

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATERI PEMENTASAN DRAMA PADA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 9 SINGKAWANG

Wahyuni Oktavia¹, Safrihady², Suryo Ediyono³, Mardian⁴, Nurlian⁵

^{1,2,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, STKIP Singkawang

³ Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret

¹ *oktaviawahyuni9@gmail.com*

² *safrihady@gmail.com*

³ *ediyonosuryo@yahoo.com*

⁴ *mardiandeeza@gmail.com*

⁵ *lianzkharwaen@yahoo.co.id*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar siswa masih tergolong rendah dalam aspek berbicara pada materi mementaskan drama sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI IPA SMAN 9 Singkawang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *design pre-eksperimental* dan rancangan yang akan digunakan dalam pola penelitian di kelas adalah *one group pretest-posttest*. Populasi yang ditetapkan dalam penelitian adalah kelas XI. Penentuan sampel dengan menggunakan teknik *sampling purposive* dan sampel yang ditentukan dalam penelitian adalah kelas XI IPA. Hasil data perhitungan menunjukkan *mean* yang diperoleh sangat berbeda. *Mean* yang diterima pada tahapan *pretest* sebesar 60,55 dan *mean* yang diperoleh pada tahap *posttest* sebesar 63,23. Hasil keterlaksanaan pada pertemuan pertama memperoleh besaran 89,95%, kedua 83,34%, ketiga 89,95%, dan keempat 84,21%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan model *role playing* sangat berdampak baik bagi hasil penelitian. Untuk perolehan dari penyebaran angket dapat dilihat dari persentase pada item sangat setuju (SS) sebesar 67,25%, setuju (S) sebesar 30%, tidak setuju (TS) 3,20, dan sangat tidak setuju (STS) 0%. Berdasarkan hasil perolehan persentase sangat setuju (SS) dan setuju (S) jika dijumlahkan maka akan mendapatkan hasil sebesar 97,25% dan jika dilihat pada tabel angket respon siswa maka akan masuk dalam kategori sangat senang. Dengan hasil yang didapat maka hasil perhitungan uji t dengan besaran nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($2,069 > 1,729$) dengan Df 19 yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci: *role playing, keterampilan berbicara, pementasan drama*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi bangsa Indonesia dan saat ini keberadaan bahasa Indonesia mendapat tantangan yang serius baik itu tantangan internal maupun tantangan eksternal (Safrihady, 2018). Keempat aspek tersebut jika dilihat dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya, hal ini dikarenakan keempat aspek tersebut mesti dipahami secara baik agar dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mencantumkan standar kompetensi pementasan drama pada setiap satuan pendidikan. Pada kurikulum SMA, materi pementasan drama diberikan kepada siswa kelas XI semester II. Materi pementasan drama masuk ke dalam keterampilan berbicara dengan kompetensi dasar 14.1 Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama. Realitanya, kegiatan pementasan drama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa disebabkan ketertarikan siswa

dalam mengapresiasi sastra masih sangat sulit. Fakta tersebut menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran drama semakin berkurang. Permasalahan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran drama juga terjadi di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang. Keadaan tersebut didukung oleh data dokumen nilai yang menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam pementasan drama masih rendah. Hal ini ditunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar mementaskan drama hanya mencapai 63% saja berdasarkan standar KKM yang ditentukan oleh sekolah yakni 75%. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis, khususnya di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berkaitan dengan pembelajaran pementasan drama.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran pementasan drama. *Pertama*, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pementasan drama karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran pementasan drama kurang penting. *Kedua*, minimnya keterampilan guru dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran pementasan drama. *Ketiga*, rendahnya keterampilan siswa dalam pementasan drama meliputi aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh,

ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog, pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog, dan gerakan. Berdasarkan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dipaparkan, penulis bersama kolaborator berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki rendahnya keterampilan pementasan drama.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam pementasan drama sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang, keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran pementasan drama pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang, dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* pada peningkatan keterampilan berbicara dalam pementasan drama di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka pada penelitian ini hipotesis yang akan dijawab dalam penelitian ini berbunyi adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam materi pementasan drama pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.

Winkel (Purwanto, 2014:45) mendefinisikan "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif pertama pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode, kedua pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari, ketiga penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip, keempat analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil, kelima sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program, dan keenam evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan. Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berbicara merupakan satu diantara aspek berbahasa yang mesti dikuasai. Menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Ica, Mardian, dan Oktavia (2017) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara adalah bukan keterampilan yang dapat diajarkan melalui penjelasan atau penjelasan melainkan siswa tidak akan terampil dalam berbicara jika hanya berbicara tanpa tujuan yang pasti. Dalam kegiatan berbicara juga memiliki rambu-rambu seperti yang diungkapkan Arsjad dan Mukti (1993:31-32) menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang pembicara adalah menguasai masalah yang dibicarakan, Mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan, Pengarahan yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar, Berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat, Berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat, Pandangan mata dan gerak gerik yang membantu, pembicara sopan, hormat, dan melibatkan rasa persaudaraan, Dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilahkan, Kenyaringan suara, dan Pendengar akan lebih

terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya.

Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku. Sebuah drama pada hakikatnya hanya terdiri atas dialog. Miharja (2012:40) menjelaskan “Drama adalah satu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh aktor”. Drama dapat diwujudkan dengan berbagai media seperti di atas panggung, film, atau televisi. Drama juga terkadang dapat dikombinasikan dengan musik dan tarian. Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh seluruh peserta didik di sekolah meliputi empat aspek dasar, yaitu keterampilan mendengarkan atau menyimak (*listening skill*), membaca (*reading skill*), berbicara (*speaking skill*), dan menulis (*writing skill*) Setiap keterampilan itu, berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan yang lainnya dengan cara yang beraneka ragam. maka dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi mementaskan drama mesti ditunjang dengan ketarampilan yang mesti terus diasah. Memerankan berarti kesanggupan pemain didalam melakukan sikap, tindakan, serta perilaku yang merupakan ekspresi dari tuntutan emosi. Pernyataan diatas memberi keterangan bahwa dalam mementaskan drama dituntut untuk dapat bertindak dan berperilaku sesuai tuntutan emosi dalam drama.

Rusman (2014:144-145) menjelaskan “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *role playing*. Komalasari (2015:80) Menjelaskan "Model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa". Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Sanjaya (2006:161) mendefinisikan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, dan kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Model ini, *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap,

nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Dalam hakikatnya model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa langkah adapun langkah-langkahnya yang pertama pemanasan penulis berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya, kedua memilih pemain siswa dan penulis membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan, ketiga menata panggung. Dalam hal ini penulis mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, keempat guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam bermain peran, kelima permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang bukan perannya, keenam penulis bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan., ketujuh permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario, dan kedelapan Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang

tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Seperti yang diungkapkan Arikunto (2013:207) penelitian eksperimen “Merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik”. Penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberi gambaran keadaan dalam proses hasil belajar pementasan drama dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang.. Dengan adanya gambaran mengenai penerapan menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pementasan drama pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang diharapkan dapat memberikan hasil yang diharapkan. Sugiyono (2014:108-109) menjelaskan “Penelitian eksperimen dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu *Pre Exsperimental Design*, *True Exsperimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Exsperimental Design*”. Berdasarkan macam-macam desain yang diungkapkan oleh sugiyono, maka dalam penelitian ini akan menggunakan *design pre-eksperimental*. Sugiyono (2014:109) mengungkapkan “Dikatakan *pre-eksperimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Adapun rancangan yang akan digunakan

dalam pola penelitian di kelas adalah *one group pretest-posttest*. Arikunto (2013:212) menjelaskan “*One Group Pretest-Posttest Design* merupakan rancangan eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan.

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, variabel *independen* dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* dan variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah hasil belajar pementasan drama.” Prasetyo & Jannah (2010: 119) “Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti”. Adapun karakteristik populasi yang ditetapkan dalam penelitian adalah kelas XI. Berkaitan dengan karakteristik tersebut, penelitian ini sampel dipilih menggunakan teknik *sampling* yang digunakan dalam penulisan atau cara pengambilan sampel adalah dengan teknik *Non Probability Sampling* yaitu “Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel” Sugiyono (2015: 122). Adapun jenis *probability sampling* yang dipilih adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2014: 124) mendefinisikan “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Sampel yang ditentukan dalam penelitian adalah kelas XI IPA. Dengan alasan kelas XI IPA memperoleh hasil belajar yang rendah dalam pementasan drama dibandingkan dengan kelas lainnya. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah teknik komunikasi tidak langsung, teknik observasi langsung, dan teknik pengukuran, dan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar angket, lembar pengamatan, dan tes keterampilan.

Sebelum instrumen diberikan pada kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada populasi di luar sampel. Tujuannya adalah mengetahui kualitas instrumen seperti tingkat validitas, reliabilitas, dan objektivitas (Arikunto, 2013:165). Uji coba instrumen dilakukan pada kelas yang dipilih. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Oleh karena itu, validitas isi instrumen berupa tes ini disusun berdasarkan materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan, untuk mengadakan pengujian validitas isi terlebih dahulu tes akan dikonsultasikan dengan *expert judgement* (orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan) yaitu satu guru bidang studi bahasa Indonesia dan dua dosen bidang studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Arifin (2015:258) menjelaskan "Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen". Reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *alpha cronbach*.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data

merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data dapat dihitung dengan perhitungan statistik pendidikan.

Untuk menjawab sub masalah pertama digunakan rumus N-gain berikut ini rumusnya

$$N\text{-Gain} = \frac{N_{\text{posttest}} - N_{\text{pretest}}}{N_{\text{maksimum}} - N_{\text{pretest}}}$$

Untuk menjawab sub masalah dua menggunakan rumus persentase berikut ini rumusnya.

$$P = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skormaksimal}} \times 100\%$$

Untuk menjawab sub masalah tiga menggunakan rumus persentase respon berikut ini rumusnya.

$$P(b) = \frac{B(b)}{T \times N} \times 100\%$$

Untuk menjawab hipotesis menggunakan rumus uji t berikut ini rumusnya.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan selesainya pengujian hipotesis, kita bisa mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mementaskan drama siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Berikut ini akan dijelaskan hasil dari analisis data yang diperoleh pada saat penelitian.

