

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA KEHIDUPAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Widiasih

SMP Negeri 2 Karanganyar Trenggalek

Abstract

Indonesian language has a very important position, namely: As a National Language, and as a State Language. That is why in elementary schools, junior high schools, to universities, Indonesian is a subject that must be mastered. This study aims to determine the effectiveness of the role playing method on the learning outcomes of Indonesian in the remaining junior high schools in Kampak District. Researchers used classroom action research in class VIII through two stages of the cycle. The results show that there are differences in learning outcomes. Where the results are better when the teacher uses the role playing method in Indonesian language learning.

Keywords: *Indonesian Language, Learning Outcomes, Role Playing Methods, Students*

Abstrak

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting yaitu: Sebagai Bahasa Nasional, dan sebagai Bahasa Negara. Itulah sebabnya di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga perguruan tinggi, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang harus dikuasai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing terhadap hasil belajar bahasa

Indonesia pada siswa di sekolah menengah pertama Kecamatan Kampak. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas pada kelas VIII dengan melalui dua tahapan siklus. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar. Di mana hasil lebih baik ketika guru menggunakan metode role playing pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Metode Role Playing, Siswa

PENDAHULUAN

Drama adalah salah satu sastra yang amat populer hingga sekarang, bahkan di zaman ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat di bidang drama. Contohnya sinetron, film layar lebar, dan pertunjukan-pertunjukan lain yang menggambarkan kehidupan makhluk hidup.¹ Materi drama juga diberikan pada siswa SMP. Untuk itu dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki metode yang tepat yang sesuai dengan karakteristik materi maupun karakteristik siswanya termasuk pada materi drama agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Di sekolah, keberhasilan mengajar guru tidak hanya ditentukan penguasaan pengetahuan guru tentang ilmu yang diajarkan tetapi ditentukan faktor-faktor antara lain: tujuan, metode dan cara menerapkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Djumungin metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran.²

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya data dari hasil pengamatan peneliti sebagai guru Bahasa Indonesia di kelas VIII terhadap hasil belajar siswa dalam kurun waktu satu tahun terakhir ini bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah khususnya dalam menyajikan suatu keterampilan. Hal tersebut

¹ Sarjidu. *Seni Sastra*. (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), 2.

² Djumungin. *Strategi dan Aplikasi Metode Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2011), 121.

menunjukkan bahwa siswa belum mampu untuk menyajikan materi dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa sebagai studi pendahuluan peneliti mendapati jawaban dari siswa bahwa salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah karena pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali dirasa membosankan dan materinya sulit dipahami serta guru masih sering menggunakan metode dan model pembelajaran yang konvensional. Hal tersebut akhirnya berdampak banyak siswa yang nilai hasil belajarnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran ini yaitu KKM 78. Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas VIII A yang peneliti mengajar di dalamnya.

KAJIAN TEORI

Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pengertian *role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.³ Hadari Nawawi, dalam Kartini, menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.⁴ Sehubungan dengan itu, Santoso mengatakan bahwa metode *role playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah suatu

³Dani. <https://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran-inovatif-bahasa-dan-sastra>. (Online), Diakses tanggal 1 Agustus 2017.

⁴ Tien Kartini, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. (Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar, 2007), 12

metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Hapidin menyatakan bahwa karakteristik dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut.⁵ Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya. Dalam *role playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Sehubungan dengan itu, Nursid Sumaatmadja juga menyatakan bahwa tujuan metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama materi-materinya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid.

Metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang

⁵ Tien Kartini, *Penggunaan Metode Role Playing*,..... 51.

banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Materi Drama Kehidupan

Menurut Sarjidu, kata drama berasal dari bahasa Yunani *Draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak. Jadi drama bisa berarti perbuatan atau tindakan. Arti pertama dari Drama adalah kualitas komunikasi, situasi, action (segala yang terlihat di pentas) yang menimbulkan perhatian, kehebatan (*acting*), dan ketegangan pada para pendengar. Drama adalah satu bentuk lakon seni yang bercerita lewat percakapan dan action tokoh-tokohnya. Akan tetapi, percakapan atau dialog itu sendiri bisa juga dipandang sebagai pengertian *action*.⁶

