

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MULTIMEDIA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA PADA SISWA SMP NEGERI 2 BUNTU PANE SATU ATAP KABUPATEN ASAHAN

Siti Kholifah

*SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara
sitikholidah2802@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini untuk melihat peningkatan kemampuan keterampilan bermain drama pada siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan dengan menerapkan Metode *Role Playing* dengan multimedia. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap pada Tahun Pelajaran 2020/2021. Sampel penelitian ini berjumlah 30 siswa dan terdiri dari 16 putri dan 14 putra. Sumber data dalam penelitian adalah siswa, guru, dan data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan hasil tes setelah dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh terdapat peningkatan kemampuan keterampilan bermain drama pada siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan dengan menerapkan Metode *Role Playing* dengan multimedia.

Kata Kunci: *Metode Role Palying dengan Multi Media, Keterampilan Bermain Drama*

Abstract: *This study is to see the improvement of drama playing skills in students of SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap, Asahan Regency by applying the Role Playing Method with multimedia. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This research was carried out on grade VIII-3 students of SMP Negeri 2 Buntu Pane One Roof in the 2020/2021 Academic Year. The sample of this study amounted to 30 students and consisted of 16 girls and 14 boys. Sources of data in the study were students, teachers, and document data in the form of initial data on test results before taking action and test results after taking action. Based on the results of the study, it can be seen that there is an increase in the ability of drama playing skills in students of SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap, Asahan Regency by applying the Role Playing Method with multimedia.*

Keywords: *Role Playing Method with Multimedia, Dramatic Playing Skills*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting dilaksanakan dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa di dalam memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik lisan maupun tulisan. Selain itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) juga membahas tentang sastra.

Sehubungan dengan hal tersebut, sastra perlu diperkenalkan sedini mungkin kepada anak. Secara formal, di sekolah-sekolah, baik

di tingkat SD maupun di tingkat Perguruan Tinggi materi sastra telah masuk dalam kurikulum. Ini berarti, bahwa siswa diharapkan mempunyai kebiasaan mengapresiasi sastra. Pembelajaran sastra mengarah pada penigkatan kemampuan apresiasi sastra siswa. Pembelajaran sastra mencakup dua segi. *Pertama*, pembelajaran sastra diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal mengenal, memahami, menghayati, dan menikmati karya sastra. *Kedua*, pembelajaran sastra diarahkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keberanian, kemauan, dan kreativitas siswa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang

* Siti Kholifah (sitikholidah2802@gmail.com)

standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Arah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2008:106).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; (4) menulis (KTSP, 2006). Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241).

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan suatu pemahaman dan kompetensi kebahasaan. Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik bersifat satu arah, timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan berbicara tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan berbicara yang baik dapat dimiliki dengan cara mengolah maupun melatih seluruh potensi yang ada (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:243).

Keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:244). Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan

penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih wicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo, 2003:158).

Dalam memerankan drama, seorang pemain (aktor) harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan atau dibuat-buat), mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Kegiatan berbicara memiliki peran penting dalam kegiatan bermain drama. Hal-hal yang berhubungan dengan berbicara seperti: kejelasan, artikulasi, vokal, kesesuaian jeda, sangat mendukung terjadinya dialog dalam pementasan drama. Dalam kegiatan bermain drama, peran kegiatan berbicara sangat dominan. Adapun untuk menginformasikan sesuatu dalam bermain drama dapat melalui gerak tubuh.

