

Membangun Pembelajaran Kreatif dan Bermakna melalui Role Play, Project Based Learning, dan Problem Based Learning

Informasi Naskah

Riska Dwi Ananda¹**Desty Dian Safitry²****Medina Asri³****Andini Hidayati⁴****Lukman Hakim⁵**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia.

anandariskadwi507@gmail.com¹,
destyds14@gmail.com²,
medinaasri979@gmail.com³,
andinihidayati0605@gmail.com⁴,
lukmanhakim@univpgri-palembang.ac.id⁵

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan penerapan Role Play, Project Based Learning (PjBL), dan Problem Based Learning (PBL) dalam membangun pembelajaran kreatif dan bermakna selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 11 Palembang. Artikel menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus kajian bukan mengukur hasil belajar secara statistik, melainkan menggambarkan proses pembelajaran berdasarkan observasi kelas, catatan lapangan, praktik mengajar, diskusi dengan guru pamong, dokumentasi foto, dan refleksi pembelajaran. Kegiatan yang dikaji meliputi penerapan Role Play pada materi modal verb kelas XI, PjBL pada praktik tari kreasi kelas XI, PjBL pada materi ansambel musik kelas X, serta PBL pada materi statistika kelas X. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketiga pendekatan memberi ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berbicara, berdiskusi, merancang, berlatih, memecahkan masalah, mempresentasikan hasil kerja, dan melakukan refleksi. Role Play mendukung praktik komunikasi dalam konteks nyata; PjBL mendorong peserta didik menghasilkan karya seni melalui kerja kelompok; sedangkan PBL membantu peserta didik menghubungkan statistika dengan data dalam kehidupan sehari-hari. Kendala yang muncul berupa perbedaan keberanian peserta didik, keterbatasan waktu, dinamika kelompok, dan perlunya arahan berulang, tetapi dapat diatasi melalui instruksi jelas, pendampingan bertahap, media pembelajaran, dan penguatan materi.

Kata Kunci:

Role Play; Project Based Learning; Problem Based Learning; pembelajaran kreatif dan bermakna; PLP

Abstract

This article describes the implementation of Role Play, Project Based Learning (PjBL), and Problem Based Learning (PBL) in building creative and meaningful learning during the School Field Introduction Program (PLP) at SMA Negeri 11 Palembang. The article uses a descriptive qualitative approach because the focus is not to measure learning outcomes statistically, but to present classroom processes based on observation, field notes, teaching practice, discussion with mentor teachers, photo documentation, and learning reflection. The observed activities include the use of Role Play in English lessons on modal verbs for grade XI students, PjBL in creative dance practice for grade XI students, PjBL in music ensemble learning for grade X students, and PBL in statistics learning for grade X students. The findings indicate that the three approaches gave students wider opportunities to speak, discuss, design, practice, solve problems, present work, and reflect on learning. Role Play supported communication practice in real-life contexts; PjBL encouraged students to produce artistic works through collaboration; and PBL guided students to connect statistics with contextual data. Although the implementation faced obstacles such as unequal confidence, limited time, group dynamics, and the need for repeated guidance, the learning process became more active, interactive, collaborative, and closer to students' experiences.

Keyword:

Role Play; Project Based Learning; Problem Based Learning; creative and meaningful learning; PLP

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan bagaimana peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang membuat mereka mau berpikir, mencoba, bertanya, bekerja sama, dan memahami kegunaan pengetahuan dalam kehidupan. Pembelajaran yang kreatif dan bermakna menuntut guru untuk tidak berhenti pada ceramah atau latihan soal semata. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengalami proses belajar secara langsung, baik melalui komunikasi, penciptaan