Meskipun merupakan satu bentuk kesusastraan, cara penyajian drama berbeda dari bentuk kekusastraan lainnya. Novel, cerpen dan balada masing-masing menceritakan kisah yang melibatkan tokoh-tokoh lewat kombinasi antara dialog dan narasi, dan merupakan karya sastra yang dicetak. Arti kedua, drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan action dihadapan penonton (*audience*). Adapun istilah lain drama berasal dari kata *drame*, sebuah kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah. Dalam istilah yang lebih ketat, sebuah drama adalah lakon serius yang menggarap satu masalah yang punya arti penting meskipun mungkin berakhir dengan bahagia atau tidak bahagia tapi tidak bertujuan mengagungkan tragedi. Bagaimanapun juga, dalam jagat modern, istilah drama sering diperluas sehingga mencakup semua lakon serius, termasuk didalamnya tragedi dan lakon absurd.

⁶ Sarjidu. *Seni Sastra...* 9

Unsur-unsur dalam drama meliputi: *pertama*, tema. Tema merupakan gagasan pokok atau ide yang mendasari pembuatan sebuah drama. *Kedua*, Alur. Alur atau plot adalah jalan cerita yang dimulai dengan pemaparan (perkenalan awal tokoh dan penokohan), adanya masalah (konflik), konflikasi (masalah baru), krisis (pertentangan mencapai titik puncak-klimak sampai dengan antiklimaks), resolusi (pemecahan masalah), dan ditutup dengan *ending* (keputusan). *Ketiga*, tokoh. Tokoh adalah individu atau seseorang yang menjadi pelaku cerita. Pelaku cerita atau pemain drama disebut *actor* (pria) dan aktris (wanita). Tokoh dilihat dari kedudukan dalam cerita: tokoh utama (sentral) dan tokoh bawahan (sampingan). *Keempat*, latar/setting. Bagian dari cerita yang menjelaskan waktu dan tempat kejadian ketika tokoh mengalami peristiwa. *Kelima*, Amanat. Pesan atau sisipan nasihat yang disampaikan pengarang melalui tokoh dan konflik dalam suatu cerita.

Sementara itu, struktur drama antara lain, *petama*, Eksposisi, yaitu pemaparan masalah utama atau konflik utama yang berkaitan dengan posisi diametral antara protagonis dan antagonis. *Kedua*, *raising action* yaitu menggambarkan pertentangan kepentingan antar tokoh. *Ketiga*, *Complication*, yaitu perumitan pertentangan dengan hadirnya konflik sekunder. *Keempat*, klimaks, yaitu jatuhnya korban dari kubu Protagonis, juga korban dari kubu Antagonis. *Kelima*, Resolusi yaitu hadirnya tokoh penyelamat, bisa muncul dari kubu protagonis atau tokoh baru yang berfungsi sebagai penyatu kekuatan kekuatan konflik, sehingga situasi yang kosmotik dapat tercipta kembali.

Langkah Langkah Mengarang Drama

Menentukan Tema.

Tema adalah gagasan dasar cerita atau pesan yang akan disampaikan oleh pengarang kepada penonton. Tema, akan menuntun laku cerita dari awal sampai akhir.

Menentukan Persoalan (Konflik).

Persoalan atau konflik adalah inti dari cerita drama. Tidak ada cerita drama tanpa konflik. Oleh karena itu pangkal persoalan atau titik

awal konflik perlu dibuat dan disesuaikan dengan tema yang dikehendaki.

Membuat Sinopsis (ringkasan cerita).

Gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir hendaknya dituliskan. Sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon menjadi terarah dan tidak mengada-ada.

Menentukan Kerangka Cerita.

Kerangka cerita akan membingkai jalannya cerita dari awal sampai akhir. Kerangka ini membagi jalannya cerita mulai dari pemaparan, konflik, klimaks sampai penyelesaian. William Froug (1993:43) misalnya, membuat kerangka cerita (skenario) dengan empat bagian, yaitu pembukaan, bagian awal, tengah, dan akhir. Pada bagian pembukaan memaparkan sketsa singkat tokoh-tokoh cerita. Bagian tengah adalah konflik yang meruncing hingga sampai klimaks. Pada bagian akhir, titik balik cerita dimulai dan konflik diselesaikan.⁷

Menentukan Protagonis.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang membawa laku keseluruhan cerita. Dengan menentukan tokoh protagonis secara mendetil, maka tokoh lainnya mudah ditemukan. Misalnya, dalam persoalan tentang kelicikan, maka tokoh protagonis dapat diwujudkan sebagai orang yang rajin, semangat dalam bekerja, senang membantu orang lain, berkecukupan, dermawan, serta jujur. Semakin detil sifat atau karakter protagonis, maka semakin jelas pula karakter tokoh antagonis.

