

# MEMERANKAN TOKOH DALAM PEMENTASAN DRAMA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* DAN MEDIA FILM

**Wiendi Wiranty**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Pontianak  
Jalan Ampera No.88 Pontianak 78116  
e-mail: IndieCharMer@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMA Negeri 1 Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dan meningkatkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan metode *Role Playing* dan media film. Subjek penelitian siswa dan guru kelas XI SMA Negeri 1 Putussibau. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan penugasan. Uji validitas data penelitian menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Hasil penelitian penerapan metode *Role Playing* dan media film dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Negeri 1 Putussibau. Hasil dapat dilihat pada siklus I siswa yang memperoleh nilai di atas KKM meningkat yaitu 5 siswa (15,62%) terjadi kenaikan sebesar 12,49 dengan nilai rata-rata 69,5. Pada siklus II siswa yang memperoleh nilai di atas KKM meningkat menjadi 10 siswa (31,25%) terjadi kenaikan sebesar 15,63% dengan nilai rata-rata 71,37. Pada siklus III pencapaian ketuntasan klasikal sudah mencapai 75% dan kriteria ketuntasan minimal 80 yaitu rata-rata 80,46 (75%).

**Kata Kunci:** memerankan tokoh pementasan drama, *Role Playing*, kualitas pembelajaran.

## **Abstract**

*This classroom action research conducted in SMA Negeri 1 Putussibau Kapuas Hulu. The research objective of this classroom action research was to improve the quality of the learning process played a character in a drama performance and improve the skills of playing the character in a drama performance by the method of role playing and film media. Research subject were students and teachers in class XI SMA Negeri 1 Putussibau. Data collection techniques were observation, interview, or assignment. Test the validity of research data using triangulation techniques, the triangulation of data sources and triangulation methods. Mechanical engineering comparative descriptive and critical analysis. The final conclusion was the application of methods *Role Playing* and film media can improve the quality of learning and skills portrayed in staging drama class XI student of SMAN 1 Putussibau. Results can be seen in the first cycle of students who received grades above KKM increasing that 5 students (15.62%) an increase of 12.49 with an average value of 69.5. In the second cycle students who received grades above KKM increased to 10 students (31.25%) an increase of 15.63% with an average value of 71.37. In the third cycle of classical completeness achievement has reached 75% and a minimum completeness criteria of 80 with an average of 80.46 (75%).*

**Keywords:** people acting in staging drama, *Role Playing*, learning quality.

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu aspek yang sangat berperan dalam peningkatan mutu generasi muda yang kreatif, sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut, dan mudah dipahami. Berpartisipasi dalam berkomunikasi bahasa berarti berpartisipasi dalam penciptaan teks, baik lisan maupun tulis (Haliday dan Hasan, 1976: 1). Keterampilan berbicara juga akan mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis.

Drama merupakan sebuah sosok kehidupan yang dilukiskan dengan gerak (*lefe presented action*). Drama juga merupakan salah satu bentuk karya sastra yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pelaksanaan pembelajaran drama dan sastra pada umumnya disemua jenjang pendidikan atau sekolah masih menjadi satu dari bagian mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Seni drama memang belum mencapai kesempurnaan apabila belum sampai ke tahap seni teater dalam bentuk pementasan atau pertunjukan sebagai perwujudannya. Maka, pemahaman naskah lakon memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan pementasannya. Dan pada gilirannya, seni drama hanya dapat dinikmati apabila sudah menyaksikan sendiri pementasannya. Dengan kata lain, seni drama hanya dapat dinikmati dengan baik apabila diperhitungkan proses penjadiannya, dari pemilihan naskah (seni drama), penafsiran, penggarapannya, sampai dengan pementasannya.

