ini sangat efektif karena proses bermain peran secara alami merupakan bagian dari sebuah proyek kreatif bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi memiliki dampak terhadap dunia pendidikan. Peristiwa ini menuntut proses pembelajaran untuk beradaptasi agar tidak tergerus dengan fenomena tersebut. Pemanfaatan teknologi salah satu jalan dalam memberikan fasilitas dan dukungan kepada peserta didik dalam mengembangkan pola pikir dan sebagai media untuk membangun pengetahuan yang luas (Efendi dan Wahidy dalam Islami Miranda, 2022). Perkembangan teknologi menuntut guru untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dalam integrasi dalam proses pembelajaran (Nasrullah & Sufiyanti, 2023).

Teknologi dapat mendukung penerapan model *Project Based Learning* agar berjalan dengan efektif. Pemanfaatan teknologi seperti youtube menjadi pilar penting. Aplikasi Youtube menyediakan berbagai referensi video drama berupa teknik dalam bermain peran dan sebagai media dalam publikasi hasil karya peserta didik. Aplikasi Youtube memberikan segala hal mengenai teknik dalam bermain peran yang menarik bagi peserta didik sehingga mereka dapat mempelajari dengan lebih menyenangkan dan efektif. Melalui kombinasi antara model *Project Based Learning* dan Youtube saya berharap kemampuan dalam bermain peran peserta didik dapat menjadi meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui progres dalam penerapan model *Project Based Learning* yang didukung dengan aplikasi Youtube yang dapat meningkatkan kemampuan bermain peran pada peserta didik kelas XI LK 2 SMK Negeri 8 Semarang

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode pelaksanaan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan berfokus pada peningkatan kemampuan bermain peran

berbantuan aplikasi youtube menggunakan pendekatan project based learning. Melalui penelitian tindakan kelas ini guru dapat mengkaji masalah yang sedang dialami secara alamiah yang didasarkan pada bukti empiris. Wardhani dan Wihardit (2012:115) mengatakan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelas melalui kegiatan refleksi dari yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat. Penelitian ini saya lakukan dengan beberapa tahapan diantaranya perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi.

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan sebanyak dua siklus pada setiap siklusnya terdiri atas 2 pertemuan. Artikel ini dilaksanakan pada saat kegiatan PPL 2. Objek yang dituju penelitian ini adalah peserta didik kelas XI LK 2 SMK N 8 Semarang semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri atas 33 peserta didik dan seluruhnya adalah bergender wanita. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan bermain peran pada materi drama.

Instrumen penelitian meliputi angket dan penilaian terhadap unjuk kerja berupa penampilan bermain peran yang telah diberikan oleh peserta didik. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan, serta observasi dalam mencatat partisipasi dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu **perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi**, dengan rincian sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan (Planning)**

Pada tahap ini, peneliti:

- 1) Mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran drama, khususnya keterampilan bermain peran.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran menggunakan model **Project Based Learning (PjBL)** berbantuan **media YouTube**.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian, seperti: lembar observasi, angket, rubrik penilaian performa, dan dokumentasi.
- 4) Menyusun skenario pembelajaran dan media pendukung seperti LKPD digital dan video referensi dari YouTube.

#### **2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)**

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai rancangan yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama dua pertemuan pada setiap siklus, meliputi:

- 1) Pengenalan materi drama dan teknik bermain peran.
- 2) Pemberian proyek berupa pementasan drama yang diunggah ke YouTube.
- 3) Bimbingan dan arahan langsung dari guru selama proses latihan dan penampilan.
- 4) Penggunaan YouTube sebagai media belajar dan sarana publikasi hasil karya.

#### **3. Observasi (Observing)**

Selama proses tindakan berlangsung, peneliti:

- 1) Melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik.
- 2) Mencatat keterlibatan, keaktifan, kolaborasi, dan pemanfaatan media YouTube.
- 3) Mendokumentasikan proses pembelajaran dan pementasan drama.
- 4) Mengisi lembar observasi dan menilai performa berdasarkan rubrik yang telah disusun.

#### **4. Refleksi (Reflecting)**

Setelah tindakan dilakukan, peneliti melakukan refleksi dengan tujuan:

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada setiap siklus.
- 2) Menganalisis data kuantitatif (nilai performa) dan data kualitatif (hasil observasi dan angket).
- 3) Menentukan perbaikan atau modifikasi untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

- 4) Menyimpulkan efektivitas penerapan model PjBL berbantuan YouTube dalam meningkatkan keterampilan bermain peran

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas XI LK 2 SMK Negeri 8 Semarang dengan tujuan meningkatkan kemampuan bermain peran pada materi drama. Upaya peningkatan ini dilakukan dengan melaksanakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada materi teks drama. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II.

