

**IMPROVING DRAMA PLAYING SKILLS THROUGH *ROLE PLAYING* LEARNING METHOD
ASSISTED WITH AUDIOVISUAL MEDIA STUDENTS CLASS V SDN SEMBUNG PERAK
JOMBANG ACADEMIC YEAR 2021/2022**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI METODE
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL SISWA KELAS V
SDN SEMBUNG PERAK JOMBANG TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Indah Husna Al Hidayah ¹
STKIP PGRI JOMBANG**

Jl. Pattimura III/20 Jombang 61418. Telp. (0321) 861319 Fax. (0321) 854319

Email : Indah.husna190299@gmail.com

URL:

DOI:

Abstract

This research is motivated by the problem of the low ability of the skills in playing drama for the fifth grade students of Sembung Perak Public Elementary School Jombang. This study aims to improve skills in playing drama in fifth grade students at Sembung Perak Public Elementary School Jombang using the "*role playing*" method assisted by audiovisual media. The "*role playing*" learning method is part of an active learning strategy that aims to activate students' roles in the learning process.

The form of this research uses classroom action research which is carried out in three cycles. Each cycle consists of four stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. Based on the results of classroom action research in cycle I, it showed an increase skills in playing drama for aspects of pronunciation and intonation. The pronunciation aspect of the average value is 79.16, the intonation aspect of the average value is 71.66. In cycle II, it showed an increase in playing drama for aspects of pronunciation, intonation, and expression. The pronunciation aspect of the average score is 82.08, the intonation aspect has an average score of 77.08 and the aspect of expression the average value is 74.58. At the end of cycle III showed an increase skills in playing drama for aspects of pronunciation, intonation, expression, motion and appreciation. The pronunciation aspect of the average score is 92.08, the intonation aspect of the average value of 88.33, the expression aspect of the average value of 89.16, the movement aspect has an average value of 90 and the appreciation aspect has an average value of 89.58. Thus, through the "*role playing*" learning method assisted by audiovisual media, it is able to improve the skills in playing drama for the fifth grade students of Sembung Perak Public Elementary School Jombang for the 2021/2022 academic year.

Keyword: *playing drama, role playing method, audiovisual.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yaitu rendahnya kemampuan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang menggunakan metode *role playing* berbantu media audiovisual. Metode pembelajaran *role playing* merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang bertujuan untuk mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran.

Bentuk penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan peningkatan keterampilan bermain drama untuk aspek lafal dan intonasi. Aspek lafal nilai rata-ratanya 79.16, dan aspek intonasi nilai rata-ratanya 71.66. Pada siklus II menunjukkan peningkatan bermain drama untuk aspek lafal, intonasi, dan ekspresi. Aspek lafal nilai rata-ratanya 82.08, aspek intonasi nilai rata-ratanya 77.08 dan aspek ekspresi nilai rata-ratanya 74.58. Pada akhir siklus III menunjukkan peningkatan keterampilan bermain drama untuk aspek lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan. Aspek lafal nilai rata-ratanya 92.08, aspek intonasi nilai rata-ratanya 88.33, aspek ekspresi nilai rata-ratanya 89.16, aspek gerak nilai rata-ratanya 90 dengan dan aspek penghayatan nilai rata-ratanya 89.58. Dengan demikian bahwa melalui metode pembelajaran *role playing* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang tahun ajaran 2021/2022.

Kata kunci: *bermain drama, metode role playing, audiovisual*

Pendahuluan

Bahasa mempunyai peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan masyarakat Indonesia (Depdiknas, 2006:231). Proses pembelajaran bahasa selain kegiatan berbahasa juga ada kegiatan bersastra. Kegiatan bersastra meliputi kegiatan mendengarkan, kegiatan berbicara, kegiatan membaca, dan kegiatan menulis.