Begitu kompleksnya, dan begitu banyaknya cabang-cabang kesenian sebagai konteksnya, yang terlibat di dalam suatu pementasan drama, tidak mungkin dapat dikatakan bahwa pementasan drama hanya dihasilkan oleh seorang seniman satu atau beberapa unsur drama dan teater. Maka, didalam penggarapan atau pengkajian atau pementasan sebuah lakon, yang perlu dipertimbangkan adalah bagaimana memanfaatkannya dan mempotensikan seluruh unsur dan cabang kesenian tersebut sebagai pendukung dan penunjang semaksimal mungkin.

Menurut Satoto (2012: 3) drama merupakan jenis sastra di samping jenis puisi dan prosa. Hakikat drama adalah konflik atau tikaian. Karena sastra (Seni

Drama) termasuk cabang kesenian, maka drama merupakan bentuk kesenian. Sebagai bentuk kesenian, drama sering disebut seni pertunjukkan (*performing art*). Pertunjukkan tersebut dilakukan oleh aktor dan aktris (pemain, pelaku, pemeran watak tokoh) di atas panggung atau pentas. Teknik pengungkapan, penggarapan, dan penyajiannya dapat berwujud gerak atau laku cakapan (baik dialog maupun monolog) atau penokohan.

Kompetensi dasar berbicara pada setiap kelas sekolah menengah atas berbeda-beda. Pada kelas XI sekolah menengah atas standar kompetensi berbicara antara lain: (1) menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh; dan (2) mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis. Lebih lanjut, kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa adalah memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Dalam memerankan tokoh drama, keterampilan siswa dalam mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, dan fakta secara lisan sangat berperan besar untuk menunjang keterampilan berbicara siswa.

Pembelajaran drama yang dilaksanakan di SMA memiliki tujuan, meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi drama. Hal tersebut berarti bahwa setelah selesai mengikuti kegiatan belajar mengajar drama diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengapresiasi drama, yaitu mampu mengenal, memahami, menghayati, dan menghargai drama sebagai karya sebagai karya sastra secara kreatif (Syafe'i, 1993: 68). Kemudian diharapkan pula siswa mampu mengkomunikasikan bentuk sastra itu kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan mengapresiasi drama secara kreatif diharapkan pula dapat mendorong siswa untuk berani menuangkan pengalaman, gagasan, dan perasaannya dalam bentuk drama. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI diharapkan mampu memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat dengan didukung keberanian siswa dalam mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, dan fakta secara lisan.

Hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas sekaligus guru Bahasa Indonesia kelas XI Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran drama, prestasi siswa tergolong rendah. Nilai terendah

43,33, dan nilai tertinggi 70,00, sedangkan nilai rata-rata 50,39. Data tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan siswa dalam pembelajaran drama masih perlu ditingkatkan. Karena standar nilai Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran drama adalah 65.

Pembelajaran drama di kelas XI SMA Negeri 1 Putussibau dianggap belum memenuhi sasarnya, pembelajaran drama yang khususnya memerankan tokoh jarang dilakukan, sering dikritik sebagai pembelajaran yang belum berjalan seperti yang diharapkan. Kritikan tersebut berdasarkan adanya kenyataan bahwa tingkat apresiasi drama pada siswa pada umumnya rendah. Gaung kekurangmenarikan pengajaran sastra drama di sekolah sudah lama terdengar. Banyak pengamat menilai pengajaran sastra berlangsung monoton, tidak menarik bahkan membosankan. Siswa tidak diajak untuk menjelajah dan menggauli keagungan nilai yang terkandung dalam teks sastra drama, tetapi sekadar disekoki dengan pengetahuan-pengetahuan tentang sastra drama yang bercorak teoretis dan hapalan.

