

ARTIKEL

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA MEMERANKAN TOKOH DALAM PEMENTASAN DRAMA SISWA KELAS XI IPB SMA SARASWATI SINGARAJA



Oleh

Ni Putu Ayu Rika Andriani

NIM 0912011029

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2013**

**Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam
Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB
SMA Saraswati Singaraja**

Oleh

**Ni Putu Ayu Rika Andriani, NIM 0912011029
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan siswa memerankan tokoh pada pementasan drama dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, dan (3) mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPB yang berjumlah 38 orang dan guru yang mengajar di kelas tersebut. Objek penelitian ini adalah langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran, peningkatan hasil, dan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) ada beberapa langkah model pembelajaran bermain peran yang harus ditempuh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, (2) penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, dan (3) siswa memberikan respons positif terkait penerapan model pembelajaran bermain peran.

Kata kunci : Model pembelajaran bermain peran (*role playing*), tokoh dan pementasan drama.

**Application of Learning Model By Using Role Play to Improve Students Skill to Act
As The Character in Drama Performance in Class XI Students IPB
Saraswati High School of Singaraja**

By

**Ni Putu Ayu Rika Andriani, NIM 0912011029
Department of Language and Literature Education Indonesia**

ABSTRACT

This study was aimed to (1) describe the effective steps of learning model using role playing, (2) describe an increasing in the students' skill that played a character by applying a role playing and (3) describe the students' response to the application of the role playing learning model.

Subjects in this study were 38 students in XI IPB and teachers who teach in that classroom. The object of this study was the steps in the implementation of learning model by using role playing, improved the outcome and the responses to the application of the role playing learning model. This study was used classroom based action research design. Data collection methods used in this study were the observation method, test methods and methods of inquiry/questionnaire.

Results of this study indicated that (1) there were several steps of role playing learning models that must be taken by the teacher to improve the students who played a character in the drama, (2) the implementation of role-playing learning model can improve the ability of the students who played a character in a drama, and (3) students responded positively related to the application of role playing learning model.

Key words: Role playing, character, and drama performances.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya sastra merupakan suatu karya seni yang menggunakan bahasa sebagai media dalam mengungkapkan peristiwa-peristiwa hidup dan kehidupan yang terjadi di masyarakat, baik secara nyata maupun tidak nyata. Suatu karya sastra, juga tidak bisa lepas dari keadaan lingkungan sosial pengarangnya. Hal itu dikarenakan sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi,1990). Sastra tidak saja lahir dari fenomena-fenomena kehidupan yang lugas, tetapi juga dari kesadaran pengarangnya bahwa sastra sebagai sesuatu yang fiktif, juga harus dapat menyampaikan misi-misi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Selain itu, sebuah karya sastra sebagai suatu rekaan pada hakikatnya adalah suatu struktur. Struktur tersebut dibina oleh unsur-unsur karya sastra. Maksudnya, fungsi unsur-unsurnya itu saling mendukung satu sama lain (Gunatama, 2005). Pengarang dalam menciptakan karya sastra, tidak saja didorong oleh hasrat untuk menciptakan keindahan, tetapi juga berkeinginan menyampaikan pikiran-pikirannya, pendapat-pendapatnya, perasaannya terhadap sesuatu berdasarkan pengalaman lahir maupun batinnya. Selebihnya suatu karya sastra selalu ditempatkan pada posisi seimbang antara teks dan penciptanya. Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan sastrawan adalah anggota masyarakat yang terikat oleh status sosial tertentu.

Sejalan dengan hal tersebut, Wiyanto (2002) mengungkapkan bahwa karya sastra pada umumnya dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu puisi, prosa, dan drama. Ketiga karya sastra tersebut memiliki ciri khasnya masing-masing. Namun, drama tetap memiliki keistimewaan tersendiri karena dapat menggambarkan kehidupan manusia secara jelas dan komplet. Drama merupakan suatu cerita yang disusun untuk dipertunjukkan oleh pemain di atas panggung (Hamilton dalam Brahim,1968). Selain itu, drama juga dapat dikatakan sebagai cerita yang diambil dari kehidupan manusia yang terdiri atas sikap, sifat, dan konflik yang ada dalam kehidupan tersebut, kemudian ditulis dalam sebuah naskah serta dipentaskan di atas panggung dan ditonton oleh khalayak luas.

