

**PENGARUH KOLABORASI MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X MPLB ELEMEN
TEKNIK DASAR AKTIVITAS PERKANTORAN DI BIDANG
MPLB SMKS PAB 2 HELVETIA T.A 2024/2025**

Intan Zuhra¹, Irwansyah²

¹ Universitas Negeri Medan. E-mail: intannzuhraa@gmail.com

² Universitas Negeri Medan. E-mail: irwansyahkeefi78@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-06-30
Review : 2025-06-30
Accepted : 2025-06-30
Published : 2025-06-30

KEYWORDS

*Problem Based Learning, Role
Playing, Learning Outcomes.*

A B S T R A C T

The purpose of this study to determine the increase in student learning outcomes at SMKS PAB 2 Helvetia class X MPLB 2025 with the application of the Problem Based Learning (PBL) Learning Model Collaboration with Role Playing. So that it can be an input for Vocational High School Education Institutions to be able to evaluate the application of learning models. This type of research is experimental with the Total Sampling method. The research design used was Nonequivalent Control Group. Data analysis with Shapiro Wilk normality test, homogeneity test, Independent sample t test and N-Gain test. Instrument test using validity, reliability, differentiability and difficulty level. Statistical tests showed a significant increase in the experimental class. The average pre-test of the experimental class was 46.67 and increased to 79.56 in the post-test. Meanwhile, the control class also experienced an increase from 49.52 to 67.43. All pre-test and post-test data, both experimental and control classes, were normally distributed (significance value > 0.05) and homogeneous (significance value of homogeneity test 0.092 > 0.05). Hypothesis test results (Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05) shows that there is a change in the average and an increase in student learning outcomes in the experimental class. Furthermore, the N-Gain test results prove that the experimental class shows sufficient effectiveness with an average N-gain score of 59.9451% (60%), while the control class is not effective with an average N-gain score of 34.2086% (34.2%). It can be concluded that the application of PBL collaboration with role playing can improve student learning outcomes.

A B S T R A K

Kata Kunci: Problem Based Learning, Role Playing, Hasil Belajar.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di SMKS PAB 2 Helvetia kelas X MPLB 2025 dengan penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Role Playing. Sehingga dapat menjadi masukan bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan untuk dapat mengevaluasi penerapan model pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah eksperimental dengan metode Total Sampling. Desain

penelitian yang digunakan Nonequivalent Control Group. Analisis data dengan uji normalitas Shapiro Wilk, uji homogeneity, Independent sample t test dan uji N-Gain. Uji instrumen menggunakan validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Uji statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 46,67 dan meningkat menjadi 79,56 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 49,52 menjadi 67,43. Seluruh data pre-test dan post-test, baik kelas eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal (nilai signifikansi $> 0,05$) dan homogen (nilai signifikansi uji homogenitas $0,092 > 0,05$). Hasil uji hipotesis (Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perubahan rata-rata dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Lebih lanjut, hasil uji N-Gain membuktikan bahwa kelas eksperimen menunjukkan efektivitas cukup dengan rata-rata N-gain score 59,9451% (60%), sedangkan kelas kontrol tidak efektif dengan rata-rata N-gain score 34,2086% (34,2%). Dapat disimpulkan bahwa penerapan kolaborasi PBL dengan role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Bentuk kebudayaan manusia yang terus mengalami perubahan salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan bangsa dan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Tingkat pendidikan yang tinggi menunjukkan bahwa suatu bangsa sudah maju, sedangkan tingkat pendidikan yang rendah menunjukkan bahwa suatu bangsa belum maju. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan pendidikan memerlukan perhatian khusus karena menyangkut berbagai persoalan mutu dan relevansi.

Pengembangan sumber daya manusia berkualitas tidak terpisahkan dari proses pendidikan. Salah satu upaya esensial untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan memperbaiki mutu pendidikan. Secara hakiki, pendidikan utama diperoleh individu dari keluarga dan lingkungan masyarakatnya. Akan tetapi, dalam perspektif sempit, pendidikan cenderung berpusat pada sekolah, yang berfungsi sebagai wadah pembentukan karakter siswa serta pemberian materi guna mengembangkan potensi yang dimiliki.

Penyesuaian kurikulum yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman adalah salah satu inovasi dalam perbaikan dan pengembangan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka dihadirkan sebagai perbaikan di bidang pendidikan untuk mendukung visi pendidikan Indonesia dan merupakan bagian dari upaya pemulihan pembelajaran. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan pada siswa untuk menentukan alur pembelajarannya, memilih bahan ajar, dan menentukan cara evaluasi yang akan digunakan. Kurikulum ini menekankan pentingnya pengembangan soft skill dan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, keterampilan berpikir kritis serta karakter yang baik (Lidiawati et al., 2023:5).

Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas lebih besar kepada sekolah, guru, dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih terbuka dan berbasis kompetensi, Kurikulum Merdeka tetap menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Selain itu, kurikulum ini juga mengintegrasikan pengembangan

dimensi Profil Pelajar Pancasila. (Susanto et al., 2024). Selain perubahan kurikulum pemerintah juga berusaha dalam meningkatkan fasilitas di sekolah - sekolah dan mengadakan pelatihan terhadap peningkatan kualitas guru sebagai tenaga pendidik.

Namun, pada kenyataannya, pelaksanaan tujuan pendidikan seringkali menghadapi berbagai tantangan serta masih belum memperoleh hasil yang baik. Sementara untuk melaksanakan proses pendidikan dibutuhkan guru – guru yang berkualitas, karena guru merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam proses pendidikan, dimana para murid memperoleh informasi dari seorang guru. Pekerjaan seorang guru merupakan bagian integral dari proses pelaksanaan kegiatan pendidikan. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, peran guru sangatlah krusial. Guru mengemban tanggung jawab utama untuk mewujudkan visi dan prinsip kurikulum ini menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pertama-tama, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang memandu siswa agar aktif terlibat dalam proses belajar. Sebagai fasilitator yang berinteraksi langsung dengan siswa, guru memerlukan strategi penyediaan profesionalisme yang memadai. (Atiba & Mauzifa, 2024).