Penyebab kegagalan pengajaran berbahasa di Indonesia adalah pengajaran yang lebih banyak memberikan pengetahuan tentang bahasa atau struktur bahasa dari pada keterampilan berbahasa (Muammar, 2008: 317). Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak memberikan bekal berupa teori dan pengetahuan bahasa daripada mengutamakan keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dilakukan suatu upaya yaitu dengan mengimplementasikan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Pendekatan apapun yang digunakan harus mendudukan siswa sebagai pusat perhatian dan guru hanyalah sebagai fasilitator dalam mengupayakan situasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar siswa diperoleh melalui keterlibatan siswa secara langsung dalam serangkaian kegiatan untuk berhubungan dengan lingkungan dan interaksi dengan materi pembelajaran, teman, narasumber, dan sumber belajar lainnya. Selanjutnya, siswa mengkontruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang diperolehnya.

Gambaran tersebut menunjukkan bahwa situasi pembelajaran sastra juga termasuk drama belum dapat memenuhi sasaran. Guru sastra dan sekolah senantiasa dijadikan penyebabnya. Bahkan pada setiap Kongres Bahasa lima tahun sekali kesuraman pengajaran drama senantiasa terus-menerus dikeluhkan sejak kongres Bahasa Indonesia pertama. Kesuraman tersebut disebabkan oleh kekurangan buku teks, kekurangmampuan guru, dan suasana sekolah yang kurang kondusif (Waluyo, 2008: 4).

Kelemahan dalam pembelajaran sastra juga termasuk di dalamnya drama adalah masih kurang jelasnya kompetensi yang hendak dicapai oleh siswa, sesuai dengan mata pelajaran, yaitu pengetahuan drama. Seharusnya kompetensi yang harus dicapai sampai pada tataran afektif dan psikomotor sesuai dengan kategori *moody*, tetapi kenyataannya hanya pada tataran kognitif.

Kekurangberhasilan pembelajaran drama disebabkan oleh sistem pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centred*). Siswa kurang diberi kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan kreativitasnya. Siswa terpola dalam pembelajaran yang pasif dan hanya menerima dan tidak pernah siswa berapresiatif. Siswa kurang bergairah, karena dengan hanya diberikan tehnik pembelajaran yang monoton. Akibatnya siswa dalam pembelajaran drama kurang apresiatif. Keadaan pembelajaran demikian, tentu tidak dapat menopang terhadap percepatan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kemampuan siswa memerankan tokoh dalam pementasan drama.

Berbagai metode telah dikembangkan oleh para pakar penelitian pendidikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan aktivitas keterampilan berbicara (memerankan tokoh dalam pementasan drama) adalah Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dan media film. Hal tersebut didukung oleh pendapat Shapiro dan Leopold (2012: 127-128) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan berbahasa.

Dari uraian yang telah diungkapkan tersebut, maka penelitian mengenai peningkatan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan metode *Role Playing* dan media film perlu segera dilaksanakan, sehingga

pembelajaran drama menjadi menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah dirumuskan dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Putussibau dengan alamat Jalan Pancasila 1 Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu yang berstatus akreditasi A. Kelas yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas adalah kelas XI IIS 1. Waktu penelitian dimulai bulan Mei 2014 sampai Januari 2015. Subjek penelitian adalah siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data penelitian adalah keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa. Sumber data penting yang dijadikan sasaran penggalian dan pengumpulan data serta informasi dalam penelitian meliputi tempat dan peristiwa, informasi, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang diterapkan sebagai alat untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, tes atau penugasan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

Teknik statistik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif yakni dengan membandingkan hasil antarsiklus dan analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari hasil teoretis maupun dari ketentuan yang ada.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran guru masih kurang dalam memantau dan membimbing siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa yang kurang memperhatikan guru dengan baik akan semakin sulit untuk mengerti. Apalagi tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dengan baik. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa ada 17 siswa yang langsung memusatkan perhatian ketika pembelajaran dimulai. Sedangkan sisanya tidak langsung memusatkan perhatian. Namun siswa yang dapat memusatkan perhatian dengan baik selama

pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama ada 15 siswa (sekitar 49%).

