

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN PERAN BERGILIR PADA SISWA KELAS VIII 4 UPT SMP NEGERI 3 ALLA KABUPATEN ENREKANG TAHUN 2021

Kasau

Guru Bahasa Indonesia UPT SMPN 3 Alla

Email: kasausmpn3alla@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima 06 Oktober 2022 Direvisi 18 Oktober 2022 Disetujui 27 Oktober 2022 Kata kunci: Drama, Guru Bahasa Indonesia, Learning.	Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik pembelajaran peran bergilir dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti bersama guru Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, dan objek penelitian ini adalah keterampilan bermain drama siswa dengan menggunakan teknik peran bergilir. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, catatan lapangan, tes praktik bermain drama, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran rotating roles mampu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang. Berdasarkan catatan lapangan dan pedoman pengamatan, terjadi perubahan siswa ke arah positif. Peningkatan keterampilan bermain drama dilihat dari dua hal, yaitu keberhasilan proses dan produk. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan sikap siswa setelah diadakan implementasi tindakan, siswa lebih aktif, bersemangat, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan siswa lain. Keberhasilan produk dilihat dari tes praktik bermain drama. Nilai rata-rata bermain drama siswa sebelum implementasi tindakan sebesar 49,46, siklus I sebesar 63,5 dan pada siklus II sebesar 78,14. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,68. Beberapa aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah aspek ekspresi, gerak, dan intonasi.

How to cite:

Kasau (2022). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran Peran Bergilir pada Siswa Kelas VIII 4 UPT SMP Negeri 3 Alla Kabupaten Enrekang Tahun 2021. *Jurnal Syntax*

Admiration, 3(10).

<https://doi.org/10.46799/jst.v3i10.636>

E-ISSN:

2722-5356

Published by:

Ridwan Institute

Keywords:
*Drama, Indonesian
 Teacher, Learning.*

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to find out how the rotating role learning technique can improve the drama playing skills of class VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Enrekang Regency. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. This research was conducted collaboratively between researchers and Indonesian teachers. The subjects of this study were students of class VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Enrekang Regency, and the object of this research was the students' drama playing skills using the rotating role technique. Data collection was obtained through observation, field notes, drama playing practice tests, and interviews. Data analysis was carried out using qualitative descriptive techniques supported by quantitative data. The results showed that the use of rotating roles learning techniques was able to improve the drama playing skills of class VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Enrekang Regency. Based on field notes and observation guidelines, there was a change in students in a positive direction. The improvement of drama playing skills is seen from two things, namely the success of the process and the product. The success of the process can be seen from the change in student attitudes after the implementation of the action, students are more active, enthusiastic, dare to express opinions, and are able to work together with other students. The success of the product is seen from the practice test of playing drama. The average value of students' drama play before the implementation of the action was 49.46, the first cycle was 63.5 and in the second cycle was 78.14. The data shows that students' drama playing skills from pre-action to cycle II have increased by 28.68. Some of the aspects that showed the most significant improvement were aspects of expression, movement, and intonation.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan mental atau karakter seseorang (Martini, 2020). Hal ini dikarenakan pendidikan sudah dimulai semenjak seseorang dilahirkan. Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi diri dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sebagai makhluk sosial dan

makhluk Tuhan (Sumitro et.al, 2006). Semua manusia membutuhkan dan melakukan proses pendidikan untuk dapat mentransformasikan budaya yang mencakup pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Akhwan, 2018).

Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa (Akhyar, 2019). Pembelajaran tersebut

meliputi kegiatan atau kemampuan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan keempat kegiatan tersebut maka kegiatan pembelajaran akan lebih terfokus ([Kolipah, 2022](#)). Misalnya dalam kegiatan pembelajaran sastra, apabila pembelajarannya dilakukan dengan mengaitkan keempat keterampilan berbahasa tersebut maka secara bertahap siswa akan memiliki kemampuan untuk mengapresiasi karya sastra. Apresiasi tersebut mulai dari yang paling rendah, misalnya siswa hanya sekedar mampu memahami isi suatu karya sastra, sampai pada apresiasi yang paling tinggi yaitu siswa mampu menciptakan sendiri suatu karya sastra.