Guru memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan semangat belajar siswa, yang mencakup beberapa dimensi. Pertama, sebagai fasilitator, guru bertugas membantu siswa menggali minat dan bakat mereka. Kedua, sebagai motivator, guru berperan menginspirasi dan mendorong gairah belajar siswa. Ketiga, sebagai pembimbing, guru bertanggung jawab memberikan arahan dan dukungan kepada siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing adalah untuk menginspirasi, memotivasi, dan mendukung siswa agar mereka menggapai potensi belajar optimal dalam kerangka Kurikulum Merdeka. (Widiyaningsih & Narimo, 2023).

Selain itu, perencanaan yang matang sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, untuk menentukan hasil dari proses pembelajaran. Jika suatu pembelajaran tidak didesain secara sistematis dan terarah, tentu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, guru harus mempunyai dan menguasai strategi pembelajaran yang baik dan tepat untuk menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Untuk mencapai keberhasilan ini, guru harus mempunyai dan menguasai model pembelajaran yang baik dan tepat guna membangun semangat belajar siswa dan memastikan bahwa siswa menerima dengan baik apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, tujuan untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas dapat dilakukan guru.

Menurut Bastian & Reswita (2022: 12) Proses pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan kebiasaan, serta pengembangan sikap dan rasa percaya diri siswa agar mereka belajar secara optimal. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat di kelas sangat berpengaruh terhadap kualitas pengajaran. Setiap pendidik perlu mengembangkan pendekatan kreatif dalam mengelola kelas agar materi dapat tersampaikan secara efektif kepada siswa. Guru yang menerapkan metode pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa akan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Melalui penerapan model pembelajaran yang efektif dan efisien, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka. Dengan demikian, setiap aktivitas belajar yang berlangsung akan berkontribusi pada peningkatan efektivitas proses belajar mengajar di dalam kelas.

Sampai saat ini, lebih sedikit siswa yang berpartisipasi di kelas, dan guru lebih sering terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah,

diskusi kelompok, dan strategi mencatat saat memberikan materi pelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus, sehingga peran siswa menjadi pasif. Kondisi tersebut berdampak pada kejenuhan siswa selama proses belajar, menyebabkan materi pelajaran tidak terserap optimal. Alhasil, pencapaian hasil belajar kerap tidak memenuhi ekspektasi. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya menerapkan beragam pendekatan pembelajaran yang lebih atraktif demi membangkitkan motivasi belajar siswa.

Siswa berperan sebagai pusat pembelajaran, sehingga mereka perlu terlibat lebih aktif dalam prosesnya. Penting bagi mereka untuk dapat mengutarakan ide dan pandangan mereka secara bebas. Harapannya, siswa tidak hanya menerima informasi pasif dari ceramah atau catatan, tetapi juga secara mandiri mencari pengetahuan dan terlibat dalam beragam aktivitas belajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan standar pendidikan serta mencetak individu yang mandiri dan kreatif di masa depan. Kusuma et al., (2023: 52) siswa pada dasarnya memiliki potensi atau kemampuan yang belum sepenuhnya terasah. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban guru untuk memberikan rangsangan agar potensi tersebut dapat terwujud, sekecil apa pun bentuknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMKS PAB 2 Helvetia, ditemukan bahwa guru pengampu dasar program keahlian manajemen perkantoran telah mengadopsi model pembelajaran. Namun, penggunaan model pembelajaran tersebut belum konsisten. Sebagian guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional. Sehingga tingkat keseriusan siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa masih kurang optimal khususnya pada mata pelajaran dan materi dasar – dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis elemen teknik dasar aktivitas perkantoran. Guru hanya menjelaskan disertai dengan ceramah setelah itu menyuruh siswa mencatat materi ke buku. Hal ini berulang-ulang dilakukan oleh guru sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar akibatnya siswa kurang maksimal dalam memperoleh pengetahuan yang diberikan guru, yang berdampak pada tingkat hasil belajar mereka. Hal tersebut terungkap dari hasil ujian harian siswa yang masih tergolong cukup rendah, menunjukkan bahwa tujuan belum terpenuhi.

Berikut merupakan hasil ujian ulangan harian siswa pada elemen teknik dasar aktivitas Perkantoran di bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas X MPLB Pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang MPLB

Kelas	UH	KKTP	Siswa Mencapai KKTP	%	Siswa Tidak Mencapai KKTP	%	Jumlah
X MPLP	1	76	22	46%	26	54%	48
	2	76	23	48%	25	52%	
	3	76	21	44%	27	56%	
	4	76	25	52%	23	48%	
Rata – rata			23	48 %	25	52 %	

Sumber: Guru Pengampu Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih sedikit daripada yang belum mencapainya. Rata-rata, hanya 48% atau 23 siswa yang lulus KKTP, angka ini tidak sebanding dengan 52% atau 25 siswa yang belum lulus. Pada ulangan harian pertama, hanya sekitar 46% (22 siswa) yang lulus, sementara 54% (26 siswa) belum lulus KKTP.

Pola ini terus berulang hingga ulangan harian ketiga, bahkan menunjukkan penurunan hasil belajar yang lebih signifikan pada ulangan ketiga.