### **Penerapan Metode *Role Playing* dan Media Film dalam Pembelajaran Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama**

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Agustus 2014, pukul 09.15-10.30 WIB. Adapun tempat kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah di ruang laboratorium multimedia SMA Negeri 1 Putussibau. Guru kolaboratorlah yang berperan menerapkan metode *Role Playing* dan media film dalam pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama. Langkah-langkah pembelajaran siklus I pertemuan pertama yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah membuka pelajaran guru menceritakan pembelajaran yang pernah diadakan di sekolah kemudian guru menghubungkan kegiatan tersebut dengan pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Selanjutnya guru merumuskan tujuan pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Guru memberi motivasi dan mengkondisikan siswa siap untuk belajar dan menetapkan langkah-langkah pembelajaran. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Guru menjelaskan materi pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama tentang hal-hal yang harus diperhatikan. Guru memutar film yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian siswa diarahkan untuk mengamati film yang ditayangkan untuk memperhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi sang pemeran.

Selanjutnya siswa diberi umpan balik mengenai apa yang telah dilihat dalam film yang diputarkan oleh guru dengan melakukan diskusi dan tanya jawab. Untuk lebih menguatkan pemahaman, siswa diberi pelatihan oleh guru. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya terdiri dari 5 orang. Kemudian guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Guru

menyimpulkan pembelajaran, setelah tanya jawab berlangsung. Siswa bersama guru merefleksikkan hasil dan manfaat pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan memberitahukan pembelajaran pada pertemuan yang akan datang diakhiri dengan guru mengucapkan salam.

Metode *role playing* membuat siswa lebih aktif dan berani tampil di depan kelas. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa diajarkan untuk memerankan tokoh dalam pementasan drama di depan kelas. Siswa diajak untuk berani mengungkapkan pendapat dan ambil bagian dalam proses pembelajaran. Penggunaan media film membuat siswa lebih tertarik karena bisa langsung menyaksikan secara langsung bagaimana caranya berperan dengan baik.

### **Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama**

Proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama yang berkualitas lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setelah pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode *role playing* dan media film, pembelajaran tampak lebih berkualitas. Hal tersebut dapat terlihat dari faktor-faktor berikut.

#### **Keaktifan siswa**

Hasil dari pengamatan tindakan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama meningkat dan dapat dilihat dengan lembar penilaian siswa, yang terdiri dari aspek: (1) keaktifan bertanya; (2) keaktifan dalam mengerjakan; (3) konsentrasi dalam mengikuti pelajaran; (4) partisipasi dalam kelas; dan (5) keaktifan menjawab.

Penerapan metode *role playing* dan media film dapat menumbuhkan motivasi internal dalam diri siswa sehingga siswa lebih berminat dan tertarik pada pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (Sadiman, 2012: 17).



Guru lebih terampil dalam melaksanakan proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dan guru lebih siap dalam pembelajaran. Mulai dari tahap persiapan RPP, menyiapkan materi, dan menyiapkan media pembelajaran. Setelah pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan menerapkan metode *role playing* dan media audio visual guru tampak lebih terampil, lebih aktif, lebih komunikatif, dan dapat menggunakan media pembelajaran. Peran guru lebih bagus dari siklus I, II, dan III. Guru semakin menguasai cara penggunaan media pembelajaran.

Sikap siswa menunjukkan kurang proaktif, siswa pasif, dan kurang tertarik dengan materi memerankan tokoh dalam pementasan drama. Beberapa siswa mendengarkan penjelasan guru namun siswa yang lain merasa bosan, jenuh serta ramai sendiri, ada pula yang terlihat mengantuk. Guru dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama kurang menggali kemampuan siswa terutama kemampuan dalam memerankan tokoh drama. Metode yang digunakan kurang bervariasi. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, siswa mendengarkan dan mencatat materi sehingga keaktifan siswa sangat rendah.