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan ([Haryadi, 1997](#)), bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara ([Dwiyanti, 2012](#)). Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan. Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor ([Sukma & Saifudin, 2021](#)).

Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran bermain drama, yang termasuk ke dalam pembelajaran sastra. Mengajarkan drama memang bukan hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan-gerakan ([Fatimah, 2020](#)). Fokus utama pembelajaran sastra salah satunya adalah agar siswa mempunyai pengalaman berekspresi.

Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dan dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku ([Nugroho, 2010](#)). Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dapat dilatihkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa sekolah menengah pertama (SMP) khususnya siswa kelas VIII melalui kegiatan pembelajaran ([Novianti, 2019](#)).

Dalam kurikulum pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, terdapat pengajaran yang meliputi keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Aspek keterampilan berbahasa meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa ([Mulyati, 2014](#)). Aspek keterampilan bersastra meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam sastra. Pengajaran sastra khususnya standar kompetensi (SK) mengungkapkan pikiran dan perasaan

dengan bermain peran merupakan pengenalan awal terhadap keterampilan berbicara sastra sehingga perlu adanya metode atau strategi yang sesuai agar kemampuan bersastra dapat terasah dengan baik. Dengan kompetensi dasar (KD) bermain peran sesuai dengan naskah drama yang ditulis siswa, maka siswa diharapkan dapat menguasai kemampuan bermain peran (drama) secara formal sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai (Siahaan, 2018).

Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran drama di VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII melakukan pengamatan pada tanggal 19 Juli 2021. Dari pengamatan tersebut diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa kelas VIII dalam bermain drama masih rendah, yakni sebagian siswa belum dapat bermain dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh. Beberapa penyebab siswa belum dapat bermain peran dengan benar di antaranya adalah: (1) masih rendahnya keberanian siswa untuk berbicara; (2) guru melakukan pembelajaran bermain peran melalui metode penugasan, yakni, guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks dan menghafalkannya; (3) siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya; (4) siswa kurang mengetahui cara- cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan; (5) pada saat bermain peran, siswa kurang berantusias; (6) siswa terlihat tidak serius dan lebih sering bersenda gurau dengan lawan mainnya.

Berdasarkan faktor penyebab kesulitan siswa dalam bermain drama di atas maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran bermain drama. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*. Dengan teknik ini, diharapkan pembelajaran bermain drama di VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang akan menjadi lebih baik.

Menurut (Silberman, 2011), mengemukakan bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* adalah suatu strategi pembelajaran *active learning* dengan cara memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata. Melalui teknik ini, siswa akan diarahkan untuk belajar secara berkelompok dan setiap kelompok memainkan peran sesuai dengan skenario secara bergiliran, untuk kemudian saling memberikan *feedback*.

Peneliti memilih teknik pembelajaran *rotating roles* dalam bermain drama dikarenakan *rotating roles* memiliki kelebihan, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain drama sesuai dengan skenario yang mereka buat sendiri. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, pemberian *feedback* atau masukan dari setiap kelompok kepada kelompok yang tampil akan melatih keberanian siswa untuk berpendapat. Adanya *feedback* pada setiap akhir penampilan, akan lebih mempercepat siswa untuk berusaha memperbaiki apa yang kurang atau belum sesuai, sehingga penampil berikutnya dapat bermain dengan lebih baik.

Pembelajaran melalui teknik pembelajaran rotating roles diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, khususnya dalam kemampuan bermain drama. Oleh karena itu, penulis mengadakan penelitian tentang peningkatan kemampuan bermain drama melalui teknik pembelajaran rotating roles pada siswa VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknik pembelajaran rotating roles dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh saudara ([Baihaqi, 2016](#)) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta.” Penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan bermain drama kelompok teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta.

Pada akhir tindakan penelitian ini, terdapat peningkatan keterampilan bermain drama siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,6 (48%). Selain itu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran bermain drama mampu memberikan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode dan subjek penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti menerapkan teknik pembelajaran rotating roles dengan subjek siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang.