Menentukan Cara Penyelesaian.

Mengakhiri sebuah persoalan yang dimunculkan tidaklah mudah. Dalam beberapa lakon ada cerita yang diakhiri dengan baik tetapi ada yang diakhiri secara tergesa-gesa, bahkan ada yang bingung mengakhirinya. Akhir cerita yang mengesankan selalu akan dinanti oleh penonton.

⁷ Sarjidu. *Seni Sastra....* 12

Menulis.

Setelah semua hal disiapkan maka proses berikutnya adalah menulis. Mencari dan mengembangkan gagasan memang tidak mudah, tetapi lebih tidak mudah lagi memindahkan gagasan dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, gunakan dan manfaatkan waktu sebaik mungkin.

Sintak Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

Djumingin menyatakan bahwa sintak dari metode pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelaku; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sismateritisnya:⁸

1. Guru memulai pembelajaran materi dengan mengkondisikan siswa, menjelaskan tujuan dan kompetensi dasar yang akan dicapai;
2. Guru membentuk kelompok siswa;
3. Guru menyuruh siswa merancang skenario yang akan ditampilkan sesuai tema materi yang sedang dipelajari;
4. Siswa bersama kelompok mulai menentukan tema, menentukan persoalan/konflik, membuat sinopsis, menentukan kerangka cerita, menentukan protagonis, menentukan cara penyelesaian kemudian menulis naskah cerita.
5. Siswa bersama kelompoknya berlatih memerankan skenario yang sudah ditulis.
6. Siswa melakukan unjuk kerja untuk melakokan skenario tentang yang sudah dipersiapkan bersama teman kelompoknya masing-masing;

⁸ Djumingin. *Strategi dan Aplikasi Metode...* 56

7. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang diperagakan oleh kelompok lain;
8. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
9. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
10. Guru memberikan kesimpulan materi.
11. Evaluasi;
12. Penutup.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Syamsudin, penelitian tindakan kelas merupakan upaya menguji cobakan ide-ide ke dalam praktik untuk memperbaiki atau merubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi. Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian yang melibatkan siswa sebagai obyek yang diteliti.⁹

Adapun tahapan-tahapan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Proses pelaksanaannya bersifat kolaboratif partisipatoris dengan guru kelas. Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan beberapa empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan atau tindakan, (3) pengamatan atau observasi, dan (4) refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini, dapat peneliti jelaskan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti lakukan khususnya dalam satu tahun terakhir ini menunjukkan data perolehan

⁹ Syamsudin. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 56.

hasil belajar siswa kurang memuaskan khususnya pada kelas VIII. Dan diantara kelas VIII yang peneliti ajar, kelas VIII-A inilah yang memiliki kompleksitas permasalahan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi yang membutuhkan keterampilan atau unjuk kerja siswa. Mayoritas siswa di kelas ini terkenal sebagai siswa-siswa yang pasif, yang kurang memiliki semangat belajar. Disamping itu dari kelas VIII yang peneliti mengajar di dalamnya, kelas VIII A inilah yang seringkali mendapatkan hasil belajar yang paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Sikap menganggap remeh pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak konsentrasi pada waktu pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa menjadi sangat rendah. Indikasi masih rendahnya hasil belajar siswa ini dapat peneliti ketahui dari pengamatan yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang secara rinci dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

- a. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia (di bawah 78).
- b. Siswa kelihatan kesulitan dalam menerapkan keterampilan yang diajarkan oleh guru dan tidak tertarik selama kegiatan pembelajaran, terbukti ada beberapa siswa yang tidak konsentrasi pada saat pembelajaran, beberapa siswa bahkan terlihat malas dan tiduran dengan merebahkan kepalanya di meja, beberapa siswa berbincang-bincang dengan teman sebangkunya karena merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Siklus I Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengawali dengan menyusun skenario pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk "*Kompetensi Dasar Menyajikan Drama Tragedi*". Selanjutnya peneliti juga mengadakan koordinasi dengan teman sejawat yang nantinya akan membantu peneliti dalam mengadakan observasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Karang Trenggalek dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan

metode *role playing* pada *kompetensi dasar menyajikan drama tragedi* dan bersama-sama menentukan indikator keberhasilan pembelajaran ini yaitu jika nilai hasil belajar siswa minimal mencapai sama dengan KKM yaitu 78, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai minimal 80 dan persentase ketuntasan secara klasikal siswa dalam kelas tersebut mencapai 80%, maka penelitian ini dianggap berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A.