Pengajaran sastra drama tentu mempunyai tujuan yang hendak dicapai baik secara kelompok maupun individu. Menurut Endraswara (2018: 9) drama itu sebuah objek garap yang banyak memakan waktu dan tempat akibatnya drama sering kurang mendapat perhatian. Hal ini perlu mendapatkan perhatian khusus karena bisa mengganggu proses pengajaran sastra, khususnya di Sekolah Dasar.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas V SDN Sembung Perak Jombang dan observasi selama melakukan pengabdian kampus merdeka yakni kampus mengajar angkatan dua, keterampilan dalam bermain drama masih rendah yaitu siswa kelas V belum bisa

bermain dengan lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan yang sesuai karakter tokoh karena pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplor lebih banyak lagi tentang pembelajaran bermain drama.

Berdasarkan pemaparan tentang pembelajaran drama di sekolah dasar, peneliti tertarik untuk membahas permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *role playing* berbantu media audiovisual berupa video drama untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kefasihan siswa pada saat melakukan pembelajaran bermain peran di kelas. Salah satu metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zain, dkk., 2018). Dalam bermain peran (*role playing*) berbantu media audiovisual berupa video drama diharapkan mampu memberikan inspirasi serta gambaran yang nyata bagi siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Keterampilan Bermain Drama

Keterampilan bermain drama yaitu keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh yang ada dalam drama. Kemampuan memerankan karakter tokoh dalam bermain drama tidak terlepas dari dialog dan gerakan, karena inti dari sebuah drama adalah pada kedua aspek tersebut.

Harymawan (1993: 44) berpendapat manusia adalah makhluk sosial, pada dasarnya menyukai hal-hal yang berbau imitasi atau suka meniru apa yang dilihatnya dalam pergaulan. Imitasi ini dapat meniru kebiasaan orang lain, penampilan orang lain, cara orang lain dan sebagainya. Dalam hal ini berarti seseorang sudah mulai melakukan kegiatan meniru. Sebagai contoh dapat dilihat ketika seorang anak bermain pasar-pasaran dengan teman sebayanya, anak tersebut sudah melakukan permainan drama. Pada saat anak-anak bermain pasar-pasaran, seorang anak memerankan karakter tokoh penjual yang mempunyai keterampilan untuk merayu pembeli, ada seorang anak yang memerankan pembeli, memerankan tukang masak dan sebagainya.

Seorang aktor dapat menggambarkan karakter seorang tokoh secara maksimal. Harymawan (1993:45) menjelaskan bahwa ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika akan memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut antara lain mimik, plastik dan diksi.

Role playing

Zain (2018 : 88) berpendapat bahwa metode *role playing* dan sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering disiliahgantikan. *Role playing* atau sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Berdasarkan pendapat tentang metode *role playing* hampir sama dengan pernyataan Roestiyah (2001 :90) menjelaskan pembelajaran dengan sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Metode pembelajaran *role playing* menjadikan siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Karena kedua metode ini hampir sama, penggunaan secara bergantian tidak ada salahnya. Uno (2010: 26) juga menyatakan bahwa *role playing* atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artian, melalui *role playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Audiovisual

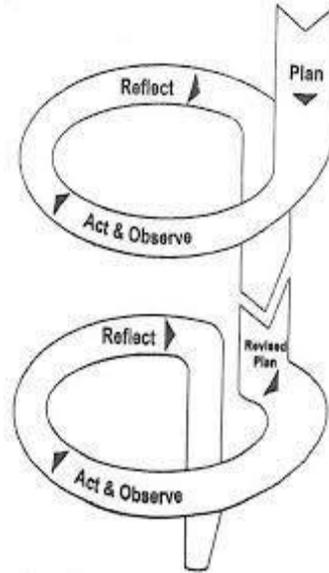
Djamarah (2018: 124) menjelaskan media audiovisual merupakan jenis media yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Penggunaan media audiovisual akan lebih baik jika menggunakan unsur gambar gerak. Wibawa (2001: 67) menjelaskan kemampuan peserta didik akan meningkat lagi bila media audiovisual ini dilengkapi dengan karakteristik gerak. Contoh media audiovisual antara lain: televisi, video, film dan lain-lain.