karya, maupun pemecahan masalah. Pilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu kelas bergerak dari suasana pasif menuju suasana belajar yang lebih hidup, terarah, dan berpusat pada peserta didik (Wahyuni et al., 2024). Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menjadi ruang penting bagi mahasiswa calon guru untuk memahami kenyataan tersebut secara langsung. Melalui PLP, mahasiswa tidak hanya belajar menyusun perangkat pembelajaran, tetapi juga belajar membaca situasi kelas, menyesuaikan strategi, membimbing peserta didik, dan melakukan refleksi setelah pembelajaran berlangsung. Pengalaman ini mempertemukan teori perkuliahan dengan dinamika kelas yang sesungguhnya. Dalam konteks merdeka belajar, guru dan calon guru didorong untuk memilih metode serta model yang memberi ruang pada keaktifan, kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar (Hosaini et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman PLP di SMA Negeri 11 Palembang, beberapa masalah umum yang muncul di kelas ialah peserta didik yang masih pasif, kurang percaya diri saat berbicara atau tampil, pembelajaran yang kadang terasa monoton, serta kebutuhan akan kegiatan belajar yang lebih aktif. Kondisi tersebut tidak selalu berarti peserta didik tidak mampu. Dalam banyak situasi, mereka membutuhkan suasana yang memberi rasa aman untuk mencoba, tugas yang jelas, contoh yang dekat dengan pengalaman mereka, serta pendampingan yang cukup. Karena itu, model pembelajaran aktif menjadi pilihan yang relevan untuk membuka partisipasi peserta didik secara bertahap. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, terutama materi modal verb, metode Role Play dipandang sesuai karena materi ini berkaitan langsung dengan fungsi bahasa dalam komunikasi. Modal verb seperti *can*, *could*, *may*, *might*, *should*, *must*, dan *will* tidak cukup dipahami sebagai daftar aturan. Peserta didik perlu melihat bagaimana kata-kata tersebut digunakan untuk menyatakan kemampuan, kemungkinan, izin, kewajiban, saran, atau rencana dalam situasi nyata. Penelitian tentang *role playing* menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan partisipasi, keberanian, dan interaksi peserta didik karena mereka belajar melalui situasi yang diperankan, bukan hanya melalui penjelasan guru (Rusli, 2022).

Dalam pembelajaran seni, *Project Based Learning* (PjBL) sesuai diterapkan pada praktik tari kreasi dan ansambel musik karena kedua materi tersebut menuntut proses penciptaan dan latihan. Peserta didik perlu merancang ide, membagi tugas, mencoba gerak atau irama, mengevaluasi hasil latihan, lalu menampilkan karya bersama kelompok. PjBL memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui proyek yang menghasilkan produk atau penampilan, sehingga proses belajar tidak hanya berhenti pada pengetahuan, tetapi juga menyentuh keterampilan, ekspresi, dan tanggung jawab (Joko et al., 2025). Pada pembelajaran tari, PjBL mendukung eksplorasi gerak dan pengembangan kreativitas (Rahmawati, 2023). Pada pembelajaran musik ansambel, PjBL memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih kekompakan, tempo, irama, serta komunikasi kelompok (Sari et al., 2026).

Pada pembelajaran matematika, khususnya materi statistika, *Problem Based Learning* (PBL) relevan digunakan karena statistika dekat dengan data kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat diajak membaca, mengolah, menyajikan, dan menafsirkan data yang berasal dari lingkungan sekitar. Dengan masalah kontekstual, peserta didik tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami alasan mengapa data perlu disusun dan dianalisis. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PBL dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, literasi numerasi, dan pemecahan masalah pada materi statistika (Siregar et al., 2026). Berdasarkan latar tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Role Play, Project Based Learning, dan Problem Based Learning dalam membangun pembelajaran yang kreatif, aktif, interaktif, kolaboratif, dan bermakna selama kegiatan PLP di SMA Negeri 11 Palembang. Pembahasan diarahkan pada proses pembelajaran, respons peserta didik yang tampak selama kegiatan, kendala yang muncul, serta solusi yang dilakukan oleh mahasiswa PLP bersama guru pamong.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan tulisan adalah menggambarkan proses penerapan pembelajaran selama PLP, bukan menguji pengaruh model pembelajaran melalui angka, persentase, nilai rata-rata, atau uji statistik. Data yang disajikan berupa narasi proses pembelajaran, catatan pengamatan, dokumentasi kegiatan, pengalaman praktik mengajar, diskusi dengan guru pamong, dan refleksi mahasiswa PLP. Lokasi kegiatan adalah SMA Negeri 11 Palembang. Kegiatan PLP dilaksanakan pada tahun 2026, yaitu selama rentang pelaksanaan PLP di sekolah. Subjek yang diamati bukan individu tertentu secara terpisah, melainkan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik, guru pamong, dan mahasiswa PLP. Fokus pengamatan diarahkan pada penerapan Role Play pada pembelajaran Bahasa Inggris materi modal verb kelas XI, PjBL pada praktik tari kreasi kelas XI, PjBL pada pembelajaran ansambel musik kelas X, dan PBL pada pembelajaran statistika kelas X.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, dokumentasi foto, catatan lapangan, praktik mengajar, diskusi dengan guru pamong, dan refleksi pembelajaran. Observasi digunakan untuk melihat

