

**METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN EKSPRESIF
DRAMA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Wina Dwi Puspitasari¹⁾
winadwi49@ymail.com
Universitas Majalengka

ABSTRAK

Belajar Bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa dalam berpidato maupun ekspresif drama sangat rendah sehingga mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran dalam pokok bahasan tersebut. Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk meneliti masalah metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama, karena kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan ekspresif drama. Kebutuhan pembelajar dan fungsi bahasa menjadi acuan pendekatan komunikatif, pengajar berperan sebagai pengatur dan pembimbing dalam proses belajar mengajar juga sebagai fasilitator yang mengkoordinasikan kegiatan pembelajar agar kegiatan kelas berjalan dengan baik. Kegiatan komunikatif mempunyai teknik dan taktik pengajaran yang bervariasi terutama teknik bermain peran. Tujuan dari penelitian kegiatan komunikatif ini adalah mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V dilakukan di SD Negeri Tarikolot 1, Kabupaten Majalengka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi, pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, serta foto kamera. Data diperoleh, dianalisis, dan direfleksi dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, II, dan III dengan rata-rata nilai siklus I sebesar 59,2 atau sekitar 33,3%, nilai rata-rata pada siklus II memperoleh 65,7 atau sekitar 60%, dan nilai rata-rata pada siklus III memperoleh 78,9 atau sekitar 85%. Dapat ditarik kesimpulan dalam pembelajaran bermain peran di kelas V SD Negeri Tarikolot 1 dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sudah merata dan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama sudah baik dengan pencapaian yang tergolong optimal.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran Bermain Peran, Ekspresif Drama, Komunikatif.*

¹ Penulis adalah Dosen Tetap pada Prodi PGSD Fakultas Pendidikan Dasar dan Menengah Universitas Majalengka

PENDAHULUAN

Kemajuan bangsa terletak pada adanya sumber daya manusia yang handal yang dibina dari sejak dini yaitu usia pendidikan dasar. Di Sekolah Dasar diletakkan fondasi semua kemampuan atau kompetensi siswa termasuk bahasa yang dipakai untuk berkomunikasi. Kemampuan berkomunikasi secara lisan pada siswa sekolah dasar harus dilatih dengan sungguh-sungguh. Kemampuan berkomunikasi lisan akan lebih baik bila di perankan langsung oleh siswa sebagai pemeran utama dalam kegiatan komunikasi tersebut. Keberanian dalam mengemukakan bahasa lisan akan lebih baik jika kalimat yang diucapkan sesuai dengan peran yang dilakoni pembicara.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006 tentang “Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah” serta untuk mendukung program KTSP, pengembangan pembelajaran diserahkan kepada kreativitas guru dalam mengelola kelas”.

Belajar bahasa Indonesia itu akan menyenangkan kalau dipadukan dari berbagai kegiatan pembelajaran yang tidak monoton, ada beberapa cerita yang menarik. Dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan kreativitas siswa.

Ada beberapa hal yang pokok dalam komunikasi lisan, yaitu keterampilan menyusun kata menjadi kalimat, pemahaman makna dari kalimat, intonasi pengucapan, mimik muka dalam berbicara, dan lainnya. Pada dasarnya kemampuan mengemukakan kalimat dalam bahasa lisan memerlukan latihan yang intensif dan teknik yang relevan dalam pengembangan kemampuan. Kesulitan yang sering dihadapi karena kurangnya pengalaman dalam berkomunikasi serta kurangnya kosakata relevan dengan tema sehingga menyulitkan berbicara.

Belajar Bahasa Indonesia juga belajar membaca, ada bacaan dongeng, membaca pantun, atau membaca bacaan yang lain. Selain itu juga bermain drama, bermain peran, berdeklamasi, dan banyak lagi yang lain. Semua itu, jika didengar dan dibaca secara benar, akan sangat menarik dalam proses pembelajaran. Selama ini, khususnya kemampuan siswa dalam berpidato maupun ekspresif drama sangat rendah, hal ini dilihat dari hasil data dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN Tarikolot 1, bahwasannya hampir 60% nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran dalam pokok bahasan tersebut. Keinginan peneliti untuk meneliti masalah efektivitas metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama.

Dengan demikian orientasi pembelajaran bahasa berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru, sehingga siswa akan aktif menerapkan keterampilan bahasa sedini mungkin.