Rendahnya capaian belajar siswa ini diakibatkan oleh proses pengajaran yang kurang efektif. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai juga menjadi faktor penyebab siswa gagal mencapai KKTP. Dalam mata pelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengembangkan pendekatan yang kreatif dalam membantu siswa memahami materi. Salah satu solusi yang dipertimbangkan adalah menerapkan model pembelajaran inovatif dan konstruktif. Oleh karena itu, kolaborasi antara model Problem Based Learning (PBL) dengan role playing dipilih sebagai pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata. PBL dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, model ini juga efektif sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. (Sulatri et al., 2022). Kegiatan siswa akan meliputi kegiatan menyelidiki, menganalisis, dan merumuskan solusi.

Pembelajaran Berbasis Masalah telah menjadi pendekatan yang menarik dan menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan karena penekanannya pada keterlibatan aktif siswa dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Pada pendekatan pembelajaran ini, siswa akan dihadapkan pada tantangan berupa masalah dan didorong untuk menganalisis secara kritis, logis, serta analitis guna menemukan jalan keluarnya. Pendekatan ini terbukti menarik karena mampu menstimulasi kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan. Dengan mengaplikasikan pembelajaran berbasis masalah, daya nalar kritis siswa dapat terasah, sehingga mereka terbiasa mengambil keputusan dengan tenang dan matang saat menghadapi situasi sulit di masa depan. (Kusuma et al., 2023:64).

Model role playing (bermain peran) adalah metode untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini melibatkan simulasi aktivitas yang relevan dengan materi pelajaran. Dalam role playing, siswa dilatih untuk memahami dan memerankan berbagai peran. Setelah itu, mereka biasanya diminta memberikan penilaian, baik mengenai kelebihan atau kekurangan peran yang dimainkan maupun alur cerita yang diperankan. Penilaian terhadap alur cerita dalam role playing ini juga sering dijadikan bahan refleksi, misalnya untuk menentukan inti cerita atau hikmah yang terkandung di dalamnya. (Nurambia, 2021).

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model role playing adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam simulasi skenario tertentu sesuai arahan pengajar. Melalui model ini, siswa berpartisipasi langsung dalam aktivitas praktis atau eksperimen, sehingga mereka benar-benar mengerti dan mampu mengaplikasikan konsep dengan tepat.

Kedua model pembelajaran inovatif seperti Problem Based Learning (PBL) dan Role Paling dapat menghasilkan dampak positif bagi hasil belajar dan keaktifan siswa. Problem Based Learning (PBL) mengajarkan siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata, sementara Role Playing memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam situasi kerja.

Namun, penggunaan kedua model ini belum banyak dieksplorasi di SMKS PAB 2 Helvetia, khususnya pada elemen dan materi yang akan diteliti. Selain itu, meskipun sudah banyak yang meneliti mengenai kedua model tersebut dalam konteks pendidikan

tetapi, belum terdapat penelitian yang mencoba untuk mengkolaborasikan kedua model ini. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengkolaborasikan kedua model tersebut yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kolaborasi antara model pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas X MPLB Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang MPLB SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, khususnya kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Menurut (Sugiyono, 2019:136), desain kuasi-eksperimen memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya mengendalikan variabel luar. Dalam desain nonequivalent control group, seperti dijelaskan Rukminingsih et al., (2020:50), kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan meskipun sampel tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan pre-test, kemudian perlakuan diterapkan pada kelompok eksperimen, dan diakhiri dengan post-test untuk kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan Februari 2025 di SMKS PAB 2 Helvetia yang beralamat di Jalan Veteran Pasar IV Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yakni observasi tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui informasi awal dari sekolah guna melengkapi data penelitian seperti perangkat pembelajaran, sarana prasarana dan fasilitas, kondisi siswa di kelas dan cara guru mengajar. Tahap selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran terkait untuk menyusun rancangan pembelajaran, penentuan materi yang sesuai dengan penelitian, penyusunan instrumen test dan bidang kurikulum untuk menentukan jadwal penelitian.

Pengujian instrumen tes diberikan kepada siswa kelas XI MPLB yang berjumlah 37 siswa dengan 25 butir soal. Tujuannya adalah untuk menentukan validitas instrumen test. Soal yang dinyatakan valid akan diuji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Soal yang tidak valid tidak akan melalui uji reliabilitas.

Tabel 1.

Hasil Uji Validasi Instrumen Tes

Responden	Uji validitas Instrumen test		
	Instrumen soal valid	Instrumen soal tidak valid	Jumlah
Siswa kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia	25 Soal	0 Soal	25 Soal

Sumber : Data Uji Validitas Instrumen Test

Setelah uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal, penelitian akan dilanjutkan dengan tahap awal. Ini meliputi pemberian pre-test (25 soal) sebelum tindakan dan post-test setelah tindakan di kelas. Tujuan keduanya adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah 48 siswa kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia tahun ajaran 2024/2025, yang mempelajari elemen teknik dasar aktivitas perkantoran di bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis, khususnya materi excellence service.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas Instrumen Test