Tidak hanya itu, drama juga merupakan karya sastra yang memiliki keunikannya sendiri dan melibatkan semua keterampilan berbahasa Indonesia. Drama

dikatakan melibatkan semua keterampilan berbahasa karena dalam drama juga diselipkan kemampuan berbahasa, seperti menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Bahkan, drama juga melibatkan unsur-unsur kesenian yang ada, seperti seni tari, seni musik, dan seni rias, karena dalam setiap permainan atau pementasan drama unsur-unsur seni lainnya selalu berusaha membantu dan melengkapi pementasan drama demi kesempurnaan pementasan drama itu sendiri. Keunikan dan kemenarikan suatu drama juga dilihat dari isi cerita yang ada dalam drama itu sendiri. Begitu banyak jenis cerita yang dapat dimainkan dalam suatu drama dan hal itulah yang semakin membuat drama itu semakin diminati oleh penonton yang terdiri dari jenjang usia yang beraneka ragam, tidak terkecuali oleh para remaja.

Pada hakikatnya, pembelajaran drama perlu diberikan kepada remaja, khususnya SMA karena pada masa itu mereka sedang mengalami tingkat kelabilan jiwa (Spanger dalam Brahim,1968). Dengan diterapkannya pembelajaran drama dikalangan remaja, khususnya SMA tentunya mereka akan dapat mengambil hikmah dan dapat memikirkan mana hal yang baik dan buruk untuk dirinya kelak. Berdasarkan hal itulah pembelajaran drama pun akhirnya diaplikasikan dalam pembelajaran sastra yang dapat diberikan di dalam kelas. Terkait dengan itu, pembelajaran drama pun kemudian diatur dalam sebuah kurikulum yang disertai SK dan KD yang diperuntukkan bagi siswa kelas XI. Dengan lahirnya SK dan KD untuk pembelajaran drama ini tentu semakin memperjelas bahwa pembelajaran bermain peran atau drama memiliki peranan yang sangat penting untuk melatih siswa-siswi dalam mengasah kemampuannya di bidang seni peran. Selain itu, dengan berlatih memerankan tokoh dalam pementasan drama, siswa sebagai peserta didik akan dapat mengetahui karakter-karakter yang ada dalam pementasan tersebut. Tidak hanya itu, peserta didik pun dapat melatih mentalnya untuk lebih berani dan percaya diri.

Pada kenyataannya, kemampuan siswa dalam bermain peran masih dapat dikatakan sangat rendah. Peserta didik terlihat masih sangat sulit melakukan penghayatan dan menggunakan mimik/ekspresi yang sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Hal tersebut terlihat pada saat peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan seorang guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja, yaitu ibu Nyoman Ponikawati, S.Pd. Beliau mengungkapkan, pembelajaran bermain peran memang sudah pernah dilakukan, akan tetapi hasil yang

diperoleh siswa masih jauh dari kata sempurna. Peserta didik masih terlihat belum maksimal bila ditinjau dari segi penghayatan, mimik/ekspresi, gerak-gerik, intonasi/nada/lafal, dan *blocking* atau posisi pemain. Peserta didik masih kebingungan dalam melakukan penghayatan dan mimik yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Intonasi/nada/lafal yang diucapkannya dalam bermain peran juga belum terdengar jelas dan belum maksimal. Beliau juga memaparkan bahwa skor rata-rata siswa masih di bawah KKM, yakni sebesar 68. Padahal, kriteria ketuntasan minimal atau KKM nya sebesar 75. Hal itu tentu menandakan bahwa pembelajaran bermain peran belum dapat tercapai. Beliau juga menegaskan dari 38 orang siswa hanya 6 orang (15,8 %) yang dapat dikatakan tuntas, sedangkan 32 orang (84,2%) masih dikategorikan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran bermain peran masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Rendahnya kemampuan siswa dalam bermain peran tidak hanya disebabkan oleh minimnya rasa percaya diri yang dimiliki siswa, tetapi model pembelajaran yang digunakan guru secara tidak langsung juga dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Pada saat melakukan wawancara, beliau juga mengatakan lebih sering memberikan teori dibandingkan dengan praktik secara langsung. Hal tersebut dikarenakan alokasi waktu yang disediakan cukup minim, sehingga guru hanya bisa menyampaikan teori-teori yang ada dalam pembelajaran drama. Model pembelajaran yang digunakan pun tidak tentu. Terkadang beliau menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hal inilah yang secara tidak langsung dapat membuat nilai dan minat siswa dalam seni peran semakin menurun dan memudar.