Metode Penelitian

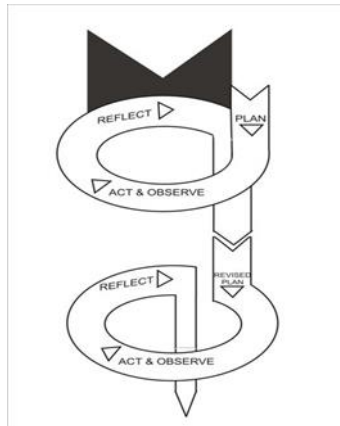
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat ([Kusumah & Dwitagama, 2010](#)). Secara singkat, PTK merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif yang dilakukan dengan cara atau metodologi tertentu oleh pelaku tindakan (guru) demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Menurut ([Arikunto, 2008](#)), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas yang ideal seharusnya dilakukan dengan melakukan kerjasama secara kolaboratif antara pihak yang melakukan tindakan dengan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan ([Arikunto, 2008](#)). Dalam hal ini, penelitian

melibatkan mahasiswa sebagai peneliti yang berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 2 Sentolo.

Acuan yang dijadikan pedoman penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc.

Taggart yang mencakup perencanaan tindakan, implementasi tindakan dan observasi, serta refleksi. Gambar model penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar I . Model Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis dan Mc. Taggart melalui ([Arikunto, 2008](#))

Dari gambar siklus tersebut, maka tahap-tahap dalam penelitian tindakan meliputi: (1) Plan (perencanaan); (2) Act (pelaksanaan tindakan), (3) Observe (pengamatan); dan (4) Reflect (refleksi). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa setelah dilakukan tindakan dengan teknik rotating roles. Tindakan siklus II bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan bermain drama setelah dilakukan proses perbaikan pada pelaksanaan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi hasil siklus I.

Setting penelitian adalah lokasi atau tempat penelitian dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2021 yang meliputi keseluruhan kegiatan penelitian

dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Hal ini disesuaikan dengan kalender pendidikan tahun ajaran 2011 (semester I). Adapun pelaksanaannya sesuai dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, sedangkan objek penelitian ini adalah keterampilan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, yang mencakup proses dan hasil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua, yaitu tes dan nontes.

1. Tes (praktik bermain drama)

Tes dilakukan untuk mengetahui data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam bermain drama. Tes dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Pengumpulan data tes untuk

mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran bermain drama.

2. Nontes

Teknik pengumpulan nontes dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, pengamatan atau observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu mendeskripsikan kemampuan bermain drama sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil wawancara, tes bermain drama, angket, lembar observasi, dan catatan lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian bermain drama sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang, yang beralamat di Jalan

Ahmad Yani No. 12 Kalosi, Kecamatan Alla, kabupaten Enrekang. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah kelas VIII 4. Kelas terdiri dari 32 siswa dengan rincian 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek kelas VIII 4 didasarkan pada pertimbangan kemampuan sastra di kelas itu masih tergolong kurang. Kriteria kurang yang dimaksudkan berdasarkan hasil evaluasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2021 yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran bermain drama di kelas VIII. Pelaksanaan tindakan telah melalui proses wawancara dan observasi terlebih dahulu. Jadwal pelaksanaan penelitian dibuat berdasarkan kesepakatan dengan guru kolaborator.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 27 Oktober 2011	Koordinasi dengan guru kolaborator untuk menentukan jadwal penelitian.
2	Sabtu, 29 Oktober 2011	Observasi Pratindakan Penyebaran angket pratindakan Tes Pratindakan
3	Senin, 31 Oktober 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i>
4	Rabu, 02 November 2011	Pelaksanaan Siklus I pertemuan 2 Tes bermain peran sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus I dan

	refleksi tes akhir siklus I
5 Sabtu, 05 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 KBM dan praktik bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran <i>rotating roles</i>
6 Senin, 07 November 2011	Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 Tes bermain peran sesuai naskah drama yang ditulis siswa siklus II dan refleksi tes akhir siklus II.
7 Rabu, 09 November 2011	Wawancara dengan guru/kolaborator dan beberapa siswa

Alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII 4 sebanyak 6 jam pelajaran (6x40 menit) tiap minggu yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Berdasarkan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas itu, maka peneliti sepakat dengan guru kolaborator bahwa penelitian dilakukan setiap hari Senin, Rabu dan Jumát.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini, pembahasan difokuskan pada (1) deskripsi awal, (2) proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan teknik pembelajaran *rotating roles* dan (3) peningkatan keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles*.