suasana kelas, keterlibatan peserta didik, bentuk interaksi, dan kendala yang muncul. Dokumentasi foto digunakan sebagai penguat narasi proses pembelajaran. Catatan lapangan dan refleksi digunakan untuk menangkap hal-hal yang tidak selalu tampak dalam dokumentasi, misalnya keberanian peserta didik, dinamika kelompok, serta kebutuhan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Analisis data dilakukan secara naratif melalui tiga langkah. Pertama, data direduksi dengan memilih informasi yang relevan dengan penerapan Role Play, PjBL, dan PBL. Kedua, data disusun berdasarkan tema, yaitu pembelajaran Bahasa Inggris, tari kreasi, ansambel musik, statistika, integrasi model pembelajaran, serta kendala dan solusi. Ketiga, penulis menarik kesimpulan secara deskriptif dengan menghubungkan pengalaman PLP, hasil pengamatan kelas, dan dukungan teori dari penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Role Play pada Materi Modal Verb

Penerapan Role Play pada materi modal verb dilakukan dengan menempatkan peserta didik sebagai pengguna bahasa dalam situasi komunikasi. Mahasiswa PLP terlebih dahulu mengenalkan fungsi modal verb seperti *can*, *could*, *may*, *might*, *should*, *must*, dan *will* melalui contoh kalimat sederhana. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk memahami penggunaan modal tersebut dalam konteks percakapan, misalnya meminta izin, memberi saran, menyampaikan kewajiban, menyatakan kemampuan, atau membuat rencana. Langkah ini membantu peserta didik melihat bahwa modal verb bukan sekadar bentuk tata bahasa, melainkan alat untuk menyampaikan maksud secara tepat. Kegiatan Role Play kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok kecil. Setiap kelompok diminta menyusun dialog berdasarkan situasi tertentu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti percakapan di sekolah, ajakan melakukan kegiatan, nasihat kepada teman, atau aturan yang harus dipatuhi. Peserta didik berdiskusi memilih peran, menuliskan kalimat, berlatih pengucapan, lalu menampilkan percakapan di depan kelas. Dalam proses ini, mahasiswa PLP berperan sebagai fasilitator yang memberi contoh, mengoreksi secara wajar, dan membantu kelompok yang masih bingung menyusun dialog.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Role Play membantu peserta didik lebih berani menggunakan Bahasa Inggris. Pada awal kegiatan, sebagian peserta didik masih tampak ragu, takut salah, atau malu berbicara di depan teman. Namun, ketika kegiatan dilakukan secara berkelompok, keberanian mereka perlahan meningkat karena beban tampil tidak ditanggung sendiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ratna (2023) dan Rusli (2022) yang menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan partisipasi peserta didik. Dalam konteks Bahasa Inggris, kegiatan bermain peran juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara komunikatif, sebagaimana tampak pada pembelajaran yang melibatkan *role playing* dalam keterampilan membaca dan berbahasa.



Gambar 1. Kegiatan Role Play pada pembelajaran Modal Verb.

Dokumentasi tersebut memperlihatkan peserta didik tampil dalam kelompok untuk mempraktikkan percakapan yang memuat modal verb. Kegiatan ini tidak hanya melatih pemahaman struktur bahasa, tetapi juga membiasakan peserta didik menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik belajar menyampaikan kalimat secara lebih percaya diri, mendengarkan teman, dan menyesuaikan ekspresi dengan situasi yang diperankan. Selain berdampak pada keberanian berbicara, Role Play juga memperkuat kerja sama. Peserta didik perlu membagi peran, menyusun dialog, menyepakati alur, dan berlatih bersama sebelum tampil. Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Bermain peran juga memberi ruang bagi imajinasi dan interaksi sosial peserta didik, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian tentang ragam kegiatan bermain peran yang menekankan nilai pengalaman, ekspresi, dan hubungan antarpeserta didik (Jumiatmoko et al., 2023).