##### 1. Prasiklus

Hasil penelitian pada pra siklus yang diperoleh dari observasi dan penilaian awal, diperoleh bahwa rata rata kemampuan bermain peran peserta didik adalah 64. Peserta didik yang memenuhi KKM (73) sebanyak 8 dari 33 peserta didik. dari hasil penilaian awal peneliti menemukan beberapa masalah yang ditemukan diantaranya ekspresi dan intonasi yang ditunjukan peserta didik tergolong lemah dikarenakan kurangnya penghayatan bermain peran. Hal lain yang menyebabkan kurangnya nilai peserta didik adalah kurangnya kerja sama antar peserta didik dalam berkelompok. Kegiatan pembelajaran pada tahapan iini adalah menggunakan teknik ceramah yang berbantuan salindia dan penugasan hanya berbentuk tes tertulis sehingga mereka merasakan rasa kejenuhan dan kurang mendalami peran sesungguhnya pada tokoh yang diperankan. Pada hasil observasi, ditemukan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam bermain peran sehingga pemahaman dan praktik bermain drama masih rendah. Berikut hasil analisis yang peneliti dapatkan pada tahapan prasiklus :

**Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Prasiklus**

Nilai	Frekuensi	Persentase
50-55	0	0%
56-61	0	0%
62-67	12	36,3%
68-73	13	39,3%
74-79	5	15,1%
80-85	2	6%
86-91	1	3%
92-97	0	0%
Jumlah	33	100%

**Tabel 3.2 Statistik Nilai Prates Prasiklus**

Statistik	Nilai
KKTP	73
Jumlah Peserta Didik	33
Tuntas	8
Tidak tuntas	25
Presentase Ketuntasan	24,1%
Presentase Ketidaktuntasan	75,9%
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	62
Rata-rata Nilai	64

Berdasarkan tabel 3.1 menunjukkan bahwa 12 peserta didik memperoleh nilai 62-67 dengan presentase 36,3%, peserta didik dengan perolehan nilai 68-73 sebanyak 13 peserta

didik dengan presentase 39,3%, peserta didik dengan perolehan nilai 74-79 sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 15,1%, peserta didik dengan perolehan nilai 80-85 sebanyak 2 peserta didik dengan presentase 6%, dan peserta didik dengan perolehan nilai 86-91 sebanyak 1 peserta didik dengan presentase 3%. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 8 peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 75,9% pada tahapan prasiklus, sedangkan peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 8 peserta didik dengan presentase total 24,1%. Maka dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam bermain peran tergolong masih kurang dan perlu ditingkatkan kembali. Permasalahan utama pada hal ini adalah kepercayaan diri yang ada pada peserta didik lemah, kurangnya motivasi untuk kerja sama antar peserta didik, dan metode untuk eksplorasi pemahaman bermain peran masih tergolong lemah.

## 2. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025. Siklus I bermula dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi. Berikut merupakan penerapan pelaksanaan pada setiap tahapannya.

### a) Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan adalah awal tahapan untuk melaksanakan penelitian serta sebagai landasan awal yang berarti bagi peneliti. Pada tahapan ini, peneliti merancang rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas dari perangkat pembelajaran, media pembelajaran yang diperlukan. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran pada materi drama dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan integrasi aplikasi Youtube. Perangkat pembelajaran tersebut mencakup modul ajar, materi ajar, media pembelajaran, instrument penilaian bermain peran pada materi drama, asesmen pembelajaran serta platform E-LKPD berbantuan aplikasi padlet.

### b) Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini, tindakan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) yang telah dirancang. Proses pembelajaran diawali kegiatan pendahuluan yaitu apersepsi kepada peserta didik melalui beberapa pertanyaan pemantik mengenai film yang disukai dan lain sebagainya untuk meningkatkan konsentrasi. Setelah itu, peneliti memberikan paparan materi mengenai langkah langkah dalam membuat drama khususnya pada bermain peran. Peneliti memanfaatkan contoh bermain peran pada suatu pertunjukan drama dengan bantuan aplikasi Youtube untuk memancing peserta didik dalam memahami pendalaman peran sesungguhnya. Kemudian peneliti memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperagakan peran yang telah ditentukan dengan berdialog, menggunakan intonasi, dan memperagakan mimikri ekspresi. Peneliti sebagai fasilitator berperan aktif dalam memberikan bimbingan dan arahan terhadap kendala dan kesulitan yang dihadapi. Hal ini memberikan suatu pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