1. Deskripsi Awal

Pada tanggal 29 Oktober 2011 dilakukan pengisian angket pengetahuan awal minat dan kemampuan bermain drama siswa yang dijadikan subjek penelitian dan menghasilkan suatu kesimpulan bahwa hanya 12,5% siswa yang menjawab tertarik pada pembelajaran bermain drama, 31,5% siswa yang menjawab kadang-kadang tertarik, dan 56% siswa yang

menjawab tidak tertarik pada pembelajaran bermain drama. Siswa cenderung takut, malu dan kurang percaya diri untuk bermain drama.

Berdasarkan data tersebut, terdapat kendala dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu kurangnya minat siswa, kurang adanya rasa percaya diri, dan masih besarnya rasa takut yang dialami para siswa untuk berbicara di muka umum, khususnya bermain drama. Kesempatan untuk berdiskusi mengenai kendala dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bermain drama tidak digunakan oleh siswa. Siswa cenderung diam tidak berani mengeluarkan pendapatnya.

Selain hal di atas, dari hasil tes awal kemampuan siswa dalam bermain drama masih dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata tes awal kemampuan bermain drama siswa sebesar 24,73, dengan nilai rata-rata 49,46.

Melihat kondisi tersebut, Peneliti dan kolaborator menetapkan bahwa kegiatan pembelajaran bermain drama memerlukan adanya

perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah penggunaan teknik pembelajaran rotating roles dalam pembelajaran bermain drama.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles

Pelaksanaan Penelitian Pembelajaran keterampilan bermain drama melalui teknik pembelajaran rotating roles dilakukan selama 2 siklus. Siklus pertama dan kedua dilaksanakan sesuai dengan rencana. Siklus II merupakan perbaikan siklus I yang bertujuan untuk memaksimalkan aspek-aspek yang masih rendah.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa sebelum maupun sesudah implementasi tindakan adalah tes praktik bermain drama. Penilaian praktik tersebut mencakup lima aspek yaitu: (1) ekspresi; (2) penghayatan; (3) gerak; (4) intonasi; dan (5) artikulasi.

Proses pembelajaran melalui teknik pembelajaran peran bergilir dilakukan secara bertahap. Pada awal pertemuan guru menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran bermain drama melalui teknik pembelajaran rotating roles, membagikan naskah drama dan membagi kelas dalam beberapa kelompok sesuai naskah. Kemudian guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan pada kelompok yang lain

dan kelompok lain boleh memberikan koreksi. Setelah siswa membaca dan memahami naskah, guru meminta tiap kelompok untuk melakukan permainan drama di depan secara bergilir, kelompok lain memperhatikan dan memberikan masukan atau penilaiannya setelah permainan selesai, begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk bermain drama. Di akhir pembelajaran, kelas dikondisikan seperti semula dan dilakukan diskusi kelas tentang pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.

a) Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari perencanan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setelah diadakan tindakan dengan teknik pembelajaran rotating roles serta diberikan materi mengenai ekspresi, penghayatan dan intonasi dalam bermain drama, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Aktivitas siswa pada siklus ini berjalan maksimal walaupun masih ada kelemahan di beberapa aspek penilaian. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian bermain drama meskipun belum maksimal. Aspek penghayatan hanya mencapai 5,92 dan merupakan skor terendah dibanding aspek yang lain, oleh karena itu masih diperlukan adanya perbaikan.