Adapun alasan pengambilan masalah dalam penelitian adalah siswa merupakan individu yang terus berkembang dengan diberikan penghargaan dan kesempatan berkreasi, penerapan metode bermain peran lebih efektif untuk menghargai kemampuan siswa, penelitian dilakukan oleh guru yang dekat dengan siswa. Atas dasar itulah maka peneliti mencoba melihat peningkatan kemampuan ekspresif drama secara terarah dengan teknik bermain peran.

Untuk menfokuskan pada hal yang menjadi kajian dalam penelitian ini. Penelitian ini dapat dibatasi permasalahan sehingga memudahkan dalam pelaksanaan, dan hasil kegunaan penelitian dapat optimal sesuai dengan harapan. Batasan- batasan itu adalah:

1. Penelitian dilaksanakan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan keterampilan berbahasa lisan atau berbicara dengan bentuk kegiatan ekspresif drama;

2. Metode yang dipakai adalah bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas, pokok bahasan keterampilan berbahasa lisan diamati dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*);
3. Penelitian dilakukan pada siswa sebanyak 30 orang kelas V SD dengan perlakuan tindakan penilaian proses maupun nilai evaluasi akhir.

Penggunaan metode yang baik dalam proses pembelajaran sangat relatif tergantung dari berbagai hal yang bisa dianalisis oleh guru yang bersangkutan. Penggunaan metode bermain peran dapat dijadikan sebagai bagian dari sekian banyak metode yang ada. Pada penelitian ini peneliti mencoba mengangkat permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam konsep ekspresif drama. Permasalahan yang perlu dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama pada pembelajaran bahasa Indonesia?”.

Dari penelitian yang telah peneliti laksanakan maka diharapkan hasil penelitian dapat berguna bagi lingkungan pendidikan, untuk itu manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan diketahuinya metode pembelajaran bermain peran dalam keterampilan berbahasa lisan, maka hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi guru dalam pengembangan metode pembelajaran bermain peran di sekolah dasar.
2. Adanya efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif pada pelajaran bahasa Indonesia, maka hasil penelitian dapat menjadikan dorongan bagi guru untuk melatih siswa dalam pokok bahasan ekspresif drama dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama).
3. Dengan adanya hasil penerapan pembelajaran bermain peran maka hasil

penelitian dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran bagi guru dalam proses belajar mengajar.

LANDASAN TEORI

1. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya 2006: 159). Kemudian menurut Sagala (2011: 98) menyatakan bahwa *role playing* atau sosiodrama berasal dari kata *sosio* dan *drama*, *sosio* berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat dan *drama* berarti mempertunjukkan, memper-tontonkan, atau memperlihatkan.

Pada dasarnya, bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian ”menang-kalah” (*game*). Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.

Pengertian peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain (Nunung, 2005: 78). Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut (Endraswara, 2011: 50).

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2010: 88) antara lain adalah:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain;
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab;
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan;
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Kemudian menurut Endraswara (2011: 76), tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah:

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri;
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain;
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- d. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas;
- e. Membuat rasa percaya diri siswa;
- f. Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar;
- g. Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi;
- h. Menggarisbawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

Selanjutnya langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran agar berhasil dengan baik menurut Suharto (1997: 82) yaitu:

- a. Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- c. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.

- d. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya,
- e. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Alasan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu, metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik (Mulyadi, 2004: 99).

2. Drama

Menurut Endraswara (2011: 22) Drama merupakan genre (jenis) karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia dengan gerak. Drama menggambarkan realita kehidupan, watak, serta tingkah laku manusia melalui peran dan dialog yang dipentaskan. Kisah dan cerita dalam drama memuat konflik dan emosi yang secara khusus

ditujukan untuk pementasan. Drama memerlukan kualitas komunikasi, situasi dan aksi. Kualitas tersebut dapat dilihat dari bagaimana sebuah konflik atau masalah dapat disajikan secara utuh dan dalam pada sebuah pementasan drama.

Menurut Welck dan Warren (2013) Istilah untuk drama pada masa penjajahan Belanda di Indonesia disebut dengan istilah *tonil*. *Tonil* kemudian berkembang diganti dengan istilah sandiwara oleh Mangkunegara VII. Sandiwara berasal dari kata dalam bahasa Jawa sandi dan wara. Sandi artinya rahasia, sedangkan wara (warah) artinya pengajaran. Maka istilah sandiwara mengandung makna pengajaran yang dilakukan dengan perlambang.