Media pembelajaran bahwa video drama yakni salah satu bentuk media audiovisual. Hal tersebut sejalan dengan fungsinya yang menonjolkan sisi suara dan gambar yang ditampilkan serta memperluas pengalaman siswa dan guru dalam pemanfaatan video sebagai media audiovisual. Penggunaan video drama dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain drama karena bisa membuat konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan memberikan gambaran bagaimana cara memerankan tokoh sesuai dengan perwatakannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan cara merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan merefleksikan tindakan secara bekerja sama dan partisipasi dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumah & Dwitagama, 2019:9). Dalam hal ini, penelitian melibatkan mahasiswa sebagai peneliti yang bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia kelas V SDN Sembung Perak Jombang.

Metode penelitian yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas metode Kemmis & McTaggart yang berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Gambar metode penelitian tindakan kelas bisa dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis & McTaggart melalui Kusumah dan Dwitagama (2011: 21)

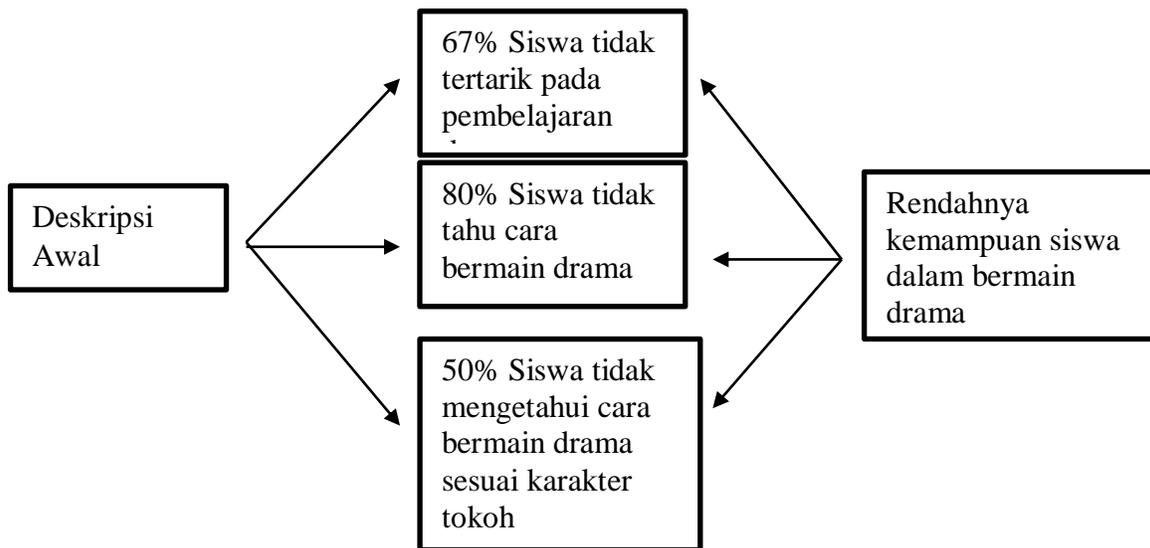
Metode Kemmis & McTaggart meliputi: plan (perencanaan), Act (pelaksanaan tindakan), observe (pengamatan), dan reflect (refleksi). Dalam pelaksanaannya menurut Kemmis & Taggart komponen acting (tindakan) dan observising (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan waktu artinya ketika tindakan dilakukan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Pada penelitian yang dilakukan, untuk meningkatkan keterampilan bermain drama dengan metode pembelajaran *role playing* menggunakan tiga siklus.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang tahun ajaran 2021/2022. Jumlah siswa kelas V adalah 24 yaitu untuk siswa laki-laki dengan jumlah 12 dan siswa perempuan 12. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sembung Perak, yang beralamat di Dusun Piyak, Perak, Jombang, Kode Pos 61461. Sekolah ini sekarang dipimpin oleh Ibu Mujiyati yang bertindak sebagai kepala sekolah. SD Negeri Sembung Perak memiliki 6 ruang kelas. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas V.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan bermain drama sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil pengamatan lapangan, catatan lapangan, dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian bermain drama sebelum dan sesudah mendapat tindakan. Keterampilan bermain drama pada siswa dinilai dengan pedoman penilaian yang sudah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi pratindakan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang dalam kemampuan bermain drama masih rendah. Melalui angket pratindakan mengenai minat dan kemampuan awal siswa, dapat diketahui bahwa penyebab masih rendahnya keterampilan bermain drama disebabkan oleh minat siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran bermain drama, selain itu siswa juga tidak mengetahui cara bermain drama sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Berikut gambar deskripsi awal keadaan siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang terkait pembelajaran bermain drama.