Perubahan kearah positif juga dapat dilihat dari proses

pembelajaran. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran, pelaksanaan tindakan kelas siklus I berjalan dengan menarik dan menyenangkan. Antusias, keberanian dan keaktifan siswa meningkat, saat berdiskusi dengan kelompok masing-masing, siswa terlihat dapat bekerjasama dengan siswa lain. Jika pada pertemuan pratindakan hanya ada 2 sampai 5 siswa saja yang berani bertanya dan berkomentar, pada siklus I meningkat menjadi 6 sampai 10 siswa. Sebelum implementasi tindakan, permainan drama siswa terlihat kurang menarik, bahkan cenderung seperti hanya seperti sedang membacakan cerita, Hal ini dikarenakan siswa diperbolehkan membawa naskah drama oleh guru. Siswa cenderung terpaku pada naskah, sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan acting yang dilakukan. Implementasi tindakan dengan menerapkan teknik pembelajaran peran bergilir mengharuskan siswa praktik bermain drama dengan lepas naskah. Hal ini menjadikan siswa lebih leluasa untuk beracting dan melakukan improvisasi.

b) Siklus II

Siklus II lebih difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Dalam refleksi siklus I, peneliti dan guru menyepakati bahwa aspek gerak dan penghayatan masih perlu untuk dimaksimalkan. Selain itu, cara pemberian masukan pada siklus I

yang hanya dilakukan oleh 1 kelompok yang mendapatkan giliran tampil selanjutnya menjadikan siswa lain ramai dan kurang memperhatikan. Hal ini yang diperbaiki dalam siklus II. Setelah diberikan tindakan, penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada semua aspek, terutama aspek penghayatan dan gerak. Skor rata-rata pada tiap aspek penunjang keterampilan bermain drama siklus II ini berpredikat sangat baik dengan jumlah skor 39,03 dengan nilai rata-rata 78,14. Dari proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siklus sebelumnya, siswa yang berani bertanya dan berkomentar sekitar 6 sampai 10 siswa namun pada siklus II ini meningkat menjadi 14 sampai 25 siswa. Siswa juga menjadi lebih lancar dalam berbicara, pemilihan kata dan penggunaan kalimat semakin bervariasi. Perubahan cara memberikan feedback (masukan) pada tindakan siklus II, yakni dilakukan oleh semua kelompok menjadikan siswa lebih fokus dan memperhatikan kelompok lain yang tampil, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

3. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles

Penilaian keterampilan siswa dilakukan dengan cara mengamati aspek-aspek yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan untuk mengukur keterampilan siswa dalam bermain

drama sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pengamatan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama siswa pada aspek kebahasaan maupun nonkebahasaan. Hal tersebut diketahui dari perubahan yang ke arah yang lebih baik dan juga peningkatan skor pada aspek kebahasaan yang meliputi intonasi dan artikulasi, dan juga aspek nonkebahasaan meliputi ekspresi, penghayatan dan gerak. Berdasarkan hasil tes awal pada pratindakan, skor rata-rata tiap aspek sebelum implementasi tindakan masih tergolong rendah, beberapa aspek tersebut antara lain: ekspresi (4,59); penghayatan (4,86); gerak (4,66); intonasi (5,09); dan artikulasi (5,53). Nilai rata-rata sebelum implementasi tindakan adalah 4,95. Rendahnya skor beberapa aspek sebelum implementasi tindakan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: masih ada beberapa siswa yang kurang serius dalam berlatih dengan teman sekelompoknya, siswa kurang percaya diri dan malu-malu dalam bermain drama, sehingga acting yang dihasilkan tidak maksimal.

Untuk meningkatkan kemampuan masing-masing aspek, peneliti dan kolaborator melakukan pemberian tindakan tahap pertama pada siklus I. Nilai rata-rata tindakan siklus I yang dihasilkan siswa adalah 63,5. Mengingat hasil penelitian pada tindakan siklus I belum sesuai dengan harapan peneliti, maka perlu diadakan tindakan siklus II. Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, yakni akan lebih memfokuskan pada beberapa aspek yang masih rendah (ekspresi dan penghayatan) serta mengubah cara pemberian feedback atau masukan agar semua siswa lebih aktif dan berani selama proses pembelajaran.