Kurikulum 2013 mencantumkan standar kompetensi bermain drama pada setiap satuan pendidikan. Pada kurikulum sekolah dasar, materi bermain drama diberikan pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap. Materi bermain drama masuk kedalam keterampilan berbicara dengan kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Realitanya, kegiatan bermain drama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa disebabkan ketertarikan siswa dalam mengapresiasi sastra sangatlah kurang. Penelitian Rusyana (dalam Waluyo, 2003:1) disimpulkan bahwa minat siswa terhadap karya sastra secara berurutan yaitu prosa, puisi, dan drama perbandingannya adalah 6:3:1. Fakta tersebut dapat dilihat bahwa minat siswa terhadap pembelajaran drama semakin berkurang. Permasalahan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran drama juga terjadi di SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap. Keadaan tersebut didukung oleh data dokumen nilai keterampilan berbicara siswa kelas VIII-3

SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap tahun Pelajaran 2020/2021 yang menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama masih rendah.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peneliti pada semester I tahun Pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 30 siswa, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran bermain drama. Pertama, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain drama karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran drama kurang penting. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan dan penerapan metode pembelajaran dalam pembelajaran drama. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Keempat, guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dipaparkan, peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki rendahnya keterampilan bermain drama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama yaitu metode *role playing* dengan multimedia.

Metode *role playing* dengan multimedia diterapkan peneliti dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama. Menurut Hamdani (2011:87) metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Adapun kelebihan metode *role playing* adalah: (1) melibatkan seluruh siswa, dapat berpartisipasi *Bahasa Indonesia*, dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang

berbeda; (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran bermain drama akan lebih menarik dan menyenangkan jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Peneliti memilih multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dalam bermain drama. Menurut Munir (2012:6) multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pembelajaran. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dengan pembelajaran multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52).

Penggunaan multimedia dengan metode *role playing* akan membuat pembelajaran bermain drama menjadi lebih menarik, sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, multimedia dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater, dan sebagainya (Asyhar, 2012:46). Penerapan multimedia dalam pembelajaran bermain drama berupa *slide powerpoint* yang terdiri atas animasi, suara, teks, dan video.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap

Hakikat Bahasa

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berbuat apa-apa. Melalui bahasa, manusia yang hakikatnya merupakan makhluk sosial dapat melakukan interaksi atau komunikasi dengan manusia lain. Chaer (2006:1) memandang bahasa sebagai suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbiter, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk

bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa mencakup dua unsur utama, yakni bentuk (arus ujaran) dan makna (isi). Bentuk merupakan bagian yang dapat diserap oleh unsur indera manusia (mendengar mau pun membaca), sedangkan makna adalah isi yang terkandung dalam arus ujaran yang menyebabkan reaksi dari orang lain. Dari sini, terlihat bahwa bahasa digunakan sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat.

Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk bekerjasama atau berkomunikasi dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Untuk berkomunikasi dapat juga digunakan cara lain, misalnya isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya. Menurut Keraf (2004:3-8) sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

1. fungsi informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal-balik antaranggota masyarakat, yang dapat berwujud: berita, pengumuman, petunjuk, pernyataan lisan, maupun tulisan melalui media massa atau pun elektronik;
2. fungsi ekspresi diri, yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi, dan tekanan perasaan. Bahasa sebagai ekspresi diri sekaligus berperan sebagai media untuk menyatakan eksistensi diri, membebaskan diri dari tekanan emosi, dan untuk menarik perhatian orang lain;
3. fungsi adaptasi dan integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Melalui bahasa, seseorang belajar adat istiadat, kebudayaan, pola hidup, perilaku, dan etika masyarakatnya;
4. fungsi kontrol sosial, yaitu untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain, demi mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial ke tingkat yang lebih berkualitas. Fungsi kontrol sosial dapat berjalan dengan baik jika seseorang mampu menggunakan bahasa yang komunikatif dan persuasif.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Mulyati, 2008:1.10). Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lain

melalui cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil, kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal* (Tarigan, 2008:1).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang dilambangkan dengan bunyi dan dihasilkan oleh alat ucap manusia yang berfungsi untuk menyatakan pesan, perasaan, dan pikiran kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing keterampilan diharapkan mampu dikuasai oleh peserta didik sebagai bekal untuk digunakan nanti di lingkungan masyarakat

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241). Berbicara menurut Tarigan (2008:16) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berdasarkan pendapat para ahli tentang keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan melalui bahasa lisan. Untuk mengembangkan keterampilan berbicara, dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan cara bermain drama.