Penerapan PjBL pada Praktik Tari Kreasi

Penerapan PjBL pada praktik tari kreasi dilakukan melalui kegiatan proyek kelompok. Peserta didik tidak hanya diminta menirukan gerak yang sudah ada, tetapi diberi kesempatan untuk merancang konsep tari, mengeksplorasi gerak, menyusun pola lantai, memilih musik pengiring, dan menampilkan hasil karya. Proses ini penting karena pembelajaran seni tari tidak cukup dipahami melalui teori. Peserta didik perlu mengalami proses penciptaan secara langsung agar kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama dapat berkembang. Pada tahap awal, mahasiswa PLP memberi arahan mengenai tujuan pembelajaran, tema tari, serta kriteria penampilan yang perlu diperhatikan. Peserta didik kemudian bekerja dalam kelompok untuk menentukan ide gerak dan membagi tugas. Ada peserta didik yang lebih aktif menyusun gerak, ada yang membantu mengingat urutan, ada yang memperhatikan pola lantai, dan ada yang mengatur musik. Perbedaan peran ini menjadi bagian dari pembelajaran karena proyek tari kreasi menuntut tanggung jawab bersama.

PjBL memberikan ruang yang cukup luas untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan Anggelia et al. (2022) yang menjelaskan bahwa PjBL dapat membantu mengembangkan kreativitas belajar karena peserta didik terlibat dalam proses merancang dan menghasilkan karya. Dalam pembelajaran tari kreasi, Rahmawati (2023) juga menunjukkan bahwa PjBL relevan digunakan karena peserta didik dapat menghubungkan eksplorasi gerak, latihan, dan penampilan sebagai satu rangkaian belajar. Kreativitas dalam konteks ini tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari keberanian mencoba gerak, menerima masukan, dan memperbaiki penampilan.



Gambar 2. Praktik tari kreasi berbasis Project Based Learning.

Gambar ini menunjukkan peserta didik menampilkan hasil praktik tari kreasi sebagai bagian dari proyek pembelajaran. Penampilan tersebut merupakan hasil dari proses sebelumnya, yaitu diskusi kelompok, eksplorasi gerak, latihan pola lantai, dan penyesuaian musik. Melalui kegiatan seperti ini, peserta didik belajar bahwa karya seni lahir dari proses yang bertahap dan membutuhkan kerja sama, bukan hanya kemampuan individu. Dalam pelaksanaan PLP, kegiatan tari kreasi juga memperlihatkan bahwa peserta didik membutuhkan dukungan suasana yang memberi ruang berekspresi. Sebagian peserta didik tampak lebih percaya diri ketika tampil bersama kelompok. Sebagian lainnya masih memerlukan dorongan, terutama saat harus memperagakan gerak di depan kelas. Pendampingan bertahap membantu mereka memahami bahwa kesalahan dalam latihan merupakan bagian dari proses kreatif. Penelitian Mustika (2022) dan Rachmantika et al. (2022) sama-sama menempatkan PjBL sebagai pendekatan yang dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif karena peserta didik diberi kesempatan mengembangkan ide melalui aktivitas yang terarah.