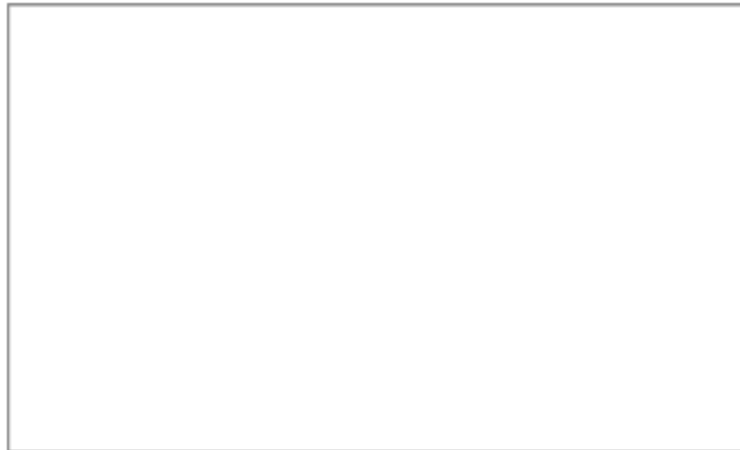
Tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengoptimalkan hasil dari siklus I. Pada tindakan siklus II ini semua siswa mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Jika didasarkan pada tiap-tiap indikator penilaian, nilai rata-rata dalam bermain drama telah menunjukkan hasil yang memuaskan, yakni sebesar 78,14. Berikut hasil penelitian pada pratindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan Skor	Siklus I Skor	Siklus II Skor
1.	Ekspresi	4,59	6,14	7,71
2.	Penghayatan	4,86	5,92	7,46
3.	Gerak	4,66	6,34	8,01
4.	Intonasi	5,09	6,58	7,95

5. Artikulasi	5,53	6,77	7,87
Jumlah	24,73	31,75	39,03
Nilai rata-rata	49,46	63,5	78,14

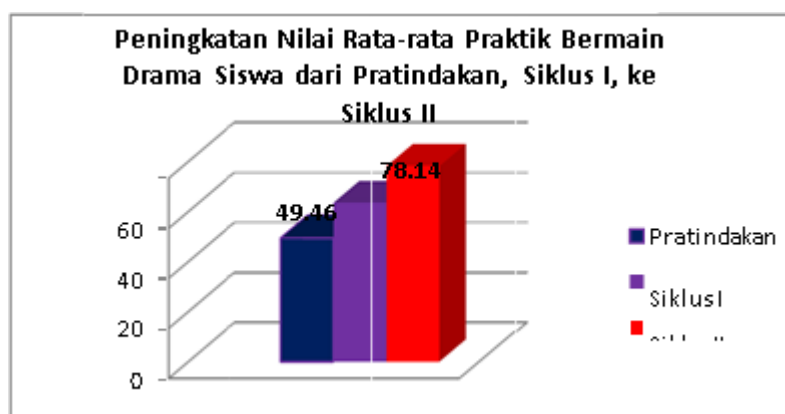
Adapun data dalam dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian dari pratindakan ke siklus II, yaitu: (1) ekspresi sebesar 3,12;

(2) penghayatan sebesar 2,6; (3) gerak sebesar 3,35; (4) intonasi sebesar 2,86; artikulasi sebesar 2,34. Dari hasil penelitian tiap-tiap aspek yang dinilai dalam bermain drama tersebut dapat diambil skor rata-rata dari seluruh siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Praktik Bermain Drama Siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada pratindakan sebesar 49,46 sedangkan skor pada siklus II sebesar 78,14. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan sebesar 28,68. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi tindakan berupa penggunaan teknik pembelajaran rotating roles dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui keberhasilan proses dan produk. Dalam keberhasilan

proses yakni siswa menjadi aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran bermain drama serta situasi pembelajaran yang kondusif. Penggunaan teknik rotating roles yang memberi kesempatan pada siswa, untuk saling berdiskusi dan berlatih sebelum praktik dapat membantu menumbuhkan semangat kebersamaan yang dituangkan dalam kerjasama dengan siswa lain sehingga hasil permainan drama menjadi maksimal.

Kondisi ini terdapat pada lampiran catatan lapangan yang tergambar dalam vignette 15 berikut ini.