Siklus I Tahap Pelaksanaan

Pertemuan Pertama Siklus 1

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kemudian guru menjelaskan tentang metode *role playing* yang akan digunakan dalam pembelajaran pada *kompetensi dasar menyajikan drama tragedi* tersebut. Siswa dibentuk kelompok menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah 5 anggota.

Dilanjutkan pada kegiatan inti, siswa melakukan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Siswa mengamati video tentang drama tragedi yang ditayangkan oleh guru melalui media LCD Proyektor. Kegiatan kemudian terus berlangsung, siswa kemudian mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah dalam bermain peran. Selanjutnya beberapa siswa melakukan tanya jawab.

Kemudian siswa bersama kelompoknya bekerja menyusun skenario drama yang akan dipertunjukkan (maksimal penampilan adalah 10 menit) dengan tema drama tragedi yang akan dipertunjukkan/ditampilkan bersama kelompoknya di depan kelas dengan menentukan sendiri setting tempat dan nama tokoh yang akan dipakai atau dilakonkan dalam penampilan di depan kelas nanti. Selanjutnya siswa melakukan *sharing* / berbagi pengetahuan dan pengalaman yang mereka ketahui dalam kehidupan sehari-hari untuk diambil kesimpulan sebelum menentukan tema dari setting drama yang akan mereka buat. Pada kegiatan ini terjadi saling tukar ide antar siswa namun semua berjalan dengan tertib dan tampak saling menghormati satu sama lainnya. Guru menjadi fasilitator.

Dilanjutkan kegiatan mengidentifikasi data-data yang sudah mereka kumpulkan untuk dipilah-pilah dan diputuskan data yang mana yang akan dijadikan sebagai bahan membuat naskah drama yang akan mereka perankan. Masing-masing kelompok kemudian menyusun naskah drama mereka dan membuat skenario drama yang akan diperankan.

Setelah selesai menyusun naskah drama tersebut, ketua kelompok kemudian mengidentifikasi karakter masing-masing anggota kelompok mereka untuk dipilih memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter yang telah dibuat dalam cerita yang akan diperankan. Masing-masing anggota kelompok mendapatkan tugas untuk memahami dan menghafal nama dan karakter yang akan ia lakonkan sesuai isi teks / skenario drama yang telah dibuatnya. Teks drama yang dibuat siswa harus mengacu pada kompetensi dasar yang dipelajari yaitu “*menyajikan drama tragedi*”. Masing-masing kelompok membuat teks/naskah drama sebanyak 2 buah, yang 1 dikumpulkan kepada guru dan yang 1 untuk dipelajari di rumah untuk bahan latihan bermain peran bersama anggota kelompok mereka masing-masing.

Pertemuan Kedua Siklus 1

Pada pertemuan kedua siklus I ini, kegiatan pembelajaran melanjutkan kegiatan pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan inti pertemuan kedua ini siswa melanjutkan kegiatan pembelajaran pertemuan sebelumnya yaitu menyajikan/ mempresentasikan drama dengan tema drama tragedi secara bergantian bersama kelompok masing-masing.

Kelompok yang mendapatkan nomor urut penampilan pertama maju di depan kelas untuk mempresentasikan drama mereka. Kelompok yang lain mengamati dan mencatat hal-hal yang dapat menjadi bahan masukan dan perbaikan kepada kelompok yang baru saja tampil. Kemudian secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan drama mereka sesuai nomor urut penampilan. Guru memberikan apresiasi atas hasil unjuk kerja siswa dalam memerankan drama dengan tema drama tragedi. Guru juga memberikan konfirmasi dan penguatan materi serta evaluasi terhadap hasil unjuk kerja siswa.

Selama kegiatan presentasi bermain peran (menyajikan drama tragedi) ini berlangsung, guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap tes praktik unjuk kerja menyajikan drama tragedi yang ditampilkan oleh siswa.

Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan di dalam kelas. Pengamatan dilakukan peneliti bersama satu guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Karangasem sebagai kolaborasi dengan cara berkeliling mengamati interaksi siswa dalam kelompok. Hasilnya metode *Role Playing* (Bermain Peran) ternyata mampu merubah suasana pembelajaran yang semula terkesan monoton menjadi menyenangkan dan para siswa tampak semuanya antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sehingga mengalami kenaikan walaupun masih belum mencapai ketuntasan maksimal dikarenakan masih terdapat 7 siswa yang masih belum tuntas pada KD ini dan persentase ketuntasan belajar siswa masih mencapai 76,67%.