Penerapan PjBL pada Materi Ansambel Musik

Penerapan PjBL pada materi ansambel musik dilakukan melalui proyek kelompok yang menuntut peserta didik berlatih memainkan musik secara bersama-sama. Kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep ansambel, pembagian kelompok, pembagian alat musik, serta penjelasan tugas setiap anggota. Setelah itu, peserta didik berlatih tempo, irama, kekompakan, dan urutan penampilan. Mahasiswa PLP mendampingi proses latihan dengan memberi arahan sederhana, membantu kelompok yang belum kompak, serta mengingatkan pentingnya mendengarkan permainan teman. Ansambel musik menuntut kolaborasi yang nyata. Satu peserta didik tidak dapat berjalan sendiri karena bunyi yang dihasilkan harus menyatu dengan anggota lain. Karena itu, PjBL menjadi model yang sesuai. Peserta didik belajar melalui proyek penampilan musik yang memiliki tujuan jelas dan hasil yang dapat diamati. Dalam prosesnya, mereka belajar berkomunikasi, disiplin mengikuti tempo, bertanggung jawab terhadap alat musik masing-masing, dan menghargai peran teman. Pembelajaran seperti ini sejalan dengan gagasan model kreatif dan kolaboratif yang menekankan pengalaman langsung, kerja tim, dan hasil karya sebagai bagian dari proses belajar (Rohmani et al., 2024).

Dukungan penelitian pada pembelajaran ansambel musik juga menunjukkan hal yang sama. Azka et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran musik berbasis proyek dapat membantu meningkatkan keterampilan bermusik karena peserta didik terlibat dalam latihan dan penampilan. Sari et al. (2026) juga memperlihatkan bahwa implementasi PjBL dalam pembelajaran musik mendorong peserta didik untuk belajar melalui praktik, pembagian peran, dan kerja sama kelompok. Selama PLP, hal tersebut tampak ketika peserta didik harus menyesuaikan tempo dan menjaga kekompakan sebelum tampil di depan kelas.



Gambar 3. Latihan ansambel musik secara berkelompok.

Dokumentasi ini memperlihatkan peserta didik memainkan musik secara berkelompok dalam pembelajaran ansambel. Setiap anggota memiliki peran yang saling berkaitan sehingga keberhasilan penampilan bergantung pada kekompakan kelompok. Melalui proyek ansambel, peserta didik belajar bahwa kerja sama, kedisiplinan mengikuti tempo, dan komunikasi antarteman menjadi bagian penting dari keterampilan bermusik. Kegiatan ansambel musik juga menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya menghasilkan penampilan, tetapi membangun kebiasaan belajar yang lebih bertanggung jawab. Peserta didik perlu hadir dalam latihan, memahami bagian masing-masing, dan menyesuaikan permainan dengan kelompok. Kendala seperti tempo yang belum sama, suara alat yang belum seimbang, atau kelompok yang belum kompak menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi bermakna karena peserta didik mengalami sendiri hubungan antara latihan, kesalahan, perbaikan, dan hasil penampilan.

Penerapan PBL pada Materi Statistika

Penerapan PBL pada materi statistika dilakukan dengan menghadirkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan data dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diajak memahami masalah, mengidentifikasi data yang diperlukan, berdiskusi dalam kelompok, mengolah data, menyajikan hasil, dan mempresentasikan jawaban. Dalam kegiatan ini, mahasiswa PLP tidak langsung memberikan jawaban akhir, tetapi membimbing peserta didik melalui pertanyaan, arahan penggunaan LKPD, dan penguatan konsep setelah diskusi berlangsung. Materi statistika sesuai diterapkan dengan PBL karena peserta didik dapat melihat kegunaan data secara lebih konkret. Misalnya, data nilai, tinggi badan, kebiasaan belajar, atau hasil pengamatan sederhana dapat digunakan untuk memahami penyajian data, ukuran pemusatan, dan penafsiran hasil. Dengan cara ini, statistika tidak hanya muncul sebagai kumpulan rumus, tetapi sebagai alat untuk membaca informasi. Hayati et al. (2024) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran statistika berbasis PBL dapat memfasilitasi literasi numerasi, sedangkan Intan dan Putra (2022) menekankan peran PBL dalam kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi statistika.

Selama kegiatan PLP, peserta didik terlihat lebih aktif ketika diminta menyelesaikan masalah bersama kelompok. Mereka saling bertanya, membagi tugas, dan mencoba menyusun jawaban yang dapat dipresentasikan. Tidak semua peserta didik langsung memahami masalah yang diberikan. Beberapa membutuhkan penjelasan ulang, terutama ketika harus menghubungkan data dengan konsep statistika. Namun, proses bertanya dan memperbaiki jawaban justru menjadi bagian penting dari pembelajaran berbasis masalah. Siregar et al. (2026) menjelaskan bahwa PBL dapat mendukung kemampuan berpikir kritis pada materi statistika, sementara Tamsil et al. (2025) dan Sari (2024) memperlihatkan pentingnya perangkat berbasis PBL untuk membantu peserta didik belajar secara lebih terarah.