### c) Tahapan Pengamatan

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat hal apa saja yang terjadi dan yang perlu diperbaiki dengan menggunakan instrumen penilaian sebagai penilaian aktivitas peserta didik terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan model yang berbeda dan memanfaatkan media pembelajaran memiliki dampak yang positif. Antusias dan pemahaman peserta didik meningkat sehingga mereka tumbuh rasa percaya diri untuk mempraktikkan untuk bermain peran. Namun, pada proses ini masih terdapat

beberapa peserta didik yang mengalami kendala dalam mempraktikkan permainan peran. Selain itu peneliti pada siklus ini juga mengambil beberapa dokumentasi ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahapan ini pengamatan dilaksanakan dengan memperoleh nilai tes praktik bermain peran dan hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik selama proses pengerjaan proyek. Berikut merupakan hasil nilai yang peneliti peroleh pada tahapan pengamatan di siklus I:

**Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pascates Siklus I**

Nilai	Frekuensi	Persentase
65-70	8	24,2%
71-75	6	18,1%
76-81	8	24,2%
82-87	7	21,2%
88-93	3	9%
94-99	0	0%
Jumlah	33	100%

**Tabel 3.4 Statistik Nilai Pascates Siklus I**

Statistik	Nilai
KKTP	73
Jumlah Peserta Didik	33
Tuntas	25
Tidak Tuntas	8
Persentase Ketuntasan	27,5%
Persentase Ketidaktuntasan	72,5%
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	65
Rata-rata Nilai	70,4

Berdasarkan data pada tabel 3.3 menunjukkan bahwa terdapat 8 peserta didik yang telah mencapai nilai 65-70 dengan presentase 24,2%, sebanyak 6 peserta didik memperoleh nilai 71-75 dengan presentase 18,2%, sebanyak 8 peserta didik memperoleh nilai 76-81 dengan presentase 24,2%, sebanyak 7 peserta didik memperoleh nilai 82-87 dengan presentase 21,2%, sebanyak 3 peserta didik memperoleh nilai 88-93 dengan presentase 9%. Pada data tersebut dapat diketahui peningkatan nilai rata rata dari pra siklus yang telah dilakukan sebelumnya. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan pada siklus I mengalami peningkatan dari hasil tes yang dilakukan ketika pra siklus. Pada siklus I menunjukkan 25 peserta didik mencapai ketuntasan dengan presentase 72,5% dan 8 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan presentase 27,5% dengan kriteria ketuntasan minimal (73).

d) Tahapan Refleksi

Pada tahapan refleksi yang dilakukan di akhir pembelajaran dengan tujuan bahwa pada siklus I pembelajaran dengan materi drama khususnya pada segi bermain peran di kelas XI LK 2 SMK N 8 Semarang belum berjalan dengan optimal. Hal ini nampak terdapat dari beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan peran secara optimal. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut dari refleksi ini, peneliti merancang perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya yaitu siklus ke II. Sebagai perbaikan peneliti akan melaksanakan siklus II dengan melaksanakan langkah dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan sederhana dengan memberikan contoh dan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sekitar peserta didik. adanya langkah tersebut, saya sebagai peneliti juga meningkatkan pendampingan saat peserta didik melaksanakan proses bermain peran

dan memanfaatkan media Youtube sebagai sumber materi yang akan menggali pemahaman dan media untuk mengumpulkan poryek yang ditugaskan.

### 3. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II di kelas XI LK 2 SMK N 8 Smearang pada tanggal 21 April 2025. Tindakan pada siklus II dirancang dengan beberpa perbaikan dari pelaksanaan siklus sebelumnya. Pada siklus II terdapat beberapa tahapan diantaranya adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut merupakan penjelasan dari beberap tahapan yang ada pada siklus II.

#### a) Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini di siklus II ini bermula pada penyusunan perangkat pembelajaran yang mencakup modul ajar, materi ajar, media pembelajaran, lembar instrumen observasi, asesmen untuk pembelajaran dengan penilaian praktik bermain peran secara langsung. Pada perancangan modul ajar memiliki cakupan langkah kegiatan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan *Project Based Learning* dengan mengalokasikan waktu yang dibutuhkan hingga lampiran yang diperlukan. Perbedaan pada siklus ini adalah kombinasi antara model pembelajaran dengan media pembelajaran Youtube sebagai hal yang menentukan keberhasilan nproyek yang dibuat oleh peserta didik dalam materi drama khususnya dalam segi bermain peran. Penggunaan media ini dapat memeberikan wawasan yang luas dan mudah untuk digunakan oleh peserta didik sehingga pehamaan peserta didik akan lebih meningkat.