Melihat realita yang ada di lapangan tersebut, akhirnya dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran drama, agar nilai dan minat siswa dalam pembelajaran sastra, khususnya seni peran dapat meningkat. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran bermain peran atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Sudjana, 2005). Model pembelajaran *role playing* ini merupakan salah satu

model pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain (Depdikbud, 1999).

Melalui model pembelajaran ini siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya, terdiri atas teman-temannya sendiri. Dengan kata lain, model ini berupaya membantu individu melalui proses sosial. Selain itu, model pembelajaran ini bertujuan untuk (a) memotivasi siswa, (b) menarik minat dan perhatian siswa, (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, (d) menarik siswa untuk bertanya, (e) mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan (f) melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Dahlan, 1990). Hal inilah yang menjadi keunggulan model pembelajaran ini sehingga peneliti akhirnya memilih model pembelajaran ini agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran di kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. Dipilihnya SMA Saraswati Singaraja sebagai tempat penelitian karena di sekolah inilah ditemukan permasalahan dalam pembelajaran sastra terutama dalam pembelajaran drama. Selanjutnya, dipilih kelas XI IPB untuk melakukan penelitian karena skor yang diperoleh kelas XI IPB inilah yang paling terendah jika dibandingkan dengan kelas XI yang lainnya. Selain itu, kelas XI IPB juga memiliki porsi materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang lebih banyak bila dibandingkan dengan jurusan lainnya. Berdasarkan hal itu, seharusnya siswa di kelas XI IPB memiliki kemampuan bermain peran yang lebih. Namun, kenyataannya kemampuan mereka dalam bermain peran kurang.

Beranjak dari uraian tersebut, peneliti akhirnya mencoba melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini membahas tentang (1) langkah-langkah yang ditempuh untuk meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, (2) peningkatan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama siswa kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, dan (3)

respons siswa terkait penerapan model pembelajaran bermain peran. Senada dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) langkah-langkah pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama, (2) peningkatan keterampilan siswa memerankan tokoh, dan (3) respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, dirancang metode penelitian yang meliputi, rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian (refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi), metode dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data dan kriteria keberhasilan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPB yang berjumlah 38 orang dan seorang guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas tersebut. Objek dalam penelitian ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama, peningkatan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh, serta respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket/kuesioner. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan analisis dan penyajian data dengan menggunakan angka-angka atau statistik, sedangkan deskriptif kualitatif merupakan analisis data dengan kata-kata atau secara naratifverbal (bercerita). Data berupa perilaku guru dan siswa selama proses memerankan tokoh pada pementasan drama dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, sedangkan data berupa kemampuan siswa yang ditunjukkan dengan skor memerankan tokoh pada pementasan drama dan respons siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat untuk mendukung penggunaan metode tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes performansi memerankan tokoh, lembar observasi langkah-langkah pembelajaran guru, dan lembar angket/kuesioner respons siswa. Instrumen tes praktik menulis naskah drama digunakan dalam metode tes. Instrumen lembar observasi digunakan dalam metode observasi, sedangkan instrumen lembar angket digunakan dalam metode angket/kuesioner.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan dari proses belajar dan pembelajaran. Kriteria keberhasilan belajar memerankan tokoh drama ditunjukkan dengan adanya perubahan aktivitas pembelajaran. Kriteria keberhasilan dari respons siswa ditunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa merespons positif. Jika persentase respons positif siswa 75% dari jumlah keseluruhan siswa, maka tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dihentikan. Kriteria keberhasilan memerankan tokoh pada pementasan drama juga ditunjukkan dengan adanya keberhasilan pemerolehan skor rata-rata kelas pada kategori baik atau 75% dari jumlah keseluruhan siswa. Dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang telah ditentukan maka, penelitian dapat dihentikan. Siklus tindakan yang mampu mencapai kriteria keberhasilan atau pun ketercapaian KKM tersebut dianggap sebagai tindakan terbaik yang memenuhi kriteria keberhasilan, sekaligus dianggap sebagai tindakan yang baik dan tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini, dapat diperoleh tiga temuan bermakna, yaitu (1) ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama, (2) penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama, dan (3) siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Pertama, terkait dengan langkah-langkah efektif penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama. Langkah-langkah tersebut terdiri atas pemberian teori-teori bermain drama dan pemberian topik, pengelompokkan,