Selanjutnya menurut Endraswara (2011) unsur dalam drama dapat diklasifikasikan menjadi dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Tokoh adalah individu atau seseorang yang menjadi pelaku cerita. Tokoh dalam drama diklasifikasikan menjadi:
 - 1) Berdasarkan sifatnya: a) tokoh protagonist yaitu tokoh utama yang mendukung cerita; b) tokoh antagonis yaitu tokoh penentang cerita; c) tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonist maupun tokoh antagonis.
 - 2) Berdasarkan peranannya: a) tokoh sentral yaitu tokoh yang paling menentukan dalam drama; b) tokoh utama yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral; c) tokoh pembantu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita.
- b. Perwatakan atau Penokohan adalah penggambaran efek batin seseorang tokoh yang disajikan dalam cerita: 1) keadaan fisik; 2) keadaan psikis; 3) keadaan sosiologis.
- c. Setting meliputi setting tempat, waktu dan ruang
- d. Tema, merupakan gagasan pokok atau ide yang mendasari pembuatan sebuah drama.

- e. Alur atau plot adalah jalan cerita.
- f. Amanat atau pesan pengarang.

Sedangkan unsur ekstrinsik (unsur luar) dalam drama adalah unsur yang tampak, seperti adanya dialog atau percakapan. Namun, unsur-unsur ini bisa bertambah ketika naskah sudah dipentaskan. Seperti panggung, properti, tokoh, sutradara, dan penonton.

Ada beberapa jenis dan sifat drama yang harus kita ketahui menurut Welck dan Warren (2013) diantaranya sebagai berikut:

- a. Tragedi yaitu jenis lakon yang disajikan berakhir dengan duka cita.
- b. Komedi yaitu jenis drama yang mengandung subjek-subjek yang ringan dan cemerlang dan dalam ceritanya berakhir dengan suka ria.
- c. Tragikomedi yaitu jenis drama yang berpaduan antara ciri tragedi dengan ciri komedi.
- d. Melodrama yaitu jenis drama dari alur opera yang dicakapkan dengan bantuan irama musik.
- e. Farce yaitu jenis drama yang identik dengan komedi.

Kemudian selanjutnya kerangka drama disebut juga kerangka cerita. Hal ini disebabkan setiap cerita itu bergerak dari permulaan, pertengahan, dan menuju akhir. Dan di dalam drama juga mengenal hal itu diantaranya menurut Endraswara (2011: 31) sebagai berikut:

- a. Eksposisi, pada bagian ini penonton (pembaca) diperkenalkan tentang para pelaku yang akan dikembangkan pada bagian utama bagian lakon.
- b. Konflik, bagian ini para pelaku terlibat dalam suatu pokok persoalan. Disini pertama terjadinya insiden.
- c. Komplikasi, bertugas mengembangkannya konflik.
- d. Krisis, pertentangan, pertidak-sesuaian, dan masalah-masalah itu harus diimbangi dengan jalan keluar.
- e. Resolusi, dalam hal ini harus berlangsung secara logis dan mempunyai hubungan yang wajar

dengan apa yang mendahuluinya (yang terdapat pada komplikasi).

f. Keputusan, disini konflik terakhir.

Uraian-uraian yang dibahas di atas merupakan suatu gambaran bahwa sebuah drama didukung oleh unsur-unsur drama dan kerangka drama. Dan apabila kita ingin menulis drama yang harus diperhatikan yaitu unsur-unsur dan kerangka drama. Dengan demikian kita dapat menentukan alur yang bagaimana yang akan dikembangkan, jenis tokoh apa yang akan dipakai, dan dialog-dialog apa yang akan kita pilih dalam menulis drama itu. Semua itu sebagai gambaran umum dalam merencanakan menulis drama.

Di dalam menulis drama ada beberapa tahapan-tahapan yang harus diperhatikan dalam menulis drama, yaitu sebagai berikut: a) tahap pertama, kita menentukan tema; b) tahap kedua, penokohan dan pewatakan harus dipikirkan secara matang dalam menentukan fungsi setiap tokoh yang akan kita limbatkan; c) tahap ketiga, yaitu penggunaan bahasa yang tertuang dalam dialog, disesuaikan dengan tingkat keterbacaannya untuk anak Sekolah Dasar; d) tahap keempat, dalam dramapun setting atau latar perlu diperhatikan.