Uji validitas diterapkan pada semua butir soal (25) pilihan ganda yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Soal-soal ini diujikan kepada kelas XI MPLB pada materi excellence service dalam elemen teknik dasar aktivitas perkantoran di bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Pembobotan skornya adalah 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan rumus korelasi Product Moment. Dari hasil uji, semua 25 butir soal terbukti valid, menunjukkan korelasi positif dengan skor total ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Kriteria validitas ditetapkan pada taraf signifikansi 5% ($r_{tabel} = 0,325$) atau 1% ($r_{tabel} = 0,418$), dengan $N=37$ (Sugiyono, 2019). Berdasarkan data uji coba, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No	Person Correlation	Sig. (2 – tailed)	Keterangan
1	,480**	0,003	Valid
2	,348*	0,035	Valid
3	,494**	0,002	Valid
4	,460**	0,004	Valid
5	,346*	0,036	Valid
6	,613**	0,000	Valid
7	,578**	0,000	Valid
8	,614**	0,000	Valid
9	,499**	0,002	Valid
10	,426**	0,009	Valid
11	,578**	0,000	Valid
12	,334*	0,043	Valid
13	,720**	0,000	Valid
14	,590**	0,000	Valid
15	,615**	0,000	Valid
16	,554**	0,000	Valid
17	,614**	0,000	Valid
18	,489**	0,002	Valid
19	,729**	0,000	Valid
20	,507**	0,001	Valid
21	,514**	0,001	Valid
22	,368*	0,025	Valid
23	,414*	0,011	Valid
24	,736**	0,000	Valid
No	Person Correlation	Sig. (2 – tailed)	Keterangan
25	,672**	0,000	Valid

*Correlation Is Signifacant At The 0,05 Level (2-Tailed)

**Correlation Is Significant At The 0,01 Level (2-Tailed)

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan pada butir soal yang valid, yaitu sebanyak 25 butir soal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan cronbach alpha dan menghasilkan nilai alpha untuk butir soal sebesar 0,895 dan mendekati nilai 1 yang berarti bahwa konsisten reliabilitas yang dikur semakin baik. Dengan demikian semua butir soal dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas soal dari sampel yang diperoleh dari hasil output SPSS diperoleh hasil seperti yang terlihat dibawah ini :

Tabel 3.

Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,895	25

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran tes berfungsi untuk mengkategorikan instrumen apakah tergolong sukar, sedang, atau mudah. Instrumen tes yang baik seharusnya memiliki proporsi seimbang antara ketiga kategori soal tersebut. Berikut adalah tabel tingkat kesukaran soal:

Tabel 4.

Tingkat Kesukaran Soal

Item Statistics			Keterangan
	Mean	N	
Soal_1	,84	37	Mudah
Soal_2	,84	37	Mudah
Soal_3	,84	37	Mudah
Soal_4	,86	37	Mudah
Soal_5	,86	37	Mudah
Soal_6	,84	37	Mudah
Soal_7	,81	37	Mudah
Soal_8	,32	37	Sedang
Soal_9	,35	37	Sedang
Soal_10	,32	37	Sedang
Soal_11	,81	37	Mudah
Soal_12	,84	37	Mudah
Soal_13	,84	37	Mudah
Soal_14	,81	37	Mudah
Soal_15	,81	37	Mudah
Soal_16	,30	37	Sukar
Soal_17	,32	37	Sedang
Soal_18	,35	37	Sedang
Soal_19	,32	37	Sedang
Soal_20	,84	37	Mudah
Soal_21	,78	37	Mudah
Soal_22	,76	37	Mudah
Soal_23	,76	37	Mudah
Soal_24	,30	37	Sukar
Soal_25	,30	37	Sukar

Sumber : Data Diolah dengan SPSS 25

Uji Daya Beda

Uji daya beda tes berfungsi untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan rendah dan tinggi. Untuk menentukan daya pembeda soal, penelitian menggunakan SPSS 25 dengan rumus indeks diskriminan. Hasilnya dapat diperoleh sebagai berikut;

Tabel 5.
Daya Beda Soal

No	Uji Daya Beda	Status
Soal_1	,427	Baik
Soal_2	,287	Cukup
Soal_3	,441	Baik
Soal_4	,409	Baik
Soal_5	,289	Cukup
Soal_6	,569	Baik
Soal_7	,527	Baik
Soal_8	,557	Baik
Soal_9	,430	Baik
Soal_10	,352	Baik
Soal_11	,527	Baik
Soal_12	,273	Cukup
Soal_13	,685	Baik
Soal_14	,541	Baik
Soal_15	,568	Baik
Soal_16	,493	Baik
Soal_17	,557	Baik
Soal_18	,419	Baik
Soal_19	,685	Baik
Soal_20	,455	Baik
Soal_21	,456	Baik
Soal_22	,298	Cukup
Soal_23	,346	Baik
Soal_24	,694	Baik
Soal_25	,622	Baik

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran deskriptif mengenai subjek penelitian, khususnya variabel - variabel yang digunakan. Penelitian menerapkan analisis deskriptif persentase meliputi mean, standar deviasi, dan varians, menggunakan program SPSS 25. Ini untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan yang diberikan. Instrumen tes dibagi menjadi dua pre-test dan post-test, sesuai rancangan penelitian. Hasil perhitungan statistik dari pre-test dan post-test adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Analisis Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	27	28	72	46,67	11,204
Post-Test Eksperimen	27	68	92	79,56	6,308

Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas X Mplb Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang Mplb Smks Pab 2 Helvetia T.A 2024/2025.