....Setelah selesai satu kelompok, kemudian guru bertanya tentang koreksi atau masukannya, seberapa besar siswa memberikan tanggapan. Dan ketika guru bertanya apakah siswa sudah cukup puas dengan penampilan mereka pada hari itu, ada yang menjawab puas, ada pula yang menjawab belum. Kelompok 6 meminta agar diijinkan mengulangi pemeranan karena mereka merasa belum begitu maksimal. Karena jam pelajaran belum selesai, akhirnya guru memperbolehkan kelompok 6 untuk kembali praktik di depan. Ketika diskusi di akhir pembelajaran, guru juga mengungkapkan bahwa pembelajaran pada pertemuan kali ini hasilnya sudah memuaskan, karena hampir semua siswa sudah berani tampil dan tidak malu-malu

(CL05/SKII/091111)

Keberhasilan produk dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata pada tiap siklus. Skor rata-rata tiap aspek penilaian bermain drama setelah implementasi tindakan menjadi berpredikat baik (B). Beberapa aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah aspek ekspresi, gerak, dan intonasi.

Karakteristik pembelajaran melalui teknik rotating roles yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan cara mempraktikkan keterampilan melalui pemeranan tokoh

membuat siswa lebih terbiasa untuk berbicara di muka umum. Berbicara di hadapan banyak orang dapat memotivasi siswa agar lebih percaya diri. Adanya tuntutan untuk saling memberikan masukan (feedback) pada saat pembelajaran juga dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Keberanian dan percaya diri yang terbentuk menjadikan siswa lebih berantusias dalam melakukan praktik bermain drama, mereka tidak lagi sungkan dan malu untuk memerankan tokoh dengan ekspresi dan

penghayatan, sehingga acting yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Ekspresi pemain telah menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan pada pratindakan. Setelah implementasi tindakan, siswa mampu memainkan peran dengan ekspresi yang sesuai dengan karakter dan dialog, permainan menjadi terlihat menarik dan tidak dibuat-buat. Dari segi penghayatan, siswa sudah mampu bermain peran dengan menghayati tokoh atau karakter yang dibawakannya. Setelah aspek ekspresi dan penghayatan dapat tercapai dengan baik, maka dengan sendirinya gerak juga akan menyesuaikan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan ([Harymawan, 1993](#)), ia menyatakan bahwa dengan sendirinya plastik (gerak) terpengaruh oleh mimik (ekspresi dan penghayatan). Hasil penilaian untuk aspek gerak mengalami peningkatan yang baik. Siswa sudah mampu berimprovisasi sehingga gerakan-gerakan yang dilakukan menjadi terlihat alami, dan sesuai dengan dialog yang mereka ucapkan. Aspek intonasi dan artikulasi siswa juga mengalami peningkatan setelah implementasi tindakan. Sebagian besar siswa sudah mampu mengatur jeda dengan baik, menggunakan intonasi yang bervariasi menyesuaikan dialog, dan mampu menyampaikan isi cerita melalui dialog dengan pengucapan yang keras dan jelas, sehingga cerita yang dibawakan dapat dimengerti oleh penonton.

Berdasarkan hasil pengisian angket pascatindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran rotating roles dapat

diterima oleh siswa serta memberikan motivasi dan pemahaman bagi siswa dalam bermain drama.

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui perubahan dalam diri siswa setelah adanya implementasi tindakan. Pada butir nomor 3, sebanyak 87% siswa menyatakan menyukai pembelajaran bermain drama, ini berbeda dengan sebelum adanya implementasi tindakan yang hanya 40%. Penggunaan teknik pembelajaran rotating roles juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara bermain drama yang baik dan sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya. Hal ini terdapat pada butir nomor 6, yakni sebanyak 68% siswa menyatakan telah mampu memerankan tokoh dalam naskah dengan lebih mudah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa penggunaan teknik rotating roles membuat mereka lebih mudah untuk bermain drama dan menambah semangat. Adanya koreksi membuat siswa berantusias untuk bermain drama dengan baik. Pembelajaran dengan rotating roles juga membuat siswa berani untuk bertanya dan berpendapat, sehingga terjadi interaksi yang aktif selama pembelajaran.