pemeranan, pembentukan kelompok pengamat serta dilanjutkan dengan pemberian komentar. Langkah yang paling sering dilakukan dalam penelitian ini adalah pemberian teori dan komentar. Pada tahap pemberian teori, guru lebih memfokuskan pada teori aspek-aspek bermain drama, seperti pelafalan, gerak-gerik, ekspresi, *blocking*, dan penghayatan. Pemberian teori mengenai aspek-aspek bermain peran ini sangat penting dilakukan agar siswa dapat menampilkan suatu pementasan yang terkesan real atau nyata. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rossenweig (dalam Sadiman, 2007) yang mengatakan bahwa bermain peran merupakan proses dramatisasi dari suatu kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan sekali kemampuan penghayatan atau imajinasi yang tinggi agar pemain drama dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter atau perwatakan tokoh itu sendiri sesuai dengan kejadian sebenarnya. Kedua, terkait dengan pengelompokkan siswa. Temuan ini juga senada dengan pendapat Waluyo (2007), yang menyatakan bahwa pada hakikatnya bermain drama tidak hanya dilakukan oleh satu orang, tetapi oleh komunitas kelompok yang secara bersama-sama harus menjalankan tugasnya secara konsisten dan bertanggung jawab. Jadi, kerja sama antar individu dalam suatu kelompok sangat penting dilakukan karena membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengelompokkan ini juga menjadi lebih efektif dalam pembelajaran drama karena siswa menjadi lebih termotivasi dan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Ketiga, terkait dengan pembentukan tim pengamat dan pemberian komentar. Pembentukan tim pengamat ini juga perlu dilakukan agar peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam melakukan kegiatan diskusi. Hal tersebut sejalan dengan Shaffel dan Shaffel, 1967 (dalam Herman J. Waluyo, 2008) yang menyatakan bahwa tim pengamat perlu disiapkan secara matang agar semua peserta didik ikut terlibat dan turut mengalami serta menghayati peran tersebut sehingga menjadi lebih aktif dalam kegiatan berdiskusi. Selain itu, pemberian komentar dari tim pengamat juga berperan sangat penting karena dapat digunakan sebagai bahan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan masing-masing kelompok. Selain itu, hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan membuat siswa menjadi lebih antusias.

Kedua, terkait dengan peningkatan kemampuan memerankan tokoh pada pementasan drama dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini terbukti dapat

meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh pada pementasan drama. Hal itu dapat dibuktikan dengan nilai yang mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa adalah 73,26, kemudian adanya peningkatan sebesar 8,21% pada siklus 2 sehingga rata-rata pada siklus 2 menjadi 81,47. Berhasilnya penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) tentu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru sudah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan tepat dan baik. Kemudian, pemberian teori secara detail dan praktik secara bertahap tentu membuat kemampuan siswa dalam bermain peran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tidak hanya itu, dengan adanya pemberian teori yang jelas dan kegiatan praktik, tentu membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan pementasan serta dapat menarik minat atau perhatian siswa. Hal ini senada dengan pendapat Dahlan (1990) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *role playing* ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, serta menarik siswa untuk bertanya, dan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Dengan kata lain, penerapan model *role playing* ini memang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama karena dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik itu sendiri serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