Gambar 4. Diskusi kelompok pada pembelajaran statistika berbasis Problem Based Learning.

Gambar ini memperlihatkan peserta didik berdiskusi dalam kelompok saat menyelesaikan permasalahan statistika. Diskusi menjadi bagian penting dalam PBL karena peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi mencoba memahami masalah, mencari cara penyelesaian, dan menyusun jawaban bersama. Mahasiswa PLP berperan mendampingi agar diskusi tetap terarah dan konsep statistika dapat dipahami dengan lebih jelas. PBL juga memberi pengalaman kepada peserta didik untuk menyampaikan alasan atas jawaban yang mereka pilih. Ketika hasil diskusi dipresentasikan, peserta didik belajar mengomunikasikan proses berpikirnya. Kegiatan ini melatih kepercayaan diri, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis. Buku model pembelajaran berbasis masalah menekankan bahwa PBL dapat diarahkan untuk membangun keterampilan berpikir kreatif dan karakter, terutama ketika peserta didik dilibatkan dalam proses mencari solusi dan merefleksikan hasilnya (Sihombing et al., 2023).

Pembelajaran Kreatif dan Bermakna melalui Integrasi Role Play, PjBL, dan PBL

Role Play, PjBL, dan PBL memiliki karakter yang berbeda, tetapi ketiganya bertemu pada prinsip yang sama: peserta didik ditempatkan sebagai pusat pembelajaran. Role Play menekankan pengalaman berkomunikasi melalui peran; PjBL menekankan proses menghasilkan karya melalui proyek; sedangkan PBL menekankan pemecahan masalah melalui penyelidikan sederhana. Ketiganya menggeser peran peserta didik dari pendengar pasif menjadi pelaku belajar yang aktif. Dalam konteks PLP di SMA Negeri 11 Palembang, integrasi ketiga pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran kreatif tidak selalu berarti kegiatan yang rumit. Kreativitas dapat muncul saat peserta didik menyusun dialog modal verb, merancang gerak tari, menata kekompakan ansambel, atau mencari cara menyajikan data statistika. Pembelajaran menjadi bermakna ketika aktivitas tersebut dekat dengan pengalaman peserta didik dan memberi ruang bagi mereka untuk memahami alasan di balik materi yang dipelajari. Model-model pembelajaran aktif dan kolaboratif pada dasarnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi (Wahyuni et al., 2024).

Ketiga pendekatan tersebut juga melatih keterampilan yang dibutuhkan peserta didik di luar kelas. Role Play melatih komunikasi dan keberanian; PjBL melatih perencanaan, kreativitas, dan tanggung jawab; sedangkan PBL melatih kemampuan memahami masalah, berpikir kritis, dan menyusun solusi. Pada saat yang sama, ketiganya memberi ruang bagi peserta didik untuk mencoba, mengalami kesalahan, menerima masukan, memperbaiki hasil, dan menyampaikan proses belajarnya. Proses seperti inilah yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan tidak monoton. Bagi mahasiswa PLP, penerapan ketiga pendekatan tersebut memberikan pengalaman pedagogik yang berharga. Mahasiswa belajar bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kejelasan instruksi, kemampuan membaca suasana kelas, kesabaran mendampingi kelompok, dan ketepatan memberi penguatan. Dalam praktiknya, mahasiswa PLP perlu menyeimbangkan rencana pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas. Hal ini menjadi bekal penting untuk membangun kesiapan sebagai calon pendidik yang reflektif.