Gambar 2. Deskripsi awal keadaan siswa terkait pembelajaran drama (pratindakan)

Berdasarkan gambar deskripsi awal keadaan siswa, diperoleh informasi melalui angket (Apakah anda tertarik dengan pembelajaran drama?) butir nomor 3, sebanyak 67% siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran bermain drama. Terdapat beberapa sebab mengapa siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran bermain drama. Salah satunya adalah siswa tidak mengetahui bagaimana cara bermain drama yang baik. Hal ini dapat dilihat pada butir nomor 5 (Apakah anda tahu cara-cara bermain drama?), sebanyak 80% siswa mengaku tidak mengetahui cara bermain drama. Hal itu diperkuat lagi dengan jawaban pada butir 7 (Apakah anda tahu bagaimana cara memerankan tokoh sesuai dengan karakternya?), yakni sebanyak 50% siswa tidak mengetahui bagaimana cara memerankan tokoh sesuai karakter yang semestinya.

Rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran bermain drama tidak lepas dari peran serta guru. Dalam pembelajaran bermain drama guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Jika pembelajaran dapat berlangsung

dengan menyenangkan maka siswa akan lebih tertarik dan semangat untuk mengikutinya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pada pratindakan, diperoleh data tentang proses pembelajaran siswa pada aspek lafal nilai rata-ratanya hanya 11 siswa yang mendapat nilai KKM, pada aspek intonasi terdapat 7 siswa yang mendapat nilai KKM, aspek ekspresi terdapat 6 siswa yang mendapat nilai KKM, aspek gerak hanya 3 siswa dan aspek penghayatan terdapat 4 siswa yang mendapat nilai KKM. Berdasarkan data tersebut masih banyak peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM disebabkan pada saat guru menerangkan peserta didik tidak memperhatikan, berbicara dengan teman sebangku, peserta didik juga kurang antusias dan belum siap dalam proses pembelajaran bermain drama sehingga mereka tidak mengetahui bagaimana bermain drama yang baik dan benar.

a. Pelaksanaan Tindakan Kelas bermain drama dengan metode *role playing* berbantu media audiovisual

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* berbantu media audiovisual yang telah diterapkan dalam tiga siklus, memfokuskan pada bentuk kegiatan bermain drama. Guru dituntut untuk selalu memperhatikan seluruh siswa dalam praktik bermain drama dengan metode *role playing* berbantu audiovisual agar mencapai hasil yang maksimal. Mulai dari kegiatan pemanasan, motivasi, melihat video drama, memilih peran, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa berupa lembar pengamatan. Penilaian hasil bermain drama meliputi 5 aspek, yaitu: (1) aspek lafal, (2) aspek intonasi, (3) aspek ekspresi, (4) gerak, (5) aspek penghayatan. Penilaian proses selama pembelajaran meliputi 6 aspek yang dinilai, yaitu: (1) siap menerima pelajaran, (2) mengajukan pertanyaan dan berkomentar, (3) menjawab pertanyaan, (4) berani dan percaya diri, (5) konsentarsi, dan (6) menyampaikan hasil diskusi.