Drama

Perkataan drama berasal dari bahasa Yunani "*Dromai*" yang berarti berbuat, berlaku,

bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2003:2). Drama secara luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sastra yang isinya tentang hidup dan kehidupan disajikan atau dipertunjukkan dalam bentuk gerak “*action*” (Supriyadi, 2006:52).

Wiyanto (2002:3) berpendapat bahwa drama dalam masyarakat mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Drama dalam arti luas, drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan didepan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan diatas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung

tata panggung, tata lampu, tata rias, dan tata busana.

Menurut Aristoteles (dalam Pratiwi, 2006:9.22) drama adalah suatu kisah kehidupan yang disampaikan dalam bentuk dialog, diproyeksikan di atas pentas di hadapan penonton. Kisah kehidupan yang dikembangkan dalam drama bertumpu pada konflik. Oleh karena itu, seni drama disebut juga dengan seni konflik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa drama adalah ragam sastra yang mengandung cerita dan disajikan dalam bentuk dialog maupun gerakan untuk dipertunjukkan di atas pentas.

Metode Role Playing

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Role Playing didefinisikan oleh Treffinger (dalam Waluyo, 2003:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant currents events, or imaginary situations at any place or time.*

Sanjaya (2006:161) mendefinisikan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang

diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, dan kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Berdasarkan pendapat para ahli tentang metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Prinsip dasar Metode *Role Playing* menurut Nur (dalam Santoso, 2011) prinsip dasar dalam metode *role playing* adalah sebagai berikut: (1) setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya; (2) setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim; (3) kelompok mempunyai tujuan yang sama; (4) setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya; (5) setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi; (6) setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; (7) setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain (Santoso 2011). Menurut Djamarah dan Zain (dalam Iru dan Arihi, 2012:88-89) kelebihan dan kekurangan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut: (1) Kelebihannya adalah: (a) siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan; (b) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi; (c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah; (d) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya; (e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; (f) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah memahami orang lain. Sedangkan kekurangannya adalah: (1) sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif; (2) memerlukan banyak waktu, (3) memerlukan tempat yang cukup luas, (4) sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap metode yang digunakan guru tentunya memiliki kelebihan

dan kekurangan. Guru,sebaiknya mampu meminimalisasi dampak negatif dan kekurangan media tersebut dengan cara menyesuaikan dengan kondisi siswa, lingkungan belajar, serta sarana yang tersedia di sekolah. Guru juga dapat mengkombinasikan metode dengan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas dan juga dilakukan melalui survei di lapangan dan juga mengikut sertakan perencanaan, pengamatan, refleksi dan perencanaan ulang. Dengan demikian, jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bersifat siklusif. Dimana setiap siklusnya selalu dilakukan oleh peneliti di kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap.

Subjek dalam penelitian ini Siswa VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 siswa dan terdiri dari 16 putri dan 14 putra subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposif karena siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap tahun pelajaran 2020/2021 tersebut hasil belajar bahasa Indonesia pada materi drama masih rendah.

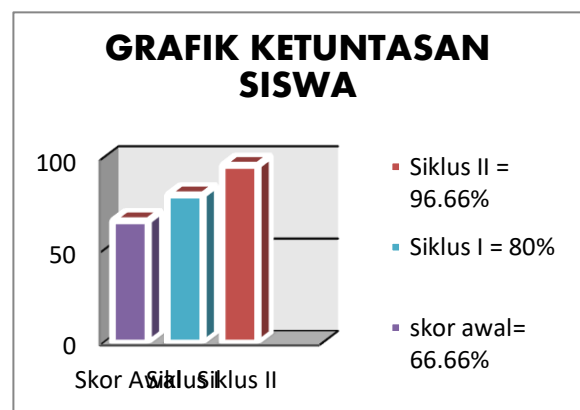
Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana dapat diperoleh (Arikunto, 2010:172). Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari berbagai sumber yaitu sebagai berikut; (1) sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi, dan hasil wawancara guru pengamat (observer); (2) sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia; (3) sumber data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan hasil tes setelah dilakukan tindakan. Data dokumen ini didukung oleh foto atau video sebagai bukti bahwa penelitian sudah dilaksanakan.