Refleksi dan Analisis Data

Berdasarkan kesimpulan dari hasil observasi yang peneliti lakukan bersama teman sejawat dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar menyajikan drama tragedi melalui unjuk peran yang ditampilkan siswa. Adapun hasil analisis data hasil belajar yang bersumber dari tes praktik unjuk kerja/bermain peran menyajikan drama tragedi siswa kelas VIII A dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

Hasil Penilaian Tes Praktik Bermain Peran Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	100	2	6,67
2	93,75	1	3,33
3	87,5	4	13,33
4	81,25	16	53,33

5	68,75	5	16,67
6	62,5	2	6,67
<i>Jumlah</i>		30	100

Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

No.	Nilai (N)	Frekuensi (F)	N x F	Presentase (%)	Keterangan
1	100	2	200	6,67	Tuntas
2	93,75	1	93,8	3,33	Tuntas
3	87,5	4	350	13,33	Tuntas
4	81,25	16	1300	53,33	Tuntas
5	68,75	5	343,7	16,67	Tidak Tuntas
6	62,5	2	125	6,67	Tidak Tuntas
<i>Jumlah</i>		31	2481,3	100	
<i>Jumlah nilai seluruh siswa</i>			2412,5		
<i>Rata-rata nilai siswa</i>			80,41		
<i>Persentase Ketuntasan Siswa</i>			76,67%		

Dari tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 23 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 78 dan masih ada 7 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM atau belum tuntas. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I ini meningkat mencapai 76,67%.

Siklus II Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengawali dengan menyusun skenario pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam penelitian yang sudah diperbaiki dari RPP yang digunakan sebelumnya pada kegiatan siklus I menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk *KD menyajikan drama komedi*

menyiapkan instrument penelitian (lembar observasi dan menyusun soal tes hasil belajar/tes unjuk kerja/penampilan peran). Selanjutnya peneliti juga mengadakan koordinasi dengan teman sejawat yang nantinya akan membantu peneliti dalam mengadakan observasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanganyar Trenggalek dalam kegiatan pembelajaran melalui metode *role playing* pada kompetensi dasar menyajikan *drama komedi*.

Siklus II Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Pertemuan Pertama Siklus II

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa untuk berdoa serta mengecek kehadiran siswa. Kemudian siswa dibentuk kelompok menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah 5 anggota.

Pada kegiatan inti, siswa melakukan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Siswa mengamati video tentang drama komedi yang ditayangkan oleh guru melalui LCD Proyektor. Siswa tampak antusias mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah dalam bermain peran dengan tema *menyajikan drama komedi*.

Selanjutnya siswa bersama kelompoknya mempelajari materi *menyajikan drama komedi* dan menanyakan kepada guru materi yang belum dipahami. Dilanjutkan kegiatan menyusun skenario drama yang akan diperankan (maksimal penampilan adalah 15 menit) dengan tema *menyajikan drama komedi* yang akan diperankan /ditampilkan bersama kelompoknya di depan kelas dengan menentukan sendiri *setting* tempat dan nama tokoh yang akan dipakai atau dilakonkan dalam penampilan di depan kelas nanti. Selanjutnya siswa melakukan *sharing* / berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang contoh-contoh *drama komedi* yang mereka ketahui dalam kehidupan sehari-hari untuk diambil kesimpulan sebelum menentukan tema dari setting drama yang akan mereka buat.

Pada tahap ini siswa secara berkelompok mengidentifikasi data-data yang sudah mereka kumpulkan untuk dipilah-pilah dan diputuskan data yang mana yang akan dijadikan sebagai bahan membuat naskah drama yang akan mereka perankan. Pada kegiatan ini, tampak masing-masing kelompok sangat antusias dalam menyusun naskah drama mereka dan membuat skenario drama yang akan diperankan. Masing-masing kelompok membuat teks/naskah drama sebanyak 2 buah, yang 1 dikumpulkan kepada guru dan yang 1 untuk dipelajari di rumah untuk bahan latihan bermain peran bersama anggota kelompok mereka masing-masing.