Metode *Role Playing* memiliki proses pelaksanaan metode bermain peran ditempuh melalui tahap-tahap berikut: suatu masalah diidentifikasi, diuraikan, diperankan, dan selanjutnya didiskusikan. Untuk kepentingan tersebut, peserta didik bertindak sebagai pemeran, sedangkan lainnya sebagai pengamat. Selanjutnya alasan peneliti dan guru memilih media film sebagai media pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dikarenakan media dianggap paling dapat memberikan penunjuk tentang bagaimana berakting dengan baik. Penggunaan media film diharapkan mampu memberikan motivasi serta meningkatkan minat siswa untuk berani tampil dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama.

Pelaksanaan tindakan kelas yang dilaksanakan melalui 3 siklus yang berkelanjutan dari siklus pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing siklus meliputi empat tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Guru lebih terampil dalam melaksanakan proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dan guru lebih siap dalam pembelajaran. Mulai dari tahap persiapan RPP, menyiapkan materi, dan menyiapkan media pembelajaran. Setelah pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan menerapkan metode *role playing* dan media film guru tampak lebih terampil, lebih aktif, lebih komunikatif, dan dapat menggunakan media pembelajaran. Peran guru lebih bagus dari siklus I, II, dan III.

**Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siswa SMA Negeri 1 Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu**

No.	Siklus	Jumlah	Rata-Rata	Ketuntasan	Peningkatan
1.	Pra siklus	2090	65,46	3,125	-
2.	Siklus I	2210	69,06	21,87	18,65%
3.	Siklus II	2300	71,87	34,37	12,50%
4.	Siklus III	2590	81,56	78,12	43,75%

Setelah dilakukan tindakan siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Siswa lebih aktif, terampil, dan antusias selama pembelajaran. Peningkatan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh dalam pementasan drama dilihat dari nilai hasil tes yang dilakukan dengan indikator yang telah ditentukan, yaitu ketuntasan klasikal 75% sebagaimana ditetapkan dalam indikator keberhasilan tindakan berhasil dicapai, bahkan meningkat. Dari 32 siswa, pada siklus III tercapai 25 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (80).

**Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama**

Berdasarkan observasi awal diperoleh beberapa gambaran tentang minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama masih rendah. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Hal tersebut wajar saja terjadi karena fokus pembelajaran masih terpusat pada guru. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru masih menjadi pusat pembelajaran akibatnya pembelajaran menjadi kurang kondusif dan kurang menyenangkan.

Dari hasil pembelajaran dalam tahap pratindakan diperoleh hasil 3,125% siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80. Siswa yang lainnya yaitu 96,87% memperoleh nilai masih di bawah KKM sesuai ketentuan kurikulum. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa antara proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dan hasil keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama mempunyai hubungan yang erat dan harus seimbang.

Kalantarnia, Malkhalifeh, Rostami, Mohsen, dan Masoum juga pernah melakukan penelitian serupa (2013) dengan judul “*A Study on the Role of Drama in Learning Mathematics*”. Dalam penelitian tersebut, Kalantarnia mengemukakan bahwa sistem pendidikan memerlukan strategi-strategi yang modern untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Kalantarnia dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pembelajaran peran drama dilakukan pada bidang studi Matematika. Pada penelitian tersebut juga dikatakan bahwa salah satu strategi modern dalam mengajar Matematika adalah melalui penerapan kegiatan peran drama. Para siswa menjadi lebih aktif ketimbang pasif dalam kegiatan drama. Kenyataannya, siswa menjadi aktif dalam belajar, menemukan pengalaman baru dan cara baru melalui pembelajaran drama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian adalah menerapkan metode *role playing* dan menggunakan media film dalam proses pembelajaran. Alasan pemilihan metode *role playing* dan media film adalah: (1) melalui *role playing* dan media film, siswa lebih terampil dalam memerankan tokoh dalam pementasan drama; dan (2) melalui *role playing* dan media film, siswa terbiasa mengamati, mengeksplorasi, dan mendiskusikan dalam proses pembelajaran.

*Role playing* berfungsi untuk: (1) mengeksplorasi perasaan jiwa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda (Huda, 2013: 116).

