



UPAYAN MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA MELALUI TEKNIK PEMBELAJARAN *ROTATING ROLES* SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI SUNGAI JAUH TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Elya Martini

SMP Negeri Sungai Jauh, Musi Rawas Utara, Indonesia, Elyamartini@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Received: Maret 23, 2020
Revised: Mei 05, 2020
Available online: Juni 03, 2020

KEYWORDS

Bermain Drama, Rotating Roles

CORRESPONDENCE

E-mail: Elyamartini@gmail.com

A B S T R A C T

The purpose of this Classroom Action Research is to find out how rotating role learning techniques can improve the drama playing skills of VIII C grade students of Sungai Jauh Middle School. 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. The instruments used in this study were field notes, observation sheets, questionnaires, and assessment sheets. Data analysis was performed using qualitative descriptive techniques supported by quantitative data. The results showed that the use of the rotating roles learning technique was able to improve the drama playing skills of students in class VIII C of Sungai Remote Middle School. Based on the field notes and observational guidelines, there was a change in students' positive direction. Improved drama playing skills can be seen from two things, namely the success of the process and the product. The success of the process can be seen from the changes in students' attitudes after the action implementation is held, students are more active, enthusiastic, have the courage to express opinions, and are able to work with other students. The success of the product is seen from the playing practice tests. "The average value of playing student drama before implementing the action is 49.46, cycle I" is 63.5 and in cycle "II is 78.14." The data shows that the drama playing skills of students from pre-action to cycle II has increased by 28.68. Some aspects that show the most significant improvement are aspects of expression, motion, and intonation.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan mental atau karakter seseorang. 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, 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.

Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa. 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. Misalnya dalam kegiatan pembelajaran sastra, apabila pembelajarannya dilakukan dengan mengaitkan

Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



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 (Tarigan, 2008)).

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Haryadi, 2017), 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 (Nurgiantoro, 2010). 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.

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan (Prigawidagda, 2012). Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran bermain drama, yang termasuk ke dalam pembelajaran sastra (Pudyastuti, 2016). Mengajarkan drama memang bukan hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan-gerakan. Fokus utama pembelajaran sastra salah satunya adalah agar siswa mempunyai pengalaman berekspresi (Hamzah, 2015).

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 (Dewi, 2017). 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.

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. Aspek keterampilan bersastra meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan

Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



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.

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 (Hodijah, 2016). 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 SMP Negeri Sungai Jauh akan menjadi lebih baik. 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 (Silberman, 2011). 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*.

Keterampilan bermain drama adalah keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh yang ada di dalam drama (Milawati, 2011). Kemampuan memerankan karakter tokoh dalam bermain drama tidak terlepas dari dialog dan gerakan, karena inti dari sebuah drama adalah pada kedua aspek tersebut. Manusia sebagai makhluk sosial, pada umumnya menyukai hal-

Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



hal yang berbau imitasi, artinya suka meniru-niru apa yang dilihatnya dalam pergaulan (Satinem, 2002). Imitasi ini bisa meniru kebiasaan orang lain, penampilan orang lain, cara berbicara 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-temannya. Disadari atau tidak, anak tersebut sudah melakukan permainan drama. Ketika 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 (Harymawan, 2013).

Pemilihan 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 (Lie, 2010). 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 C SMP Negeri Sungai Jauh, khususnya dalam kemampuan bermain drama.

RESEARCH METHOD

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, 2015). 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. 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.

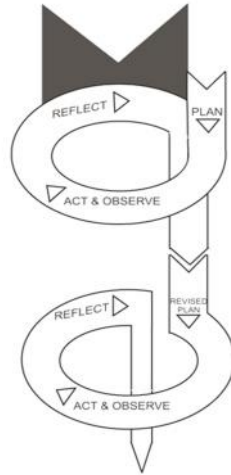
Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

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.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Catatan lapangan, digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian dan mendeskripsikan tingkah laku siswa selama pembelajaran. 2) Pedoman pengamatan, digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran. 3) Angket, digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran bermain drama, pendapat guru dan siswa tentang kegiatan pembelajaran bermain drama. 4) Lembar penilaian keterampilan bermain drama, digunakan untuk penilaian tes praktik bermain drama. Lembar penilaian digunakan untuk melaporkan hasil penilaian berdasarkan faktor-faktor penunjang keterampilan dalam bermain drama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis 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

Available online at : <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



RESULTS AND DISCUSSION

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 *rotating roles* 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.

Pelaksanaan siklus I terdiri dari perencanaan, 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

Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



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 *rotating roles* mengharuskan siswa praktik bermain drama dengan lepas naskah. Hal ini menjadikan siswa lebih leluasa untuk beracting dan melakukan improvisasi.

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.

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 1: Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	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

Dari tabel 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.

Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi tindakan dengan menggunakan teknik pembelajaran *roating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui keberhasilan proses produk. Dalam keberhasilan proses yakni siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran bermain drama serta situasi pembelajaran yang kondusif. Penggunaan teknik *roating roles* yang memberi kesempatan pada siswa untuk saling bersidkusi dan berlatih sebelum praktik dapat membantu menumbuhkan semangat kebersamaan yang dituangkan dalam kerjasama dengan siswa lain sehingga permainan 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 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 percayaan 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. 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.

CONCLUSION

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 C SMP Negeri Sungai. 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.

Available online at : <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



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.

REFERENCES

- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 567-575.
- Hamzah. A. Adjib. 2015. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung : CV. Rosda Bandung.
- Haryadi. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Harymawan, RMA. 2013. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
- Hodijah, S., Widodo, S., & Adjie, N. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Metodik Didaktik*, 10(2).
- Kusumah, Wijaya. 2015. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning. Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Widiararana.
- Milawati, T. (2011). Peningkatan kemampuan anak memahami drama dan menulis teks drama melalui model pembelajaran somatis auditori visual intelektual (SAVI). *Jurnal penelitian pendidikan*, 14(2), 70-78.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Prigawidagda, Suwarna. 2012. *Strategi penguasaan Bahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusantara.
- Pudyastuti, M. E., & Hermoyo, R. P. (2016). Upaya Peningkatan Permainan Drama Pada Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Melalui Lesson Study Dengan Metode



Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.904>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



Brainstorming Pada Mata Kuliah Penyutradaraan Dan Pementasan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 15(3).

Satinem, M. P., Lumbanbatu, L., & Nurhayati, N. (2002). Peningkatan Apresiasi Puisi Mahasiswa STKIP-PGRI Lubuk Linggau dengan Pendekatan Struktural-Semiotik. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 78-89.

Satinem, S., & Achmad, H. P. (2015). TEACHING MATERIALS MODEL FOLKLORE IN LEARNING INDONESIAN BASED ON THEMATIC APPROACH. *IJLECR-INTERNATIONAL JOURNAL OF LANGUAGE EDUCATION AND CULTURE REVIEW*, 1(2), 27-34.

Silberman, Melvin. 2011. *Aktif Learning (101 Cara belajar siswa aktif)*. Bandung: NUSAMEDIA.

Sumitro, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.