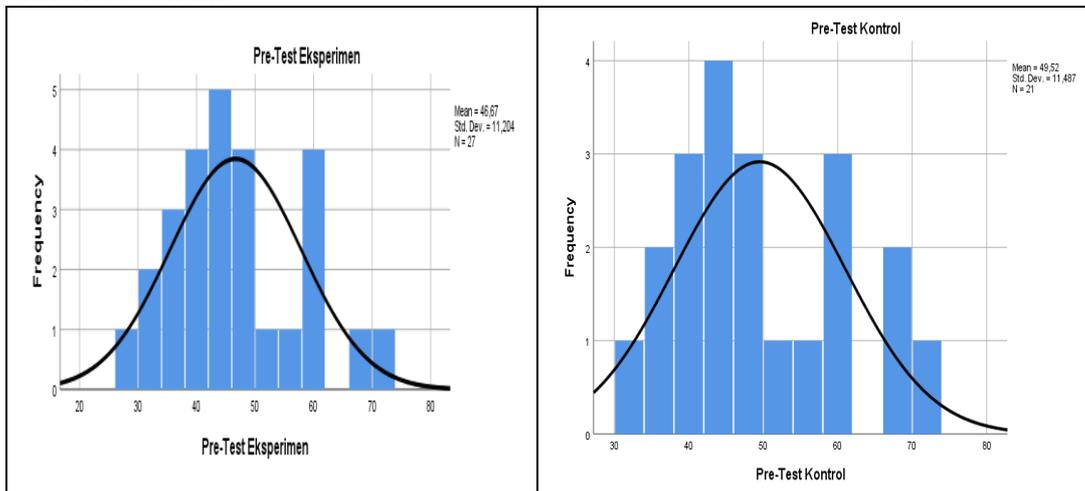
Pre-Test Kontrol	21	32	72	49,52	11,487
Post-Test Kontrol	21	52	84	67,43	8,698

Sumber : Data diolah dengan SPSS 25

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai pre-test kelompok eksperimen (N=27, Mean = 46,67, Std. Deviation = 11,204) dan kelompok kontrol (N=21, Mean = 49,52, Std. Deviation = 11,487) sebanding pada tingkat awal hasil belajar. Rata-rata dan sebaran nilai kedua kelompok cukup serupa.

Namun, post-test menunjukkan perbedaan signifikan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan substansial pada nilai rata-rata menjadi 79,56 (Std. Deviation = 6,308), menandakan dampak positif dari perlakuan. Meskipun kelompok kontrol juga meningkat menjadi rata-rata 67,43 (Std. Deviation = 8,698), peningkatannya tidak sebesar kelompok eksperimen.

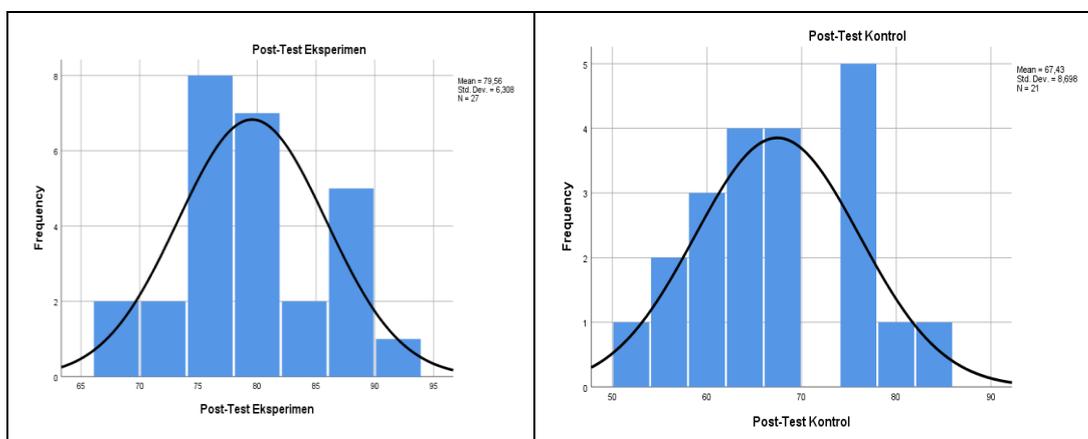
Nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, ditambah dengan standar deviasi yang lebih kecil, menunjukkan bahwa kolaborasi model Problem Based Learning dan Role Playing lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk visualisasi lebih lanjut, persebaran data pre-test dan post-test dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1

Mean, Std Deviasi dan Variance Pre Test

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25



Gambar 2

Mean, Std Deviasi, Variance Post Test

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

**Analisis Data
Uji Normalitas**

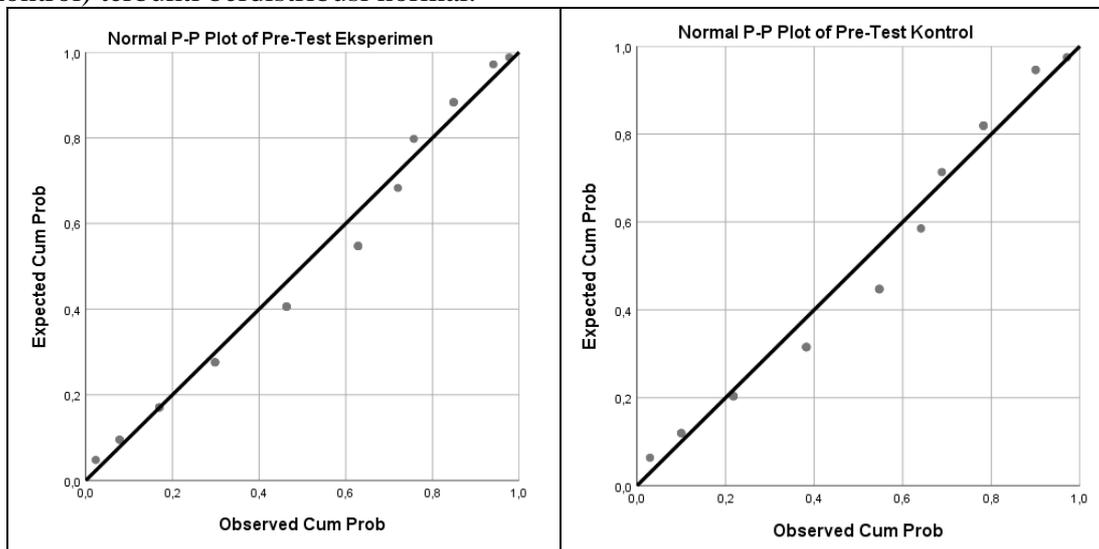
Tabel 7
Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	,156	27	,089	,953	27	,249
	Post-Test Eksperimen	,176	27	,032	,937	27	,102
	Pre-Test Kontrol	,172	21	,107	,938	21	,200
	Post-Test Kontrol	,171	21	,110	,954	21	,406