Adapun cara mensimulasikan sebuah lakon drama, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan, 1) memilih cerita yang akan disimulasikan dan mempertimbangkan bobot lakon tersebut, waktu, tenaga, dan kesiapan dalam membahas teks drama itu; 2) menentukan dan menunjuk siapa yang akan menjadi sutradara dalam simulasi itu; 3) teman latihan harus yang mempunyai disiplin yang tinggi selama dalam latihan dan kerja sama yang baik antara sesama pemain; 4) setelah masing-masing mempunyai teks yang akan disimulasikan baca teks tersebut secara selintas oleh setiap pemegang teks; 5) setelah ada gambaran bagaimana lakon tersebut, baru

tentukan para pemain; 6) Menyiapkan segala kepentingan dalam pelaksanaan simulasi.

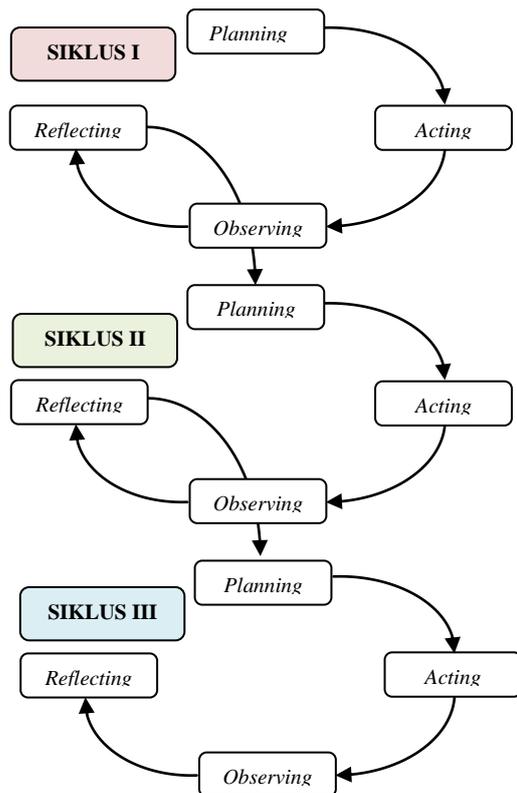
b. Tahap latihan, lebih jelas di bawah ini ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam tahap latihan, yaitu antara lain: 1) suasana harus selalu gembira; 2) penuh semangat; 3) adanya kesungguhan dan kemauan untuk bekerja sama; 4) latihan itu haruslah intensif, kreatif, dan efektif.

c. Tahap pelaksanaan, pada pelaksanaan simulasi ini merupakan realisasi kerja sama, kesungguhan, serta disiplin.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Karena penelitian ini mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu “Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi”.

Penelitian ini dilakukan di SDN Tarikolot 1 Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka pada bulan Mei Tahun Akademik 2013/2014. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Adapun rancangan penelitian ini mengacu pada rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart yaitu model spiral (Aqib, 2006: 22) yang mempunyai empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), kemudian perencanaan ulang. Model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan artinya semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahan atau pencapaian hasilnya. Seperti tampak pada gambar dibawah ini:



Bagan 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum penelitian, disusun rencana sebagai berikut :

1. Pertama, membuat rencana tindakan yang akan dilakukan yaitu akan melaksanakan hal-hal sebagai berikut: dengan membuat skenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan, melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.
2. Kedua, pelaksanaan tindakan yang meliputi siapa yang melakukan, apa, kapan, dimana dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan dalam situasi yang aktual.
3. Ketiga, bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi dengan mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang ditimbulkan.

4. Keempat, berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan.
5. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang telah dilakukan, maka rencana tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang dari apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal.

Instrumen penelitian yang digunakan disesuaikan dengan jenis data yang diinginkan dalam penelitian. Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Lembar wawancara
Melalui kegiatan wawancara ini dapat diketahui hambatan-hambatan atau kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dan guru dalam proses pembelajaran berbahasa dengan menggunakan metode bermain peran pada pelajaran bahasa Indonesia.
2. Lembar observasi
Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bermain drama.
3. Catatan Lapangan
Berisi deskripsi mengenai proses pembelajaran berbicara, interpretasi, koreksi dan saran-saran yang perlu diberikan kepada praktisi untuk dilakukan perbaikan-perbaikan.
4. Lembar Catatan Aktivitas Siswa
Guru mencatat semua kegiatan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar terlihat siswa yang bersungguh-sungguh, siswa yang biasa-biasa saja, dan siswa yang kurang tertarik kedalam pembelajaran dengan metode bermain peran .
5. Dokumentasi
Sebagai fakta yang tidak diragukan lagi kebenaran maka data yang diperoleh di lengkapi dengan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan guru dan siswa.