Pelaksanaan siklus I lebih dimulai dengan perlakuan tindakan, yaitu menampilkan video drama, penyampaian materi tentang *role playing* serta materi tentang lafal dan intonasi kepada siswa. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada siklus I mengalami peningkatan terutama pada aspek lafal, Aspek lafal dalam tes bermain drama siklus 1 ini mendapat skor rata-rata sebesar 79.16, sebanyak 15 atau 62.5% siswa yang mampu mendapatkan nilai KKM. Sebagian besar siswa mampu melafalkan dialog dengan baik. Keterampilan bermain drama aspek intonasi yaitu 9 siswa atau 37.5%. Untuk aspek keterampilan bermain drama aspek intonasi belum memenuhi target indikator kinerja. Untuk itu penelitian dilanjutkan pada siklus II aspek yang dinilai yaitu lafal, intonasi dan ekspresi.

Perubahan kearah positif juga dapat dilihat dari proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran, pelaksanaan tindakan siklus I berjalan dengan menarik dan menyenangkan. Keberanian dan keaktifan siswa meningkat, saat berdiskusi dengan kelompok masing-masing, siswa terlihat dapat bekerja sama dengan siswa lain. Jika pada

pertemuan prasiklus hanya ada 4 sampai 6 siswa saja yang berani bertanya dan berkomentar, pada siklus 1 meningkat menjadi 10 sampai 15 siswa. Sebelum implementasi tindakan, permainan drama siswa terlihat kurang menarik, bahkan cenderung seperti sedang membacakan cerita. Hal ini dikarenakan siswa diperbolehkan naskah drama oleh peneliti karena aspek yang dikuasai pada siklus I ini hanya aspek lafal dan intonasi.

Pelaksanaan siklus II difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I dengan menekankan pada aspek intonasi dan ekspresi, tetapi aspek lafal termasuk dalam kriteria penilaian. Berdasarkan data observasi siklus II selama dua kali pertemuan diperoleh hasil bahwa seluruh siswa sudah melakukan keterampilan bermain drama yaitu aspek lafal, intonasi dan ekspresi. Keterampilan bermain drama melafalkan dialog yaitu 21 siswa atau 87.5%, aspek intonasi 18 siswa atau 75% dan 17 siswa atau 70.83% siswa sudah bisa melakukan ekspresi sesuai dengan dialog yang dibawakan. Secara keseluruhan 3 aspek pada siklus II siswa sudah baik dan berhasil sehingga bisa dilanjut pada siklus III pembelajaran drama yang dicapai yaitu lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan.

Proses pembelajaran siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siklus sebelumnya, siswa yang berani bertanya dan berkomentar meningkat sekitar 15 sampai 20 siswa. Siswa sudah lebih lancar dalam melafalkan dialog, pemilihan kata dan penggunaan kalimat bervariasi. Perubahan posisi peneliti yang awalnya pada siklus I terpusat di depan berpindah tidak hanya di bagian depan saja tetapi juga dibagian belakang, sehingga suasana kelas menjadi kondusif.