#### b) Tahap Tindakan

Pada tahapan ini dilaksanakan di kelas XI LK 2 dengan alokasi jam pembelajaran 2 JP (90 menit) pada materi drama yang telah disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan dan pemberian apersepsi kepada peserta didik diikuti dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti peserta didik secara langsung memahami hal yang perlu dievaluasi dan ditingkatkan dalam bermain peran dalam kelompok masing masing. Peserta didik mendalami peran yang dipernakan dengan menyaksikan contoh dan langkah yang diakses melalui Youtube. Setelah itu, dengan dampingan peneliti peserta didik mempraktikan secara langsung dalam permainan peran yang telah dibagikan. Peneliti membimbing dan memberikan arahan secara langsung. Pada akhir kegiatan kumpulan rekaman pementasan drama diedit dan dikumpulkan melalui media youtube untuk dilaksanakan penilaian. Penliti lebih intensif dalam proses pengumpulan proyek agar berjalan dengan maksimal. Hasil kegiatan bermain peran dapat memperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Distribusi Frekuensi Nilai Pascates Siklus II**

Nilai	Frekuensi	Persentase
74-80	2	6%
81-86	14	42,4%
87-92	12	36,3%
93-98	5	15,1%
Jumlah	33	100%

**Tabel 3.6 Statistik Nilai Pascates Siklus II**

Kategori	Jumlah Peserta Didik
KKTP	73
Jumlah Pesreta Didik	33
Tuntas	33
Tidak Tuntas	0

Presentase Ketuntasan	100%
Persentase Ketidaktuntasan	0%
Nilai Tertinggi	98
Nilai Terendah	75
Rata-rata nilai	86,83

Berdasarkan pada tabel tersebut yang berkenaan dengan statistik nilai pada siklus II diperoleh bahwa pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I. Data Tersebut dapat dilihat dengan sebanyak 2 peserta didik memperoleh nilai 74-80 dengan presentase 6%, sebanyak 14 peserta didik memperoleh nilai 81-86 dengan presentase 42,4%, sebanyak 12 peserta didik memperoleh nilai 87-92 dengan presentase 36,3%, sebanyak 5 peserta didik memperoleh nilai 93-98 dengan presentase 15,1%. Pada data tersebut diperoleh dari penilaian siklus II dengan rata-rata nilai yaitu 86,83 dengan jumlah peserta didik 33 dengan kategori tuntas dengan presentase 100%.

#### c) Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan pengamatan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat hal penting yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik memiliki antusias yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi drama dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi youtube. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam bermain peran dengan menerapkan model PjBL yang melibatkan kolaborasi dan keaktifan secara nyata peserta didik. Pada proses tersebut andil peserta didik dan guru dikatakan cukup baik dengan melaksanakan diskusi kelompok, pembuatan video, dan lain sebagainya. Youtube selain mempermudah peserta didik untuk bereksplorasi, juga sebagai media untuk mengumpulkan hasil proyek yang dikerjakan oleh peserta didik karena mudah dan efisien.

Pada keseluruhan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan peningkatan dari siklus sebelumnya. Peneliti telah melaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada dengan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada perangkat pembelajaran dengan materi drama. Berikut ini merupakan hasil perbandingan antara siklus I dengan siklus II.

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada setiap siklusnya terdiri atas 4 tahapan yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas diantaranya adalah tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah hasil data perbandingan pada siklus I dengan siklus II:

No	Komponen	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Peserta Didik	33	33
3	Rata-rata Nilai	70,4	86,83
3	Nilai Tertinggi	93	98
4	Nilai terendah	65	74
5	Jumlah Peserta Didik Tuntas	8	33
6	Persentase Peserta Didik Tuntas	27,5%	100%
7	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	25	0
8	Persentase Peserta Didik Tidak Tuntas	72,5%	0%