Selanjutnya pengecekan validitas data dalam penelitian kualitatif menurut Moleong (2007: 337) dapat menggunakan beberapa teknik yaitu: perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat melalui diskusi, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota.

Kemudian teknik pengolahan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengolahan analisis dengan data kualitatif. Dalam pengolahan dan analisis data dimulai pada saat melaksanakan refleksi dari setiap tindakan yang dilaksanakan pada setiap siklus dalam penelitian. Seluruh data yang berhasil diperoleh melalui instrumen penelitian berupa hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, kemudian dibaca dan ditelaah secara mendalam.

Ada tiga tahap pengolahan data yang harus dilakukan yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif, representatif tabular, termasuk dalam format matrik, representatif grafik dan sebagainya. Sedangkan penyimpulan data adalah proses pengambilan intisari dari penyajian data yang telah diorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat dan atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung arti yang luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskriptif, analisis dan refleksi setiap tindakan penelitian yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa temuan esensial hasil terpenting dari penelitian yang telah dilaksanakan. Temuan esensial yang peneliti peroleh secara rinci diuraikan, sebagai berikut:

1. Siklus I

Minat siswa pada siklus I yaitu pada waktu bermain peran siswa kurang aktif dan

kurang antusias, karena siswa yang memainkan peran maupun pengamat masih malu-malu, takut, ragu-ragu dan siswa juga masih banyak yang mengalami kesulitan baik dalam mengungkapkan pendapat, berekspresi dalam memainkan peran belum terlihat. Selain itu dalam kualitas vokal dan gayanya masih sangat rendah karena siswa masih malu-malu dan merasa takut.

Pada siklus I tindakan I ini siswa belum mampu menguasai materi dan pengamat juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, serta pada siklus ini sikap dan perhatian siswa kurang antusias terhadap pembelajaran, terlihat pada saat melakukan tanya jawab masih banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena cara guru dalam mengajar yang masih konvensional, yaitu dalam pembelajaran ini siswa hanya terbiasa menerima pelajaran dari guru sedangkan guru dalam pembelajaran kurang melibatkan siswa untuk aktif. Pembelajaran pada tindakan I ini masih banyak siswa yang rebutan dan siswa yang sering mengganggu siswa lainnya.

Berdasarkan temuan pada pembelajaran siklus I tindakan I, minat siswa dalam bermain peran kurang antusias, hasil perolehan nilai rata-rata mencapai 59,2 dengan persentase 33,3 %, didapat dari 10 orang siswa yang memerankan karakter tokoh yang sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat pada lembar penilaian proses. Hasil nilai ini diperoleh selama proses pelaksanaan bermain peran berlangsung.

2. Siklus II

Minat siswa pada siklus II tindakan I yaitu pada waktu bermain peran siswa sudah terlihat aktif dan antusias. Siswa sudah tidak merasa malu, takut, ragu-ragu dan siswa juga sudah tidak mengalami kesulitan dalam memainkan peran dan dalam mengemukakan pendapat. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan baik dalam mengungkapkan pendapat dan berekspresi, selain itu dalam kualitas vokal

dan gayanya sudah baik karena siswa sudah tidak malu-malu dan tidak merasa takut.

Pada siklus II tindakan I ini siswa sudah mampu menguasai materi. Pada siklus II tindakan I ini sikap dan perhatian siswa sudah antusias terlihat pada saat melakukan tanya jawab ada beberapa siswa yang sudah mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru dalam mengajar menggunakan metode bermain peran, yaitu dalam pembelajaran ini guru melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif sehingga siswa mampu memecahkan masalah sendiri yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran pada siklus II tindakan I ini sudah tidak ada siswa yang rebutan dan mengganggu siswa lainnya pada saat bermain peran. Pada siklus II tindakan I ini sudah tampak sikap dan perhatian siswa sudah antusias dan aktif. Pada siklus II tindakan I ini siswa sudah mampu menguasai materi dan sudah berekspresi pada saat memerankan tokoh.

Berdasarkan temuan pada pembelajaran siklus II tindakan I ini minat siswa dalam bermain peran meningkat dengan cukup baik, terlihat siswa sangat antusias dan pada siklus II tindakan I ini diperoleh hasil yang baik dan sudah mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya. Hasil perolehan nilai rata-rata mencapai 65,7 dengan persentase 60%, didapat dari 18 orang siswa yang memerankan karakter tokoh yang sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat pada lembar penilaian proses. Hasil nilai ini diperoleh selama proses pelaksanaan bermain peran berlangsung.