Instrumen penelitian ini menggunakan teknik tes yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes

tertulis. Tes tertulis yang digunakan adalah soal-soal uraian. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu 70 maka: (1) indikator keberhasilan secara individual untuk kemampuan menulis siswa dengan standar kompetensi mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan bermain drama, dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai yaitu siswa mendapat nilai ≥ 70 ; (2) indikator keberhasilan secara klasikal adalah $\geq 85\%$ siswa mendapat nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diambil dari pengamatan guru pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Sebelum siklus tindakan II dilanjutkan peneliti harus mengetahui temuan-temuan yang dilaksanakan pada siklus tindakan I, sebagai acuan pada siklus II. Pada siklus tindakan II nilai siswa sudah tuntas jadi peneliti hanya melakukan penelitian sampai siklus ke II untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan yang telah peneliti lakukan. Adapun hasil penelitian ini dideskripsikan pada Gambar 1 di Bawah ini :



Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

1. Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan pertama yaitu pada hari Sabtu tanggal 16 Agustus 2017 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit untuk setiap pertemuan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian siklus I pertemuan pertama yaitu pembagian skenario drama, menentukan

peran pemain dalam teks drama.

a. Perencanaan

Identifikasi masalah pada pra siklus, maka peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan multimedia pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama di kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap tahun pelajaran 2020/2021 yang bertujuan agar siswa aktif dan paham terhadap materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator yang bertindak sebagai observer melakukan perencanaan dengan menyiapkan:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir)
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja siswa
- 3) Menyusun soal (terlampir)
- 4) Menyiapkan lembar observasi (terlampir)
- 5) Menyiapkan lembar penilaian hasil belajar (terlampir)
- 6) Pendokumentasian.

b. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah disusun dalam skenario pembelajaran di antaranya: Guru memulai proses pembelajaran ini dengan mengucapkan salam dan mengajak semua siswa untuk berdo'a bersama, mengabsensi siswa, menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang sekarang. Kegiatan dilanjutkan dengan guru menyampaikan pendahuluan yaitu menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang bermain drama, terkait pengertian bermain drama, bermain drama merambat lurus dan bayangan umbra dan penumbra menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan metode *role playing* dengan multimedia.

Selanjutnya Guru membentuk kelompok kerja sebanyak 6 kelompok dimana setiap kelompok ada 5 siswa, kemudian Guru menjelaskan materi bermain drama terkait menjelaskan pengertian bermain drama.

Guru memberikan motivasi mengenai tahapan proses kerja bermain drama sehingga menjadikan siswa lebih tertarik lagi untuk mempelajari mengenai bermain drama. Hasil dari kerja kelompok yang terbaik, di papan tulis dengan predikat baik, sebagai penghargaan dan guru menyuruh siswa lain memberikan

applause kepada siswa tadi. Akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dan guru memberikan soal secara pribadi sebanyak 5 soal uraian untuk menguji kemampuan setiap siswa dalam memahami materi dan dilanjutkan penutup dimana guru memberi tugas kepada siswa untuk mengumpulkan hasil jawaban soal ke depan dan mengajak siswa berdo'a bersama dilanjutkan salam.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran di kelas, dilakukan observasi keaktifan siswa dengan menggunakan instrumen observasi yang dipegang kolaborator terkait keaktifan siswa dalam tanggung jawab, kerja sama, rasa ingin tahu, teliti, percaya diri dan keberanian diperoleh hasil.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini peneliti melakukan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I, didapatkan beberapa kelemahan dari sistem pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru diantaranya:

1. Siswa masih kurang fokus dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan masih banyak ngobrol dengan temannya sendiri karena guru banyak ceramah
2. Siswa masih banyak yang belum memahami *metode role playing dengan multimedia* yang mereka lakukan dengan kebingungan dalam kerja kelompok
3. Guru kurang mampu memanfaatkan media pembelajaran seperti visual untuk memperjelas pembelajaran
4. Setting kelas yang digunakan guru masih belum mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran
5. Guru kurang mampu memotivasi dan lebih banyak di depan kelas, kurang banyak mendekati siswa
6. Kelompok terlalu besar sehingga menjadikan ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok
7. Setting kelas masih tradisional sehingga siswa kebingungan dalam berinteraksi dengan temannya Kekurangan-kekurangan tersebut guru dan kolaborator mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas dengan melakukan tindakan:

- a. Siswa ditekankan untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran dengan membaca materi secara mendalam.
 - b. Lebih memperkenalkan lagi *metode role playing dengan multimedia* dengan menjelaskan secara detail tahapan-tahapan dalam metode
 - c. Guru memotivasi siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran dengan lebih mendekati siswa.
 - d. Membentuk kelompok lebih kecil
 - e. Membangun motivasi siswa dengan banyak mengelilingi kerja kelompok untuk memberikan motivasi dan bimbingan
 - f. Guru harus dapat mengelola kelas dengan baik dengan menyetting kelas dengan baik terutama yang dapat menjadikan siswa menjadi aktif melalui peran bermain dan penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga visual.
- 2) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada langkah-langkah dalam bermain drama.
 - 3) Sambil berkeliling guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.
 - 4) Setelah selesai, guru meminta siswa bermain drama tentang keindahan alam, sebagai tes siklus tindakan II.

b. Pengamatan

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran.
- 2) Peneliti menilai hasil tes siklus tindakan II.
- 3) Suasana kelas tertib, terkendali dan kondusif sehingga pelaksanaan tes siklus tindakan II dapat berjalan dengan baik.
- 4) Pengamatan terhadap hasil tes siklus tindakan II, diperoleh temuan sebagai berikut :
 - a) Siswa semakin lebih bersemangat dalam bermain drama.
 - b) Hal ini dapat dilihat dari hasil pekerjaan siswa dalam bermain drama lebih sedikit yang melakukan kesalahan.
 - c) Dari 30 siswa yang mengikuti tes siklus tindakan II, 29 siswa memperoleh nilai tuntas diatas KKM, sedangkan siswa yang tidak tuntas hanya 1 orang memperoleh nilai 70.

d. Refleksi

Berdasarkan kegiatan pada siklus II, diperoleh refleksi sebagai berikut:

- a. Minat siswa sudah semakin meningkat dalam bermain drama.
- b. Hanya 1 orang siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain drama. Hal ini disebabkan kemampuan internal anak tersebut memang masih kurang.
- c. Waktu yang digunakan sudah efektif dalam menyampaikan materi pelajaran.
- d. Guru menyampaikan materi pelajaran bermain drama sudah mengaitkan dengan pengetahuan lain yang relevan.
- e. Guru secara terus-menerus memberi motivasi kerjasama antar siswa dalam diskusi kelompok.
- f. Guru sudah memahami potensi yang dimiliki oleh siswa dengan cara seringnya guru mengadakan tanya jawab yang

Refleksi di atas didapatkan beberapa solusi terhadap penerapan *metode role playing dengan multimedia* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya tindak perbaikan siswa pada siklus I.

Secara garis besar pelaksanaan siklus I berlangsung cukup baik dan kondusif, walaupun hasil belajar siswa baru mencapai, rata-rata 75.66 dan sebanyak 24 siswa dari 30 siswa yang mencapai nilai lebih dari 70 sehingga ketuntasan yang dicapai baru 8.0%, berarti ada 6 siswa yang belum tercapai, ini berarti pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal, dan sudah diperbaiki pada siklus II dan dianalisis agar dapat peningkatan yang lebih baik.

2. Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan, pertemuan pertama yaitu pada hari Sabtu tanggal 16 Maret 2017 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit untuk setiap pertemuan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian siklus II pertemuan pertama yaitu pembagian skenario drama, menentukan peran pemain dalam teks drama.

a. Pelaksanaan Pembelajaran

- 1) Secara klasikal guru menjelaskan kembali tentang materi bermain drama.