Tujuan metode pembelajaran bermain peran atau “*role playing*” menurut Joyce dan Weil (Sutikno, 2014:74) adalah mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai siswa sendiri sebagai sumber ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Cracium (2010) pernah mengadakan penelitian dengan judul “*Role-Playing as a Creative Method in Science education*”. Penelitian tersebut menemukan fakta bahwa gambaran kegiatan, reaksi siswa terhadap perintah yang dilakukan dengan kegiatan *Role Playing* yang membantu siswa dalam mengembangkan intuisi siswa terhadap sistem abstrak yang kompleks. Faktanya *Role Playing* adalah sebuah metode yang menarik dan cara memotivasi dalam menghubungkan siswa dengan proses pembelajaran dalam kelas sehingga sangat beralasan untuk digunakan bagi para guru di masa depan.

Dengan metode *role playing* dan media film siswa menjadi lebih aktif, lebih terampil, dan lebih percaya diri dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Metode *role playing* dan media film diterapkan dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama melalui tindakan sebanyak tiga siklus. Pada siklus I, siklus II, dan siklus III, setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan mencakup peningkatan kualitas proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) penerapan metode *role playing* dan media film dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan hasil kualitas proses pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Rata-rata tingkat keaktifan siswa siklus I sebesar 69,5% siswa yang memenuhi standar KKM

berjumlah 5 orang, pada siklus II 71,37% siswa yang memenuhi standar KKM berjumlah 10 orang, dan pada siklus III 80,76% siswa yang memenuhi standar KKM berjumlah 24 orang; dan (2) penerapan metode *role playing* dan media film dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama. Pada siklus I menjadi 21,87% dengan total siswa yang melebihi standar KKM berjumlah 7 orang. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pada siklus I. Pada siklus II meningkat menjadi 34,37% dengan total siswa yang memenuhi standar KKM 11 orang. Pada siklus III meningkat menjadi 78,125 dengan total siswa yang memenuhi standar KKM 25 orang. Pada siklus III pencapaian ketuntasan klasikal lebih dari 78,12% dan ketuntasan kriteria minimal 80.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angelo, T. A. & Croos, K. P. 2003. Improving Teaching Thought Classroom Action Research. *Essays an Teaching Excellence*, 14 (7): 122-123.
- Bergstrom, K. 2013. Creativity Rules How Rules Impact Player Creativity in There Tabletop Role-Playing Games. *International Journal of Rulo-Playing (IJRP)*, Issue. 3: 4-17.
- Cerkez, Y. 2012. Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works. *Journal of Education and Learning*, 1 (2).
- Cracium, D. 2010. Role-Playing as a Creative Method in Science Education. *Journal of Science and Art*, 1 (12): 175-182.
- Halliday, M. A. K. & Hasan, R. 1985. *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial: Terjemahan Barori T dari Language, Context, and Text. Aspect of Language in Social Semiotic Perspective*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Huda, M. 2013. *Metode-Metode Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-isu Metodis dan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kerekes, J. & Kathleen, P. K. 2010. The King's Carpet: Drama Play In Teacher Education. *International Journal of Instruction*, 3 (1): 39-60.
- Klein, S. B. 1996. *Learning Principles and Application*. USA: Mc. Graw Hill, Inc.
- Liu, X. 2010. Arousing the College Students' Motivation in Speaking English through Role-Play. *International Education Studies*, 3 (1): 136-144.
- Merilainen, M. 2013. The Self-Perceived Effects of The Role-Playing Hobby on Personal Development-a Survei Report. *International Journal of Role-Playing (IJRP)*, Issue 3: 49-68.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Shapiro, S. & Lisa, L. 2012. Perspectives a Critical Role for Role-Playing Pedagogy. *TESL Canada Journal /Revue TESL Canada*, 29 (2): 120-130.

- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Waluyo, H. J. 2008. *Drama Naskah Pementasan dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.