Selama kegiatan penyusunan naskah berlangsung, guru berfungsi sebagai fasilitator dan memandu kegiatan sehingga kelas tetap kondusif dan tidak gaduh sampai akhirnya waktu pembelajaran selesai. Pada pertemuan pertama ini kegiatan presentasi drama yang telah dibuat akan dilakukan pada pertemuan berikutnya karena terbatasnya waktu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama ini ditutup guru dengan melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan siswa.

Pertemuan Kedua Siklus II

Pada pertemuan kedua siklus II ini, kegiatan pembelajaran melanjutkan kegiatan pertemuan sebelumnya. Dimulai dari kegiatan pendahuluan yang meliputi: guru melakukan kegiatan mengucapkan salam, siswa berdoa bersama, siswa diabsen oleh guru, dan guru juga menjelaskan tentang materi dan tujuan serta kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti pertemuan kedua ini siswa melanjutkan kegiatan pembelajaran pertemuan sebelumnya yaitu menyajikan/mempresentasikan drama dengan tema *menyajikan drama komedi* secara bergantian bersama kelompok masing-masing. Kegiatan dimulai dengan cara masing-masing perwakilan kelompok mengambil nomor urut penampilan yang sudah diacak oleh guru. Selanjutnya kelompok yang mendapat nomor urut penampilan pertama maju ke depan kelas untuk mempresentasikan drama mereka. Di susul

secara bergantian oleh kelompok lain. Selama kegiatan berlangsung, kelompok yang lain mengamati dan mencatat hal-hal yang dapat menjadi bahan masukan dan perbaikan kepada kelompok yang baru saja tampil. Guru memberikan apresiasi atas hasil unjuk kerja siswa dalam memerankan drama dengan tema *menyajikan drama komedi* dengan memberikan tepuk tangan yang meriah kepada para siswa.

Guru juga memberikan konfirmasi dan penguatan materi serta evaluasi terhadap hasil unjuk kerja siswa. Selama kegiatan presentasi bermain peran (*menyajikan drama komedi*) ini berlangsung, guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap tes praktik unjuk kerja *menyajikan drama komedi* yang ditampilkan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini ditutup dengan guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran bersama siswa.

Observasi

Pengamatan dilakukan peneliti bersama teman sejawat sebagai kolabolator dengan cara berkeliling mengamati interaksi siswa dalam kelompok. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan bersama teman sejawat pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII A SMP Negeri Karanganyar pada siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) disamping mampu merubah suasana pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan para siswa tampak semuanya sangat antusias dan sangat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Refleksi dan Analisis Data

Adapun hasil analisis data hasil belajar yang bersumber dari tes hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

Hasil Penilaian Tes Praktik Bermain Peran Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	100	22	73,4
2	93,75	4	13,3
3	87,5	4	13,3
<i>Jumlah</i>		30	100

Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

No.	Nilai (N)	Frekuensi (F)	N x F	Presentase (%)	Keterangan
1	100	22	2200	73,4	Tuntas
2	93,75	4	375	13,3	Tuntas
3	87,5	4	350	13,3	Tuntas
<i>Jumlah</i>		30	2925	100	
<i>Jumlah nilai seluruh siswa</i>			2925		
<i>Rata-rata nilai siswa</i>			97,5		

Dari tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 22 siswa yang mendapatkan nilai 100, 4 siswa yang mendapatkan nilai 93,75, dan 4 siswa mendapatkan nilai 87,5. Pada siklus II ini semua siswa tuntas belajar bahkan ketuntasan belajar siswa kelas VIII A pada siklus II ini mampu mencapai 100%.

Pembahasan

Siklus I

Pada siklus I dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada siklus I yang terdiri dari 2 x pertemuan tersebut berjalan dengan lancar. Pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I tampak bahwa guru tampak antusias menjelaskan tujuan pembelajaran dan sigap dalam memfasilitasi pembelajaran pada siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ini belum maksimal karena masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM 78. Beberapa siswa juga masih tampak merasa kesulitan dalam memerankan perannya dan juga masih ada yang merasa malu sehingga kurang konsentrasi pada waktu praktik bermain peran *menyajikan drama tragedi* melalui metode *role playing* yang dilakukan pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I ini mengalami peningkatan

dibandingkan sebelumnya yaitu nilai rata-rata siswa mencapai 80,41 sedangkan pada pembelajaran sebelumnya masih mencapai 66,45. Persentase ketuntasan hasil belajar juga naik mencapai 76,67% sedangkan pada pembelajaran sebelumnya hanya 26,67%. Namun jika dilihat dari jumlah siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa, terdapat 23 siswa yang nilai tes hasil belajarnya di atas KKM (78) dan terdapat 7 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat keefektifan penerapan metode *role playing* pada KD selanjutnya yang akan peneliti lakukan pada penelitian tahap berikutnya (siklus II).