Berdasarkan pada tabel diatas, dapat dibuktikan dengan pemerolehan nilai antara siklus I dan siklus II memiliki perbedaan. Hal ini dapat disaksikan dengan nilai rata rata kelas yang didapatkan pada siklus I 70,4 dan siklus II 86,83. Nilai tinggi pada siklus I adalah 93 dan siklus II adalah 98, nilai terendah pada siklus I adalah 65 dan siklus II adalah 74. Kemudian jumlah peserta didik yang memenuhi ketuntasan pada siklus I sejumlah 8 dan siklus II sejumlah 33 peserta didik. Presentase tingkat ketuntasan pada siklus I adalah 27,5% dan siklus II adalah 100%. Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan pengkatan yang disebabkan dengan adanya perlakuan atau *treatment* yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan *Project Based Learning* berbantuan media Youtube.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan data bahwa pembelajaran keterampilan bermain peran pada kondisi awal (prasiklus) sebelum menggunakan model pendekatan PjBL berbantuan media Youtube memperoleh rata rata nilai 64 yang berarti nilai tersbut belim mencapai kategori ketuntasan. Rendahnya keterampilan bermain peran kelas XI LK 2 SMK N 8 Semarang dilihat dengan beberapa faktor diantaranya lemahnya kepercayaan diri, kurangnya penghayatan peran, minimnya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, dan kurangnya motivasi belajar karena menggunakan metode pembelajaran yang konvesional.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I diperoleh rata rata nilai sejumlah 70,4. Hal ini menunjukkan peningkatan dari tahapan pra siklus yang sejumlah 64. Hal ini membuktikan bahwa upaya perbaikan pada proses pembelajaran siklus I memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan dalam bermain peran pada peserta didik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I dengan memperoleh rata rata nilai 86,83. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II ini meningkat dari siklus I dan pra siklus. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Youtube dapat meningkatkan dalam pembelajaran drama khususnya dalam bermain peran pada peserta didik kelas XI LK 2 SMK N 8 Semarang.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan ole peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil tes pada pra siklus menunjukan nilai rat arta sejumlah 64 dengan sebagian besar peserta didik masih tergolong pada kategori di bawah KKM terdapat 25 peserta didik. Maka dari hal itu, peneliti dapat mengidentfikasi kebutuhan peserta didik yang akan menjadi tindakan oleh peneliti. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan rata rata nilai menjadi 70,4 dengan presentase keetuntasan 27,5%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata rata 86,86 dengan presentase ketuntasan sejumlah 100%. Berdasarkan pada hasil tersebut, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XI LK 2 SMK N 8 Semarang memberika keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan bermain peran pada materi drama dengan menggunakan model pendekatan *Project Based Learning* berbantuan media Youtube.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya, yang memungkinkan penelitian tindakan kelas berjudul “ Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang ini dapat diselesaikan dengan baik. Selama penyusunan penelitian ini, penulis menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Dr. Sri Suciati M.Hum., Rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Prof. Dr. Harjito, M.Hum., Direktur Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.
3. Dr. Aryo Nugroho, S.Si., M.Pd., Ketua Program Studi PPG Universitas PGRI Semarang.
4. Arisul Ulumuddin, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing.
5. Ibu Diana Kurniasari, S.Pd., sebagai guru pamong.

6. Bapak/Ibu tenaga pendidik dan kependidikan SMK Negeri 8 Semarang yang telah mendukung penelitian ini.
7. Seluruh siswa kelas XI LK 2 SMK Negeri 8 Semarang tahun ajaran 2024/2025 yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
8. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang.
9. Teman-teman PPG Calon Guru UPGRIS Gelombang 2 yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penelitian ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga hasilnya belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dari berbagai pihak. Semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca secara umum.

Ucapan terimakasih ditujukan kepada institusi resmi atau perorangan sebagai penyandang dana atau telah memberikan kontribusi lain dalam penelitian. Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N.(2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* Volume 1 No. 7. doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/1155/1018>
- Arianto, I. S., Subali, B., & Linuwih, S. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smpn 1 Ngawen. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 96–101. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.288>
- Hamdan, A., & Made, A. I. (2023). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Siswa Kelas XTKR 4 di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik MesinUnesa*, 12(01), 19–24.
- Ismawati, E. (2013). *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Suharjiyanto. 2012. Efektifitas Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Kekuatan Bahan dan Komponen Mesin Materi Roda Gigi di SMK Muhammadiyah Bantu.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Kesuma, I. G. N., Simpen, I. W., & Satyawati, M. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Berbahasa Bali Melalui Media Pembelajaran Film Pendek. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 52-59.
- Aprilia, R. R., Utama, I. M., & Sriasih, S. A. P. (2024). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DRAMA: APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING MODEL USING CANVA MEDIA TO IMPROVE DRAMA TEXT WRITING SKILLS. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(2), 311-317.

- Rohman, K. *Pengelolaan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Abad ke 21 di SD Smart School Jakarta Selatan* (Master's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Pandiangan, S. (2021). Penerapan Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Materi Pokok Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 94-110.