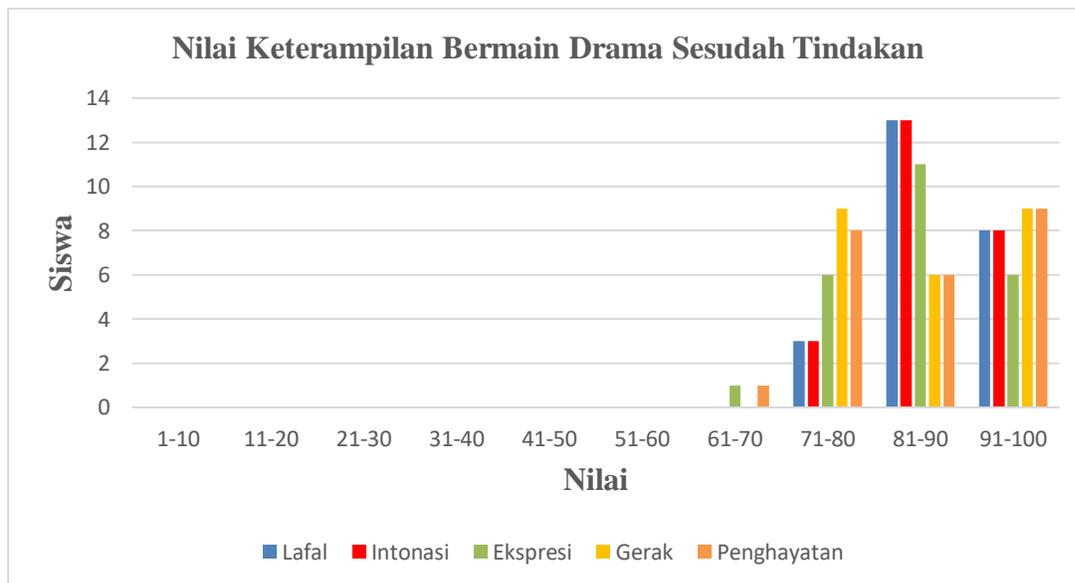
Peneliti melanjutkan pembelajaran bermain drama siklus III menggunakan metode *role playing* berbantu media audiovisual dengan menggunakan aspek lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan. Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dari kelima aspek yang ada telah mencapai hasil yang memuaskan karena keseluruhan aspek yakni lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan telah mencapai target 80% siswa sudah melakukan keterampilan bermain drama diatas KKM. Peneliti memutuskan penelitian dihentikan pada siklus III karena setiap aspek penilaian bermain drama telah mencapai nilai kelulusan minimal (KKM) sebesar 75.

b. Peningkatan Keterampilan Drama Siswa Dengan Metode Role playing Berbantu Media Audiovisual

Penilaian keterampilan siswa dilakukan dengan cara mengamati aspek-aspek yang telah ditentukan ketika siswa sedang melakukan pembelajaran bermain drama. Penilaian keterampilan bermain drama dilakukan untuk mengukur keterampilan drama siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus III.

Tabel 1. Perbandingan skor rata-rata pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III

No.	Keterampilan Bermain Drama	Prapenelitian		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-rata	Prosentase (%)	Rata-rata	Prosentase (%)	Rata-rata	Prosentase (%)	Rata-rata	Prosentase (%)
1	Lafal	68.75	45.83%	79.16	62.5%	82.08	87.5%	92.08	100%
2	Intonasi	62.5	33.33%	71.66	37.5%	77.08	75%	88.33	100%
3	Ekspresi	62.08	25%			74.58	70.83%	89.16	95.83%
4	Gerak	50.83	12.5%					90	100%
5	Penghayatan	62.5	16.66%					89.58	95.83%



Gambar 3. Grafik nilai keterampilan bermain drama sesudah tindakan

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi tindakan berupa penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keberhasilan dalam penelitian dapat dilihat melalui keberhasilan proses dan produk.

keberhasilan proses yakni siswa menjadi aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran bermain drama serta situasi pembelajaran yang kondusif. Penggunaan metode *role playing* memberi kesempatan pada siswa untuk berdiskusi dan berlatih sebelum praktik, dapat membantu menumbuhkan semangat kebersamaan yang dituangkan dalam kerjasama dengan siswa lain sehingga hasil pembelajaran bermain drama menjadi maksimal.

Keberhasilan produk dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata pada tiap siklus. Skor rata-rata tiap aspek penilaian bermain drama setelah implementasi tindakan menjadi sangat memuaskan. Semua siswa yang berjumlah 24 atau 100% sudah dapat bermain drama aspek lafal, intonasi dan gerak dan 23 siswa atau 95.83% dapat bermain drama aspek ekspresi dan penghayatan. Berikut ini peningkatan keterampilan bermain drama siswa dilihat dari masing-masing aspek.