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Pre Test dan Post Test

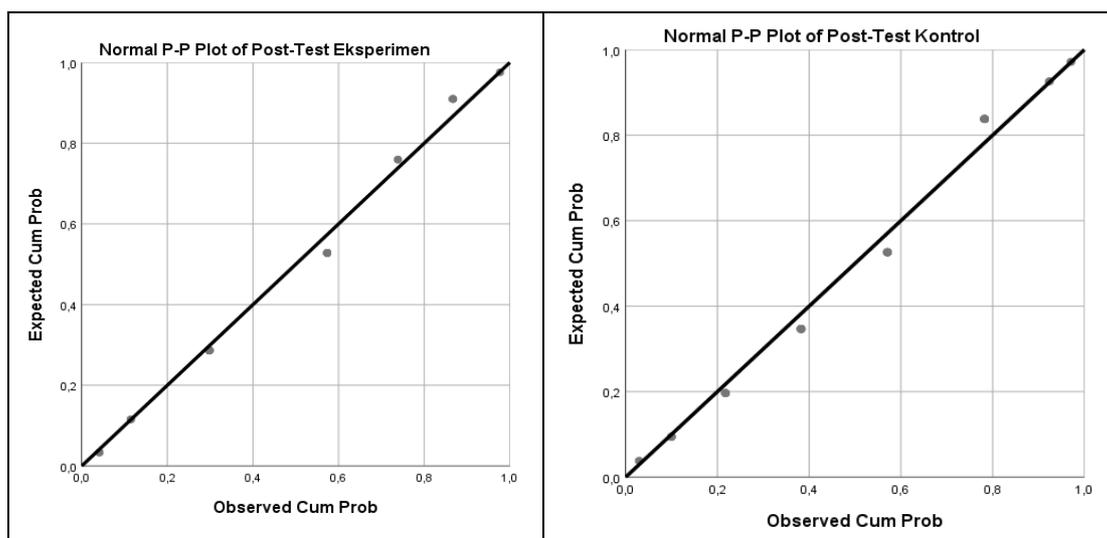
Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors (Shapiro-Wilk) dengan kriteria signifikansi di atas 0,05. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan apakah data populasi berdistribusi normal, karena model regresi yang baik mensyaratkan data yang terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji, nilai pre-test kelas eksperimen adalah 0,249 dan kelas kontrol 0,200, keduanya lebih besar dari 0,05. Demikian pula, nilai post-test kelas eksperimen adalah 0,102 dan kelas kontrol 0,406, yang juga di atas 0,05. Dengan demikian, semua data pre-test dan post-test dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terbukti berdistribusi normal.



Gambar 3

P-P Plot Normal Pre Test

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25



Gambar 4.

P-P Plot Normal Post Test

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varians sampel seragam atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan Test of Homogeneity of Variance pada SPSS 25. Kriterianya adalah: data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, dan tidak homogen jika Sig. $< 0,05$.

Tabel 8

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2,959	1	46	,092
	Based on Median	2,905	1	46	,095
	Based on Median and with adjusted df	2,905	1	43,750	,095
	Based on trimmed mean	2,972	1	46	,091

Sumber : Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Variance dengan SPSS 25

Berdasarkan data, nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean sebesar 0,092 ($> 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan kolaborasi model Problem Based Learning dengan Role Playing. Alat uji yang digunakan adalah Idepanpendent Sample T-Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa H_a diterima, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Uji Independant Sample T-Test juga berfungsi untuk menjawab pertanyaan penelitian: "Apakah kolaborasi model Problem Based Learning (PBL) dengan Role Playing berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLP pada elemen teknik dasar aktivitas perkantoran di bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMKS PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2024/2025?" Untuk menjawab ini, uji tersebut diterapkan pada data post-test baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 9
Independent T Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,959	,092	5,600	46	,000	12,127	2,165	7,768	16,486
	Equal variances not assumed			5,382	35,182	,000	12,127	2,253	7,554	16,700

Sumber : Hasil Perhitungan dengan SPSS 25

Tabel 10
Group Statistic

Group Statistics						
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen		27	79,56	6,308	1,214
	Post-Test Kelas Kontrol		21	67,43	8,698	1,898

Sumber : Hasil Perhitungan dengan SPSS 25

Hasil Independent T-Test menunjukkan bahwa Sig. Sebesar $0,092 > 0,05$ yang artinya bahwa data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal serta homogen, selain itu, hasil diatas menunjukkan adanya perubahan signifikan pada hasil belajar. Diketahui, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 (< 0,05)$ mengindikasikan bahwa ada perbedaan/perubahan yang positif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, tabel Group Statistics memperlihatkan perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelas. Post-test kelas eksperimen memiliki rata-rata 79,56, sementara itu, post-test kelas kontrol menunjukkan 67,43. Diketahui rata-rata post-test kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang artinya penggunaan kolaborasi PBL dengan Role Playing lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji N-Gain

Gain score adalah selisih antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, ada juga N-gain yang dinyatakan dalam persentase. Dalam penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol, uji N-gain dapat digunakan jika terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai post-test kedua kelompok, yang dibuktikan melalui uji Independent Sample T-Test.