Kendala dan Solusi

Pelaksanaan Role Play, PjBL, dan PBL selama PLP tidak terlepas dari kendala. Kendala pertama adalah perbedaan keberanian peserta didik. Pada kegiatan Role Play dan penampilan seni, sebagian peserta didik masih malu berbicara atau tampil di depan kelas. Pada kegiatan PBL, beberapa peserta didik juga belum percaya diri menyampaikan pendapat saat diskusi. Kondisi ini wajar karena peserta didik memiliki pengalaman, karakter, dan tingkat kesiapan yang berbeda. Kendala kedua adalah keterbatasan waktu. Role Play membutuhkan waktu untuk menyusun dialog dan berlatih. PjBL pada tari kreasi dan ansambel musik membutuhkan proses perencanaan, latihan, revisi, dan penampilan. PBL pada statistika juga memerlukan

waktu untuk memahami masalah, berdiskusi, mengolah data, dan mempresentasikan hasil. Jika waktu tidak dikelola dengan baik, beberapa tahap pembelajaran dapat berjalan terburu-buru.

Kendala ketiga berkaitan dengan dinamika kelompok. Tidak semua kelompok langsung kompak. Ada peserta didik yang aktif mengambil peran, tetapi ada pula yang menunggu arahan teman. Pada praktik ansambel musik, kekompakan tempo dan irama menjadi tantangan. Pada tari kreasi, kelompok perlu menyesuaikan ide gerak dan pola lantai. Pada PBL, kelompok perlu membagi tugas agar diskusi tidak didominasi oleh satu atau dua peserta didik saja. Solusi yang dilakukan ialah memberikan instruksi yang jelas, membagi kelompok dalam jumlah yang lebih kecil, menyediakan contoh sederhana, dan melakukan pendampingan bertahap. Mahasiswa PLP juga perlu menggunakan media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami tugas, misalnya contoh dialog, panduan proyek, LKPD, tayangan materi, atau pertanyaan pemantik. Pada akhir pembelajaran, refleksi dan penguatan materi perlu diberikan agar peserta didik memahami hubungan antara aktivitas yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran.

Penguatan positif juga diperlukan. Peserta didik yang masih malu perlu diberi kesempatan untuk mulai dari peran kecil, lalu meningkat secara bertahap. Kelompok yang belum kompak perlu didampingi dengan pertanyaan arahan, bukan langsung diberi jawaban. Dengan cara ini, pembelajaran tetap memberi ruang bagi peserta didik untuk berkembang. Kendala yang muncul bukan alasan untuk kembali pada pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada guru, melainkan bahan refleksi untuk memperbaiki rancangan pembelajaran berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PLP di SMA Negeri 11 Palembang, penerapan Role Play, Project Based Learning, dan Problem Based Learning dapat membangun pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Role Play pada materi modal verb membantu peserta didik memahami fungsi bahasa melalui percakapan dan situasi yang diperankan. Kegiatan ini mendorong keberanian berbicara, kerja sama, dan pemahaman penggunaan modal verb dalam konteks komunikasi sehari-hari. PjBL pada praktik tari kreasi memberi ruang bagi peserta didik untuk merancang konsep tari, mengeksplorasi gerak, menyusun pola lantai, memilih musik, berlatih, dan menampilkan karya. PjBL pada materi ansambel musik mendorong peserta didik berlatih memainkan musik secara berkelompok, menjaga tempo, membagi peran, dan membangun kekompakan. Kedua kegiatan seni tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas, tanggung jawab, komunikasi, dan kolaborasi. PBL pada materi statistika membantu peserta didik memahami data melalui masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik belajar membaca masalah, berdiskusi, mengolah data, menyajikan hasil, mempresentasikan jawaban, dan melakukan refleksi. Kendala yang muncul selama pelaksanaan, seperti perbedaan keberanian peserta didik, keterbatasan waktu, kelompok yang belum kompak, serta kebutuhan arahan berulang, dapat diatasi melalui instruksi yang jelas, pendampingan bertahap, pembagian kelompok yang tepat, penggunaan media pembelajaran, dan penguatan materi pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, pengalaman PLP menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar lebih dekat dengan pengalaman peserta didik dan lebih bermakna bagi perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan model project-based learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398-408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Azka, T. I., Rizal, S., & Roekmana, G. M. (2025). Upaya peningkatan keterampilan bermusik siswa melalui pembelajaran berbasis project (PjBL) musik ansambel di SMP Negeri 13 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19674-19679. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29420>
- Hayati, R., Pratiwi, U. M., Hasan, H., & Pujiastuti, H. (2024). Pengembangan modul ajar statistika berbasis *problem based learning* untuk memfasilitasi kemampuan literasi numerasi siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1763-1775. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3344>
- Hosaini, Kurniawati, Y., Fitriana, Y., Putri, R. E., Suarnatha, I. P. D., Haqiyah, A., Oktavia, N. T., & Rizka, B. (2022). Metode dan model pembelajaran untuk merdeka belajar. *Kreator Cerdas Indonesia*. https://repository.unismabekasi.ac.id/2672/1/i.%20BOOKCHAPTER%201_%20WATER%20%281%29.pdf