Hal serupa juga disampaikan guru kolaborator. Berdasarkan hasil wawancara dengan guuru, diperoleh informasi bahwa teknik pembelajaran rotating roles sangat membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa lebih bisa dalam melakukan pemeranan, sehingga keterampilan mereka dalam bermain drama menjadi meningkat. Pembelajaran dengan rotating roles memberikan manfaat yang besar bagi

siswa, mereka menjadi lebih aktif dan berani berpendapat.

Dilihat dari proses dan hasil pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran rotating roles dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik pembelajaran rotating roles dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas VIII-4 UPT SMP Negeri 3 Alla, Kabupaten Enrekang. Peningkatan keterampilan bermain drama siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran. yang ditunjukkan oleh keaktifan siswa, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, semangat siswa pada saat pembelajaran, serta kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama siswa ke arah yang lebih baik yaitu siswa berani bermain drama dengan penuh penghayatan dan dengan gerakan-gerakan yang sesuai dengan dialog. Dari segi kebahasaan, siswa sudah mampu bermain drama dengan menggunakan intonasi yang bervariasi serta artikulasi yang jelas. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor yang meningkat setelah implementasi tindakan pada tiap siklus. Nilai rata-rata bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 49,46 siklus I sebesar 63,5, dan siklus II sebesar 78,14. Jadi skor rata-rata dari

pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 28,68. dengan lebih dari 75% siswa yang mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 72.

Pembelajaran bermain drama dengan menerapkan teknik pembelajaran rotating roles untuk meningkatkan kemampuan bermain drama memiliki potensi untuk dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam praktik bermain drama. Tanggapan dari guru dan siswa juga menunjukkan bahwa penerapan rotating roles mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif teknik pembelajaran dalam bermain drama.

BIBLIOGRAFI

- Akhwan, M. F. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerpen melalui Pemanfaatan Media Flow Chart. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-S1*, 7(3), 330–341. [Google Scholar](#)
- Akhay, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 1(1), 77–90. [Google Scholar](#)
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Baihaqi, I. (2016). Peningkatan keterampilan bermain drama dengan metode Role Playing pada kelompok teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Transformatika: Jurnal Bahasa*,

- Sastra, Dan Pengajarannya, 12(2), 15–28.
<https://doi.org/10.31002/transformatika.v12i2.187>. [Google Scholar](#)
- Dwiyanti, N. (2012). *Meningkatkan kemampuan bermain drama melalui penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia: penelitian tindakan kelas di kelas VA MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. [Google Scholar](#)
- Fatimah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Mendemonstrasikan Sebuah Naskah Drama dengan Menggunakan Media Video. *Serambi Konstruktivis*, 2(4), 112–124. <https://doi.org/10.32672/konstruktivis.v2i4.3199>. [Google Scholar](#)
- Haryadi. (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kolipah, S. (2022). Penerapan Metode Drill dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia yang Memuat Drama Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 3 Sumberdadap Pucanglaban Tulungagung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 2(1), 44–53. <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i1.260>. [Google Scholar](#)
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks. [Google Scholar](#)
- Martini, E. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Siswa Kelas VIII C SMP Negeri Sungai Jauh Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/0.31540/jpp.v14i1.904>. [Google Scholar](#)
- Mulyati, Y. (2014). *Hakikat keterampilan berbahasa*. Jakarta: PDF Ut. ac. id hal. [Google Scholar](#)
- Novianti, L. (2019). *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo Kulon Progo*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. [Google Scholar](#)
- Nugroho, W. A. (2010). *Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik jigsaw pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan bermain drama kelas V SDN 04 Tundagan tahun pelajaran 2009/2010*. UNS (Sebelas Maret University). [Google Scholar](#)
- Siahaan, D. B. (2018). *Penerapan Teknik Pembelajaran Rotating Roles dalam Pembelajaran Bermain Drama oleh Guru Bahasa Indonesia di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019*. UNIMED. [Google Scholar](#)
- Silberman, M. L. (2011). *Aktif Learning 101 Cara Siswa Belajar Aktif*. Bandung: Nuansa dan Nusamedia. [Google Scholar](#)
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Membaca: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media. [Google Scholar](#)
- Sumitro et.al. (22006). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Copyright holder :

Kasau (2022)

First publication right :

Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