Tabel 11
Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score					
No	Kelas Eksperimen		No	Kelas Kontrol	
	Nama	N-Gain Score (%)		Nama	N-Gain Score (%)
1	Afifah	76,92	1	Alisa	38,46
2	Aina	30,00	2	Aprillia	40,00
3	Aira	61,54	3	Ayu	30,77
4	Almalis	73,33	4	Chika	33,33
5	Andini	60,00	5	Disti	46,67
6	Anisa	54,55	6	Erica	0,00
7	Arysha	57,14	7	Fachri	42,86
8	Auni	78,57	8	Kayla	42,86
9	Cahaya	68,75	9	Keyla	50,00
10	Desvita	70,00	10	Kiandra	0,00
11	Erlita	57,14	11	Mutiara	28,57
12	Kanaya	57,14	12	Nabila	35,71
13	Keyza	42,86	13	Novita	57,14
14	Liana	64,71	14	Nur	29,41
15	Luthftyah	62,50	15	Nursiana	31,25
16	Marwah	60,00	16	Putri	60,00
17	Nadya	58,33	17	Wulan	25,00
18	Nanda	25,00	18	Salsabila	25,00
19	Naysila	50,00	19	Sekar	10,00
20	Nindya	53,85	20	Syafira	53,85
21	Salshabila	68,75	21	Tania	37,5
22	Siti	66,67	Rata – Rata		34,2086
23	Sumanta	61,11	Minimal		0,00
24	Sutria	76,47	Maksimal		60,00
25	Yoke	84,62			
26	Yusfita	20,00			
27	Fitria	78,57			
Rata – Rata		59,9451			
Minimal		20,00			
Maksimal		84,62			

Sumber : Hasil Peritungan SPSS 25

Hasil uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score kelas eksperimen adalah 59,9451% (60%), yang masuk kategori cukup efektif, dengan rentang 20% hingga 84,6%. Sebaliknya, rata-rata N-gain score kelas kontrol adalah 34,2086% (34,2%), tergolong tidak efektif, dengan rentang 0% hingga 60%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MPLB pada elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2024/2025.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Perbedaan ini tercermin dari peningkatan pemahaman siswa dari pre-test ke post-test di kedua kelompok, seiring dengan bertambahnya materi yang diberikan. Sebelum proses belajar, pre-test dilaksanakan untuk mengukur kompetensi awal kedua kelompok. Hasilnya menunjukkan rata-rata pre-test kelompok kontrol (49,52) dan eksperimen (46,67) memiliki nilai awal yang sebanding. Setelah pre-test, proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbeda. Kelompok kontrol menerapkan metode konvensional, sementara kelompok eksperimen mengintegrasikan kolaborasi model Problem Based Learning (PBL) dengan role playing. Dalam kelompok eksperimen, siswa diajak memecahkan masalah lalu mensimulasikan solusinya melalui bermain peran. Setelah pembelajaran, post-test menunjukkan disparitas yang signifikan, rata-rata kelompok kontrol 67,43, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 79,56.

Penjelasan di atas menegaskan adanya peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Peningkatan pada kelompok eksperimen (dari 46,67 menjadi 79,56) lebih substansial dibandingkan kelompok kontrol (dari 49,52 menjadi 67,43).

Data pre-test dan post-test kedua kelompok membuktikan efektivitas positif dari kolaborasi model PBL dengan role playing. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rahmi (2024), yang menemukan bahwa penggunaan PBL dan role playing memberikan dampak positif dan signifikan terhadap keterampilan berkomunikasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} (2,780) > t_{tabel} (2,0395)$ dan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$, menunjukkan bahwa kedua model ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wahyuni et al., (2018), yang memaparkan peningkatan hasil belajar IPS dari siklus I (rata-rata 74,1) ke siklus II (rata-rata 75,3) dengan penerapan PBL berbantuan role playing. Model pembelajaran yang dirancang dengan baik, mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode, dan teknik, akan efektif dalam mendorong perubahan, perkembangan, dan kemajuan optimal bagi siswa (Salamun et al., 2023).

Uji N-Gain semakin mendukung hasil ini. Rata-rata N-gain score kelompok eksperimen adalah 59,9451% (60%), tergolong cukup efektif. Sementara itu, rata-rata N-gain score kelompok kontrol adalah 34,2086% (34,2%), yang dikategorikan tidak efektif. Selanjutnya, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) pada hasil uji hipotesis yang mengindikasikan bahwa ada perbedaan/perubahan yang positif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol..

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas X MPLB Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang MPLB SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing menunjukkan hasil yang positif. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 46,67 dan meningkat menjadi 79,56 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pre-test 49,52 dan post-test 67,43.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data pre-test dan post-test (baik kelas eksperimen maupun kontrol) berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi $> 0,05$ (eksperimen pre-test 0,249; kontrol pre-test 0,200; eksperimen post-test 0,102; kontrol post-test 0,406). Uji homogenitas juga mengonfirmasi bahwa varians data post-test kedua kelas adalah homogen, terlihat dari nilai signifikansi 0,092 ($> 0,05$).

Lebih lanjut, uji hipotesis Independent Sample T-Test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perubahan positif dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Adapun uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score kelas eksperimen adalah 59,9451 (60%), tergolong cukup efektif. Sementara itu, rata-rata N-gain score kelas kontrol sebesar 34,2086% (34,2%) masuk kategori tidak efektif.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh positif dari penerapan kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas X MPLB Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang MPLB SMK Swasta PAB 2 Helvetia T.A 2024/2025.