- Intan, N., & Putra, B. Y. G. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi statistika: Implementasi model problem-based learning. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 97-116. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6713>
- Joko, Wrahatnolo, T., Anwar, S., Fadhilah, S. N., Wilujeng, B. Y., Nugraha, A. S., Ratnasari, W., Sari, F. I., Triana, L., Rahayu, L. D., Suryanto, M., & Allo, Y. R. M. (2025). Model-model pembelajaran kreatif dan kolaboratif dalam pendidikan vokasi. *Widina Media Utama*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/620187-model-model-pembelajaran-kreatif-dan-kol-e2071f4b.pdf>
- Jumiatmoko, Rohmah, F., & Nafiah, S. S. (2023). Implementasi ragam kegiatan bermain peran dalam pengembangan moral anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 11(3), 304-314. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.81534>
- Mustika, J. (2022). Pengembangan e-modul matematika berbasis *project based learning* (PjBL) ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3573-3585. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5929>
- Rachmantika, A. R., Waluya, S. B., & Isnarto. (2022). Kemampuan berpikir kreatif matematis pada pembelajaran *project based learning* dengan setting daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2609-2615. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.1100>
- Rahmawati, S. B. (2023). Pembelajaran tari kreasi menggunakan *project based learning* (PjBL) di SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(2), 423-437. <https://doi.org/10.26740/jps.v12n2.p423-437>
- Ratna. (2023). Penerapan metode role playing (sosiodrama) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2224-2231. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5547>
- Rohmani, A. H., Muyassarah, & Khalizah, S. N. (2024). Model & strategi pembelajaran. *Widina Media Utama*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/584714-model-strategi-pembelajaran-ee20d3f3.pdf>
- Rusli. (2022). Peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode role playing di kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 1(2), 127-148. <https://doi.org/10.69548/jigm.v1i2.12>
- Sari, A. Y. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* pada materi statistika di fase E SMA Negeri 10 Kabupaten Tebo. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/20042>
- Sari, K. D. N., Nugroho, A. E., & Aesijah, S. (2026). Implementasi model *project based learning* dalam pembelajaran musik angklung di SMP Negeri 11 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 286-311. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12488>
- Septiani, D., Hariyanto, & Atmaja, I. W. W. (2026). Pengaruh pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode Question Answer Relationship (QAR) dan role playing terhadap keterampilan membaca komprehensif siswa kelas 8 SMPN 2 Tempurejo semester genap tahun pembelajaran 2024-2025. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(2), 10885-10892. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/38199>
- Sihombing, L. N., Hajar, I., Hidayat, & Sinaga, B. (2023). Buku model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. *Widina Bhakti Persada Bandung*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/558957-buku-model-pembelajaran-berbasis-masalah-185f5913.pdf>
- Siregar, A. A., Pasaribu, L. H., & Rohanita, L. (2026). Pengaruh problem-based learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi statistika. *JNPM: Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 10(1), 13-25. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v10i1.11664>
- Tamsil, J., Muchlis, E. E., Hanifah, & Sumardi, H. (2025). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning (PBL) pada materi statistika kelas X SMA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(4). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i4.13580>
- Wahyuni, R. S., Arifin, S., Puspitasari, I., Astiswijaya, N., Santika, N. W. R., Oktaviane, Y., Zahro, U. C., Lestariani, N., Nurlaela, E., Sari, A. S. D., & Kusumastiti, W. (2024). Model-model pembelajaran. *Widina Media Utama*. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/567168-model-model-pembelajaran-f31585ce.pdf>