1. Aspek lafal

Pada tes praktik bermain drama siklus III, semua siswa dapat bermain drama dengan lafal yang keras dan jelas. Semua siswa yang berjumlah 24 siswa atau 100% sudah dapat mengatur vokal dengan baik, mengatur jeda dengan tepat dan suara lantang tanpa ragu ragu melakukan bermain drama.

2. Aspek intonasi

Pada pelaksanaan praktik bermain drama siklus III aspek intonasi memperoleh skor rata-rata 88.33 sebanyak 24 atau 95.85% siswa sudah bisa membaca dialog dengan lancar dan tidak terputus-putus. Tinggi rendah nada suara, kuat lemah suara, panjang pendek dan jeda sesuai dengan dialog yang dibawakan.

3. Aspek ekspresi

Aspek ekspresi dalam praktik bermain drama siklus III mendapatkan skor rata-rata sebesar 89.16, sebanyak 23 atau 95.83% siswa sudah mampu berekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya, menyesuaikan dialog dengan pandangan mata menyebar ke seluruh ruangan.

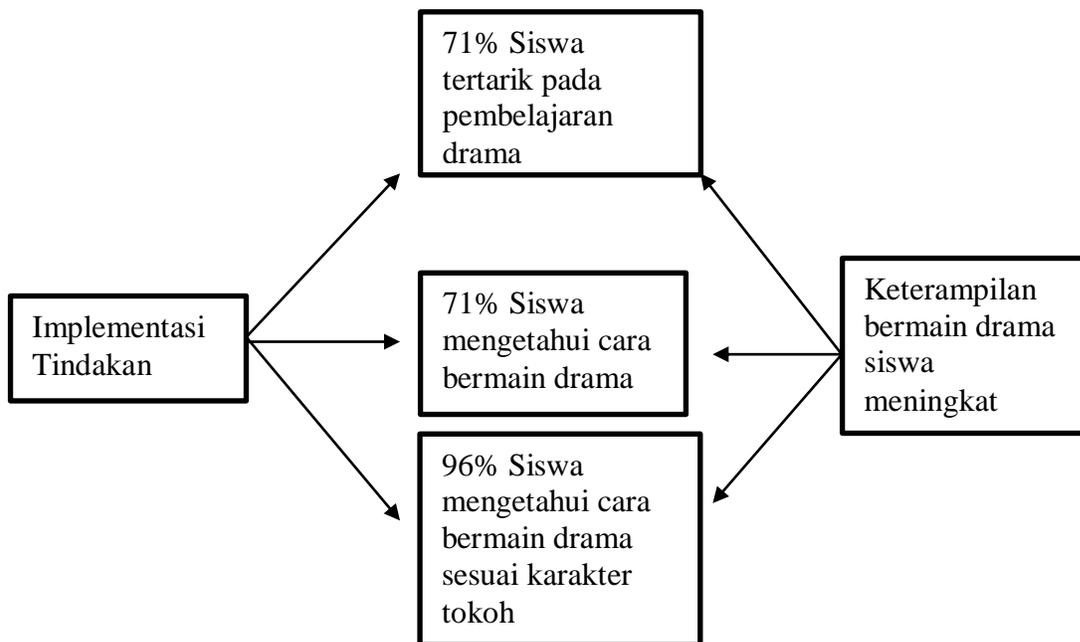
4. Aspek gerak

Gerakan pemain dalam praktik siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Aspek gerak memperoleh skor rata-rata 90, sebanyak 24 siswa atau 100% siswa sudah terlihat mantap saat bermain drama, gerakan yang dilakukan terlihat alami, blocking baik tidak saling menutup pemain lain dan penonton.

5. Aspek penghayatan

Pada tes praktik bermain drama siklus III sebagian besar memperoleh skor 89.58, sebanyak 23 atau 95.83% siswa dapat bermain dengan penuh penghayatan. Mereka dapat menjwai peran sesuai dengan alur dan tuntutan naskah.

Berdasarkan hasil pengisian angket pascatindakan yang dideskripsikan dalam gambar berikut.