Perolehan data yang telah dianalisis pada penjelasan di atas menunjukkan bahwa hasil data perhitungan menunjukkan mean yang

diperoleh sangat berbeda. Mean yang diterima pada tahapan *pretest* sebesar 60,55 dan mean yang diperoleh pada tahap *posttest* sebesar 63,23. Perbedaan hasil mean tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar yang diperoleh sebelum diberinya perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya tahapan *pretest* dan *posttest* memberikan suatu dampak yang positif bagi hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti. Hal ini dapat dilihat dari seberapa besarnya hasil persentase yang diperoleh dari tiap pertemuan. Pada pertemuan pertama memperoleh besaran 86,95%, kedua 83,34%, ketiga 86,95%, dan keempat 84,21%. Dari hasil tersebut maka dapat simpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan model *role playing* sangat berdampak baik bagi hasil penelitian. Besarnya hasil yang diperoleh dapat dikategorikan sangat baik jika dilihat dari hasil tersebut. Pengkatagorian berdasarkan penjumlahan keseluruhan hasil yang diperoleh dibagi dengan empat maka memperoleh besaran 85,58%. Item yang mesti diliha siswa terdiri atas sangat ssetuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk perolehan persentase pada item sangat setuju (SS) sebesar 67,25%, setuju (S) sebesar 30%, tidak setuju (TS) 2,75%, dan sangat tidak setuju (STS) 0%.

Berdasarkan hasil perolehan persentase sangat setuju (SS) dan setuju (S) jika dijumlahkan maka akan mendapatkan hasil sebesar 97,

25% dan jika dilihat pada tabel angket respon siswa maka akan masuk dalam kategori sangat senang. Oleh karena itu hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* ini sangat baik dalam pembelajaran mementaskan drama. Berikut ini tabel hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Tabel 1 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Tahapan Penelitian	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	60,55
<i>Posttest</i>	63, 23

Tabel 2 Hasil Keterlaksanaan Hasil Belajar

Pertemuan	Persentase	Hasil (%)
Pertama	86,95%,	85,58%.
Kedua	83,34%,	
Ketiga	86,95%,	
Keempat	84,21%.	

Tabel 3 Hasil Persentase Angket Respon Siswa

Kategori	Skor	Hasil (%)
SS	269	67,25%%
S	120	30%
TS	12	2,75%
STS	0	0%

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran mementaskan drama berdampak positif. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut. Keterampilan berbicara siswa dalam pementasa drama sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing* pada

siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,55 dan nilai rata-rata *mean posttest* sebesar 66,23 dan dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,14 dengan kategori peningkatan rendah, Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran pementasan drama pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Singkawang diperoleh rata-rata sebesar 85,58% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan persentase sangat setuju (SS) dan setuju (S) jika dijumlahkan maka akan mendapatkan hasil sebesar 97,25% dan jika dilihat pada tabel angket respon siswa maka akan masuk dalam kategori sangat senang. Oleh karena itu hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* ini sangat baik dalam pembelajaran mementaskan drama.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka sebagai pertimbangan dan masukan kepada para guru kelas, peneliti mengajukan saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai berikut, kendala-kendala yang dirasakan pada saat penelitian sangat banyak dan penyebabnya dikarenakan faktor dari luar maupun dari dalam proses pembelajaran, guru diharapkan agar mau belajar dan berlatih untuk meningkatkan keterampilan dalam mengajar, mengubah gaya mengajar agar suasana belajar lebih komunikatif, sekolah diharapkan lebih memperhatikan kebutuhan kelengkapan fasilitas sekolah, memperhatikan proses belajar

mengajar yang berlangsung di sekolah, dan lebih meningkatkan peran pendidik dalam situasi belajar, siswa mesti lebih giat dalam belajar, siswa jangan terlalu sering mengobrol pada saat jam belajar berlangsung, memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran, dan mesti menjadi siswa yang aktif, dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran. ataupun yang ingin melanjutkan penelitian ini dengan analisis yang lebih detail.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 9 Singkawang dan STKIP Singkawang dan rekan yang telah membantu dan memberikan sumbangan saran dalam pelaksanaan penelitian ini. Sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan tepat pada waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad Maidar G dan Mukti U.S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ica, D. M., Mardian, M., & Oktavia, W. (2017). *Improving Speaking*

- Skills through Cooperative Learning Model Talking Stick Type on Students of Class XI IPS 2 SMA Negeri 7 Singkawang School Year 2015/2016. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 53-57.
- Komalasari, Kokom. (2015) *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mihardja, Ratih.(2012). *Sastra Indonesia*. Jakarta Timur. Laskar Aksara.
- Prasetyo & Janah. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safrihady, S. (2018). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Resensi Buku pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Bonti Kabupaten Sanggau. *CAKRAWALA LINGUISTA*, 1(1), 34-39.
- Sanjaya, W (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, G. H. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.