Siklus II

Pada siklus II dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada siklus II yang terdiri dari 2 x pertemuan tersebut berjalan dengan lancar. Pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II tersebut tampak bahwa guru sangat antusias menjelaskan tujuan pembelajaran dan sangat sigap dalam memfasilitasi pembelajaran pada siswa. Disamping menerapkan metode *role playing* pada kompetensi dasar *menyajikan drama komedi* ini, guru sering kali memberi motivasi dan arahan kepada para siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan dan mampu memainkan perannya dengan baik.

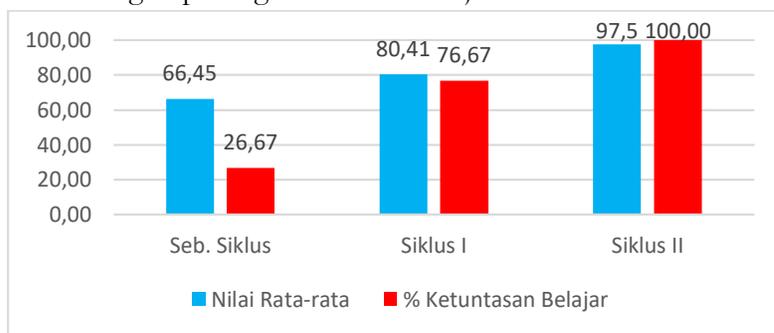
Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai nilai yang ditetapkan pada indikator penelitian ini. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang mencapai 97,5 sedangkan pada siklus I masih mencapai 80,41. Pada siklus II ini persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan pada siklus I yaitu mencapai 100% sedangkan pada siklus I masih mencapai 76,67%. Dengan demikian peneliti mengambil kebijakan untuk menghentikan penelitian sampai pada siklus II ini.

Perbandingan hasil penelitian siklus I dan siklus II

Berdasarkan data yang ada pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi *menyajikan drama kehidupan* yang peneliti lakukan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Karang, diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode *role playing*. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada materi *menyajikan drama tragedi* siklus I dan *menyajikan drama komedi* siklus II ini jelas terlihat manakala kita membandingkan data persentase peningkatan hasil belajar siswa yang digambarkan melalui diagram/grafik berikut ini:

Grafik 4.1

Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII A



Berdasarkan grafik 4.1 tentang perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada masa prasiklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa kondisi awal nilai rata-rata siswa masih mencapai 66,45 dan meningkat pada siklus I mencapai 80,41 dan meningkat lagi pada siklus II hingga mencapai nilai 97,5. Adapun peningkatan persentase belajar siswa dapat diketahui dari adanya peningkatan ketika sebelum penelitian masih mencapai 26,67%, pada siklus I mencapai 76,67% dan pada siklus II meningkat maksimal menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti sangat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Karang Trenggalek pada materi *menyajikan drama kehidupan (drama tragedi dan drama komedi)*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi *Menyajikan Drama Kehidupan* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanganyar Trenggalek terbukti sangat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu peningkatan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa yang sebelumnya pada siklus I masih mencapai 80,41 meningkat menjadi 97,5 pada siklus II, dan persentase siswa yang tuntas sebelumnya 76,67% pada siklus I meningkat menjadi 100%. Dengan demikian penerapan metode *role playing* pada materi *Menyajikan Drama Kehidupan* ini sangat bermanfaat sekali baik bagi guru maupun bagi siswa khususnya dalam meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dani. <https://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran-inovatif-bahasa-dan-sastra>. (On line), Diakses tanggal 1 Agustus 2017.
- Djumingin. *Strategi dan Aplikasi Metode Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM. 2011.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002.
- Kartini, Tien. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar. 2007.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII (Buku Guru)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2018.
- Majid, Abdul. *Makalah Kongres Budaya Dan Bahasa Indonesia Di Jakarta*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1996.
- Soetomo. *Pembelajaran Menyenangkan Untuk anak-anak Autis*. Jakarta: Bumi Aksara. 1993.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Rosdakarya. 1995.
- Syamsudin. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Sarjidu. *Seni Sastra*. Bandung: PT Rosdakarya. 2004.