Gambar 4. Deskripsi keadaan siswa terkait pembelajaran drama (pascatindakan)

Berdasarkan gambar deskripsi keadaan siswa terkait pembelajaran drama pascatindakan, dapat diketahui perubahan dalam diri siswa setelah adanya implementasi tindakan. Pada butir nomor 3, sebanyak 71% siswa menyatakan tertarik pada pembelajaran bermain drama, ini berbeda dengan sebelum implementasi tindakan yang hanya 67%. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantu media audiovisual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara bermain drama yang baik dan sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya. Hal ini terdapat pada butir 7, yakni sebanyak 96% siswa menyatakan telah mengetahui cara memerankan tokoh sesuai naskah.

Dilihat dari proses dan hasil pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menerapkan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* berbantu media audiovisual pada siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses kegiatan belajar mengajar bermain drama setelah menggunakan metode *role playing* berbantu media audiovisual mengalami peningkatan dan hambatan selama pembelajaran telah berhasil diatasi. Penggunaan metode *role playing* berbantu media audiovisual secara

efektif dan maksimal, yaitu dengan memperlihatkan video drama dan melakukan praktik bermain drama sesuai prosedur *role playing*. Siswa dapat memerankan drama sesuai dengan keterampilan drama yaitu lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan.

2. Hasil penelitian tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dijabarkan sebagai berikut.
 - a. Siklus I dengan 2 aspek keterampilan bermain drama yaitu lafal dan intonasi. Hasil nilai siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain drama aspek lafal dan intonasi. Keterampilan bermain drama aspek lafal, nilai rata-rata 79.16 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 62.5%, sedangkan untuk aspek intonasi nilai rata-ratanya 71.66 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 37.5%.
 - b. Siklus II dengan 3 aspek penilaian keterampilan bermain drama yaitu lafal, intonasi, dan ekspresi. Dengan pengulangan pada aspek lafal dan intonasi menunjukkan peningkatan yaitu lafal nilai rata-rata 82.08 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 87.5%, aspek intonasi nilai rata-ratanya 77.08 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 75%, dan aspek ekspresi nilai rata-ratanya 74.08 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 70.83%.
 - c. Siklus III dengan 5 aspek keterampilan bermain drama aspek lafal, intonasi, ekspresi, gerak dan penghayatan. Aspek lafal nilai rata-rata 92.08 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 100%, aspek intonasi nilai rata-rata 88.33 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 100%, aspek ekspresi nilai rata-rata 89.16 dengan prosentasi nilai di atas KKM sebanyak 95.83%, aspek gerak nilai rata-rata 90 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 100%, dan aspek penghayatan nilai rata-rata 89.58 dengan prosentase nilai di atas KKM sebanyak 95.83%.

Penggunaan metode *role playing* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Sembung Perak Jombang. Dengan demikian pembelajaran bermain drama dengan metode *role playing* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas V.

Rujukan

- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa & Apresiasi Sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh.
- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk sekolah dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode Dan Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Buana Pustaka.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, Mauidlotul. 2014. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring dengan Metode Pembelajaran Role playing Pada Siswa Kelas XI IPA 1 MAN Rejoso Peterongan Jombang Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi: STKIP PGRI Jombang.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Kosasih, Engkos. 2008. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Nobel Edumedia. Jakarta.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Indeks. Jakarta.
- Layla, Azizatul. 2020. *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Teks Drama Siswa Kelas VIII SMPN Jatikalen Nganjuk Melalui Metode Role playing Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi: STKIP PGRI Jombang.
- Moedjiono, Moh. Dimiyati. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

- Mulyasa, 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurdin, Syafruddin, dan Adrianyoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPEE.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugianto, Didik Agus. 2015. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Melalui Metode Role playing Siswa Kelas X SMKN 1 Trowulan Mojokerto Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi: STKIP PGRI Jombang.
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, Hamzah. B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waluyo, Herman J. 2007. *Drama Teori Dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Haninditra Graha Widya.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. 1989. *Teori kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gasindo.