Saran

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian di kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia, berikut adalah saran yang dapat diberikan:

1. Mengingat kolaborasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan Role Playing terbukti menyenangkan, berpusat pada siswa, dan efektif meningkatkan hasil belajar, disarankan agar guru mengadopsi model ini sebagai salah satu strategi pengajaran utama.
2. Sekolah diharapkan lebih serius memperhatikan peningkatan hasil belajar siswa guna meningkatkan mutu pendidikan. Guru juga didorong untuk lebih kreatif dan selektif dalam memilih strategi serta model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan mencapai hasil belajar optimal.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan studi serupa, disarankan untuk menggunakan materi pokok yang berbeda, memperpanjang durasi penelitian, serta memperluas cakupan sumber data.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi pada kelas VII di SMP Negeri 1 Palimanan kabupaten Cirebon). *Jurnal Logika*, 18(3), 1–18. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/215/138>
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan Lppm.
- Andi Kaharuddin. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Cetakan 1). Pusaka Almaida.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Atiba, N., & Mauzifa. (2024). Analisis Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Sman 12 Bandung. Al-

- Ahnaf: *Journal Of Islamic Education, Learning And Religious Studies*, 1(1), 44–53. <https://doi.org/10.61166/Ahnaf.V1i1.3>.
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran* (S. Wahyuni (Ed.); Cetakan Pe). Cv. Adanu Abimata Anggota.
- Darman, & Ade, R. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Dirgantini, S. R., Nuramilah, S., Mulyati, Y., & Hanna, S. (2023). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Teknik Bermain Peran Dalam Pai Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.32832/Idarah.V4i2.14575>.
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Zuhriyah, F. A., & Suryanda, D. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Wujud Pendidikan Yang Memerdekakan Peserta Didik. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 221–226. <https://doi.org/10.57250/Ajup.V2i3.112>.
- Hayanti, N. (2021). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Man 5 Sleman. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 181–191. <https://doi.org/10.51878/Language.V1i2.741>.
- Kaawoan, B. P., Mintjelungan, M. M., & Rompas, P. T. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Jaringan Dasar Siswa Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(6), 659–664. <https://doi.org/10.53682/Edutik.V1i6.3251>
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ap1 Pada Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V2i1.17604>
- Kusuma, J. W., Arifin, Abimanto, D., Hamidah, Haryanti, Y. D., Khoiri, A., Susanti, E., Khoir, Q., Alhabsyi, N. M., & Solong, N. P. (2023). *Strategi Pembelajaran* (P. T. Cahyono (Ed.); Cetakan Pe). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Lestari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Ppkn Di Kelas Xii Tphp 2 Smk Negeri 1 Cangkringan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 137–144.
- Lestari, & Puji. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Xii Tkj 2 Smk Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 87–98. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>
- Lidiawati, Lastriyani, I., Gunawan, U., Berliana, Fitriyani, Ida Farida, Fauzi, Asif Nur, Margono, Marup, Firman, M., & Apip, M. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar: Analisis, Implementasi, Pengelolaan Dan Evaluasi. In Cv.Eureka Media Aksara (Issue July).
- Maarif, I. B., Rohmah, H., & Zulkurnain, T. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Xi Smk Budi Utomo Perak. *Journal Of Education And Management Studies*, 7(1), 6–14.
- Margiyanti. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X2 Sma Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(1), 1210–1224. <http://doi.org/10.54373/Imej.V5i1.874>
- Mudlofir, A., & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Pt. Rajagrafindo Persada.
- Nasution, U. S. Z. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Usaha Dan Energi Di Kelas Xi Sma Negeri. *Jurnal Physedu (Physics Education)*, 6(1), 23–30. <https://doi.org/10.37081/Physedu.V6i1.5088>
- Nur Ayni Sri Adini. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. Cv. Dotplus Publisher.
- Nurambia. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Role Playing Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Di Sman 1 Labuhan Deli. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 152–163. <https://doi.org/10.24114/Gr.V10i1.23751>

Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas X Mplb Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang Mplb Smks Pab 2 Helvetia T.A 2024/2025.

- Putri, F. A., & Awrus, S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Batik Di Smk Negeri 4 Pariaman. *Serupa The Journal Of Art Education*, 11(2), 107–116. <https://doi.org/10.24036/stjae.v11i2.116978>
- Rahmi, A. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Berkomunikasi Dengan Pesawat Telepon Kelas Xi Mplb Di Smkn 1 Medan. Skripsi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Me. Universitas Negeri Medan.
- Rita Rahmaniati. (2024). Model – Model Pembelajaran Inovatif. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rizqi, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problembased Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Xi Padamata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi Di Smkmuhammadiyah 1 Banda Aceh. Universitas Islamnegeri Ar-Raniry.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Erhaka Utama Yogyakarta*.
- Rusman. (2021). Model - Model Pembelajaran (Yayat Sri Hayati (Ed.); 2nd Ed.). Pt. Rajagrafindo Persada.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). Model-Model Pembelajaran Inovatif (A. Karim (Ed.); Cetakan 1.). Yayasan Kita Menulis. Kitamenulis.Id
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). Model–Model Pembelajaran (Sutomo (Ed.); Cetak I Ap). Lakeisha.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan) (3rd Ed.). Alfabeta.
- Sulatri, V., Patang, & Dorangke, F. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 8(2), 165–178. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29956>.
- Sulistiwati, T., Prakoso, N. J., & Kurniawan, N. (2022). Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis Untuk Smk/Mak Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Susanto, S., Kriswinarti, A., Emi, Y., Warneri, & Aunurrahman. (2024). Analisis Pemahaman Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 5020–5024. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4363>
- Taslimah. (2022). Komunikasi Perkantoran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. 7(2), 33–41.
- Trianto. (2016). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuni, I., Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. 2(4), 356–363.
- Widiyaningsih, P., & Narimo, S. (2023). Peran Guru Dalam Memaksimalkan Semangat Belajar Peserta Didik Pada Implementasi Program Kurikulum Merdeka Di Smk Negeri 1 Boyolali. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6325–6332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2753>.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.