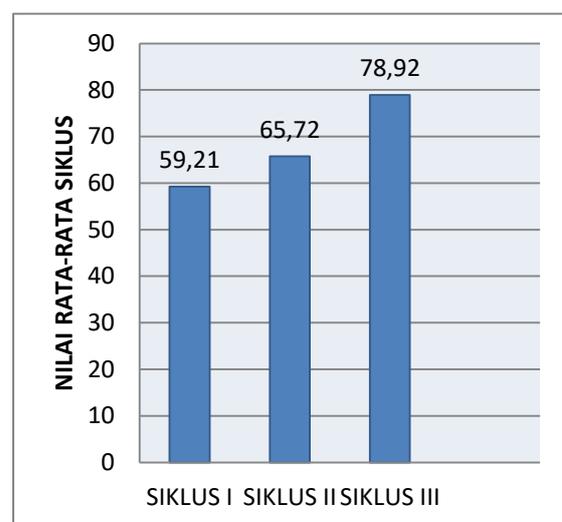
3. Siklus III

Minat siswa pada siklus III tindakan I yaitu pada waktu bermain peran siswa sudah terlihat sangat aktif dan sangat antusias. Siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam memainkan peran dan dalam mengemukakan pendapat serta dalam berekspresi.

Pada siklus III ini siswa sudah mampu menguasai materi dan tidak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat. Pada siklus III ini, sikap dan perhatian siswa sudah terlihat sangat meningkat dan sangat antusias terhadap pembelajaran, terlihat pada saat melakukan tanya jawab terlihat semua siswa sangat ingin menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan siswa sudah tidak lagi mengalami kejenuhan dan kebosanan terhadap pembelajaran ini. Pembelajaran pada siklus III sudah tidak ada siswa yang ribut dan mengganggu siswa lainnya pada saat bermain peran.

Berdasarkan temuan pada pembelajaran siklus III tindakan I ini minat siswa dalam bermain peran sikap antusias dan keaktifan siswa meningkat sehingga pada siklus III tindakan I ini memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil perolehan nilai rata-rata siklus III tindakan I memperoleh nilai rata-rata 78,9 dengan persentase 85%. Hasil ini diperoleh selama proses pelaksanaan bermain peran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dibuat tabel perolehan hasil nilai rata-rata dari siklus I, II, III adalah sebagai berikut:



Grafik 1.
Nilai rata-rata Individu tiap Siklus

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Hasil penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan apresasi drama dirasakan sudah ada perubahan pada setiap siklusnya. Terutama pada pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari sikap dan antusias siswa terhadap pembelajaran. Tetapi pada siklus III pembelajaran mengalami penurunan, karena siswa sudah mengalami kejenuhan. Pembelajaran dilaksanakan dengan materi yang bervariasi dan menarik berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan memaksimalkan metode bermain peran, maka pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 3 siklus dan 3 tindakan, maka peneliti melaporkan hasil secara keseluruhan siklus dan tindakan yang didasarkan atas penilaian proses yang diperoleh pada siswa dengan nilai rata-rata pada siklus I memperoleh 59,2 atau sekitar 33,3%, nilai rata-rata pada siklus II memperoleh 65,7 atau sekitar 60%, dan nilai rata-rata pada siklus III memperoleh 78,9 atau sekitar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sudah merata dan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan ekspresif drama sudah baik dengan pencapaian yang tergolong optimal.

2. Saran

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memerlukan waktu yang cukup lama terutama pada tahap pelaksanaan bermain peran, oleh sebab itu pengalokasian waktu pada proses pembelajaran harus lebih diperhatikan dan guru harus lebih matang dalam persiapan agar pembelajarannya dapat terlaksana dengan lancar. Dengan demikian hasil yang diharapkan dalam pembelajaran lebih efisien. Selanjutnya bagi guru kelas

harus berani mencoba melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang bersifat konsep dengan menggunakan metode bermain peran. Selain menambah wawasan tentang bermain peran juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yama widya.
- BSNP. (2006). *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Moleong, L.J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Nunung. (2005). *Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Media Grup.
- Suharto, Bohar. (1997). *Pendekatan dan Teknik Belajar dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. (2013). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.