Ketiga, terkait dengan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Pada umumnya, siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran ini. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil skor rata-rata siswa pada angket respon yang telah diberikan oleh peneliti. Skor rata-rata siswa pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan respons yang positif. Itu menunjukkan, siswa sangat menyukai pembelajaran bermain drama dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini semakin membuktikan bahwa melalui model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Apalagi dalam pembelajaran drama ini dibutuhkan kreativitas yang tinggi agar siswa mampu menampilkan tokoh dengan baik. Sesuai dengan pendapat Dahlan (1990), yang mengemukakan bahwa melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini guru dapat meningkatkan rasa kreatifitas siswa dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Wariyasa (2009) dengan judul “ *Penerapan Model Bermain Peran Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dawan*”. Hasil penelitian ini juga mengalami peningkatan dalam segi kemampuan berbicara. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama. Skor rata-rata klasikal pada siklus 1 adalah 70,73, kemudian mengalami peningkatan sebesar 7,73% dan pada siklus 2 sehingga rata-rata klasikal siklus 2 adalah 78,46. Hasil penelitian I Ketut Wariyasa ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesesuaian tersebut dapat dilihat dari langkah-langkah yang digunakan pada penelitian tersebut sehingga membuat siswa menjadi lebih termotivasi, membuat siswa menjadi lebih menarik minat dan perhatian, serta mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, ada beberapa hal yang menjadi simpulan dalam penelitian ini. Pertama, langkah-langkah model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa hingga tercapainya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan memerankan tokoh drama siswa kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, terlihat pada perolehan skor tes memerankan tokoh pada pementasan drama siswa pada siklus 1 dan 2 yang mengalami peningkatan. Perolehan skor rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan, sebesar 68,42. Setelah diberikan tindakan pada siklus 1, perolehan skor rata-rata siswa mencapai 73,26. Skor rata-rata siswa tersebut mengalami peningkatan sebesar 4,84%. Kemudian, pada siklus 2 skor rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 8,21% sehingga skor rata-rata siswa menjadi 81,47. Ketiga, penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan respons siswa terutama dalam mempelajari pembelajaran bermain drama. Hal ini dapat dilihat dari angket respons siswa yang menunjukkan respons positif. Pada siklus 1, nilai rata-rata siswa adalah 20,36 yang berarti respons siswa dikategorikan positif. Kemudian, mengalami peningkatan pada siklus 2 sehingga nilai rata-rata respons siswa menjadi 23,39 yang berarti respons

yang diberikan siswa tergolong sangat positif. Dengan adanya respons positif yang diberikan siswa pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa model pembelajaran ini disukai dalam pelaksanaan pembelajaran bermain drama.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. (1) Guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia entah itu dari segi sastra dan kebahasaan. (2) Dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru hendaknya selalu meminta siswa mempraktikkan teori-teori atau materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran bermain drama. (3) Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dan sejenis tentang penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*), sebaiknya lebih memerhatikan kendala-kendala yang dihadapi siswa serta mengupayakan solusi yang tepat, agar penelitian yang dilaksanakan dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Brahim, 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Dahlan, MD. 1990. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Depdikbud.1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Gunatama, Gede. 2005. *Puisi (Teori, Apresiasi, dan Pemaknaan)*. (tidak diterbitkan): IKIP Negeri Singaraja.
- Sadiman, Arief S,dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semi, Atar. 1990. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Waluyo, Herman J. 2007. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- . 2008. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita.
- Wariyasa, I Ketut. 2009. Penerapan Model Bermain Peran Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan keterampilan Berbicara Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dawan. *Skripsi*. (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Undiksha.
- Wiyanto, Asul. 2004. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.