- mengarah pada materi pelajaran bermain drama.
- g. Intensitas guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa secara kelompok sudah mencukupi.
 - h. Secara garis besar, pelaksanaan siklus II berlangsung baik dan kondusif. Hasil rata-rata nilai 81.3 dengan ketuntasan belajar mencapai 96.66%. Dengan demikian, kegiatan pada siklus II ini tidak perlu diulang karena sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 96.66% siswa mendapat nilai di atas KKM.

Tindakan siklus II ini indikator ketuntasan belajar sudah mencapai di atas 80% begitu juga pada keaktifan baik terutama pada kategori baik dan baik sekali sudah mencapai di atas 80%, maka penelitian ini ada peningkatan. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan kemampuan terhadap penyelesaian soal, terbukti dari siswa yang tidak tercapai belajar klasikal tinggal 1 siswa dari 30 siswa (03.34%) di siklus II. Siswa yang tuntas belajar klasikal ada 29 siswa dari 30 siswa (96.66%) dengan nilai rata-rata pada siklus II adalah 83.2. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa materi bermain drama pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Tahun Pelajaran 2020/2021.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diberikan simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil tes awal diperoleh nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 30 orang dan yang tuntas 20 orang. Berdasarkan nilai ulangan harian itu peneliti melakukan penelitian. Pelaksanaan siklus I berlangsung baik tetapi kurang kondusif. Hasil rata-rata nilai 75.66 dengan ketuntasan belajar mencapai 8.0% atau sebanyak 24 siswa, dan sisanya sebanyak 6 orang atau 2.0% tidak tuntas belajar. Dengan demikian, kegiatan pada siklus I perlu diulang agar hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dengan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan siklus II berlangsung baik dan kondusif. Hasil rata-rata nilai 81.3 dengan ketuntasan belajar mencapai 96.66% atau sebanyak 29 siswa, sementara siswa yang tidak tuntas belajar ada 03.34% atau sebanyak 1 siswa. Dengan demikian, kegiatan pada siklus II ini tidak perlu diulang karena sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 85% siswa mendapat nilai 70.
3. Dengan menggunakan metode *role playing* dengan multimedia khususnya pada menulis puisi, hasil belajar pada siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat ditingkatkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap, peneliti dapat diberi saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan metode *role playing* dengan multimedia sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai metode, model, maupun pendekatan yang bervariasi, serta media yang menarik untuk siswa tidak hanya terbatas pada media pandang saja, tetapi harus mampu mengombinasikan media dan mengemasnya menjadi media yang menarik serta membuat pembelajaran lebih bermakna.
2. Siswa diharapkan banyak berlatih drama agar keterampilan siswa dalam bermain drama lebih meningkat.
3. Siswa diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan menanyakan hal-hal yang kurang jelas dalam pembelajaran dan membaca banyak buku referensi sehingga ilmu pengetahuan yang dimiliki dapat bertambah dan berkembang.
4. Guru dan siswa diharapkan dapat bekerjasama dalam proses pembelajaran agar hasil belajar yang didapatkan lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri dkk. 2009. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Art, Al Adzani. 2012. *Drama*. (Online) (<http://aladzaniart.blogspot.com/2012/04/drama.html>, diakses tanggal 12 Januari 2017 pukul 14.47).
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Aqib, Zainal dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Doyin dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herryanto, Nar dan H.M Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iru, La dan La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores. Nusa Indah.
- Kurnia, Inggridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurhayani. 2011. *Metode Role Playing*. (Online) (<http://nurhay13.blogspot.com/2011/11/metode-role-playing.html>, diakses tanggal 21 Januari 2013 pukul 23.05).
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Eko Budi. 2011. *Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. (Online) (<http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/metode-pembelajaran-bermain-peran-role.html>, diakses tanggal 12 Januari 2013 pukul 14.53).
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.