

## Meningkatkan Pembelajaran Seni Teater Pada Materi Seni Peran Menggunakan Teknik Pemeranan di SMAN 5 Pandeglang

Rena Kusniawati<sup>1</sup>, Syamsul Rizal<sup>2</sup>, Giri Mustika Roekmana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: [renakusniawai989@gmail.com](mailto:renakusniawai989@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan teknik seni peran dalam pembelajaran seni teater pada siswa SMA Negeri 5 Pandeglang dan mengukur hasil dari proses pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus, dimulai dari siklus pertama. Pada siklus ini, siswa diberikan pembelajaran teknik pemeranan dasar, seperti relaksasi, konsentrasi, improvisasi, serta penghayatan karakter. Teknik ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan mempraktikkan seni peran secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik pemeranan memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran seni teater. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam ekspresi vokal, gestur, dan penghayatan emosi saat bermain peran. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam latihan juga meningkat, yang menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas. Guru juga mencatat adanya dinamika kelompok yang lebih baik dalam interaksi antar pemain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa teknik seni peran dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni teater. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pengajaran seni teater yang lebih inovatif dan partisipatif di tingkat sekolah menengah.

**Kata kunci:** Penerapan, Pembelajaran Seni Teater, Teknik Pemeranan.

### Abstract

This study aims to evaluate the implementation of acting techniques in theater arts learning among students at SMA Negeri 5 Pandeglang and to assess the outcomes of the learning process. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted through several cycles, starting with the first cycle. In this cycle, students were taught basic acting techniques, such as relaxation, concentration, improvisation, and character embodiment. These techniques were designed to help students understand and practice acting effectively. The results of the study indicate that the application of acting techniques had a positive impact on the theater arts learning process. Students demonstrated improved abilities in vocal expression, gestures, and emotional embodiment during role-playing. Additionally, their active participation in practice sessions increased, reflecting enhanced confidence and creativity. Teachers also observed better group dynamics in the interactions among players. The conclusion of this study is that acting techniques can be effectively applied to enhance the quality of theater arts learning. These findings are expected to serve as a reference for developing more innovative and participatory teaching methods for theater arts at the secondary school level.

**Keywords:** Implementation, Theater Arts Learning, Acting Techniques.

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru berperan mengorganisasikan lingkungan belajar dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Profesionalisme guru sangat penting untuk memastikan hasil belajar yang berkualitas. Pembelajaran seni peran diperlukan bagi siswa yang ingin menguasai kemampuan bermain peran, karena seni ini berkontribusi dalam membangun kepribadian dan kreativitas. Namun, banyak sekolah belum memberikan perhatian yang cukup terhadap pembelajaran seni

peran, termasuk SMA Negeri 5 Pandeglang. Berdasarkan observasi pada 22 Juli 2024, pembelajaran seni teater di sekolah ini dinilai kurang efektif. Rendahnya motivasi siswa, metode pengajaran yang tidak optimal, serta minat siswa yang terbatas menyebabkan nilai rata-rata kelas XII masih rendah.

Seni peran seharusnya mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih menyenangkan dan mencapai tujuan pendidikan. Dengan metode demonstrasi, pembelajaran seni teater diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan mereka. Metode ini diyakini mampu membantu siswa memahami materi seni peran lebih baik, meningkatkan kreativitas, serta hasil belajar. Oleh karena itu, penulis mengusulkan penelitian berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Seni Teater pada Materi Seni Peran Menggunakan Metode Demonstrasi di SMA Negeri 5 Pandeglang” untuk meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan hasil akademik siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research, karena PTK efektif meningkatkan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran. Menurut Arikunto Suharsimi (2021), PTK melibatkan penelitian, tindakan, dan kelas. Hopkins (1993) mendefinisikan PTK sebagai kajian sistematis untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui refleksi atas tindakan. PTK bertujuan mengatasi masalah pembelajaran, memberikan pedoman perbaikan, melaksanakan pelatihan inkuiri, memperbaiki sistem pembelajaran, meningkatkan komunikasi guru dan peneliti, serta memperbaiki sistem pendidikan secara keseluruhan.

Desain PTK terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2015). Tahapan ini saling berkaitan, dimulai dari perencanaan pembelajaran, observasi siswa dan guru, hingga refleksi untuk merancang tindakan berikutnya. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Pandeglang, fokus pada siswa kelas XII A dengan jumlah 24 siswa. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar dan pemahaman siswa tentang seni teater, sehingga digunakan model Problem-Based Learning untuk mengatasinya. Subjek penelitian mencakup siswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi dan kemampuan yang beragam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Pandeglang, tepatnya di kelas XII A pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024. Sekolah tersebut berlokasi di Sukajadi, Cibaliung, Kabupaten Pandeglang, Banten 42285. Kelas ini terdiri dari 24 siswa, dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memilih kelas XII A karena teridentifikasi memiliki data nilai hasil belajar yang rendah. Berikut adalah temuan yang berhasil diperoleh.



### Pelaksanaan Pra Siklus

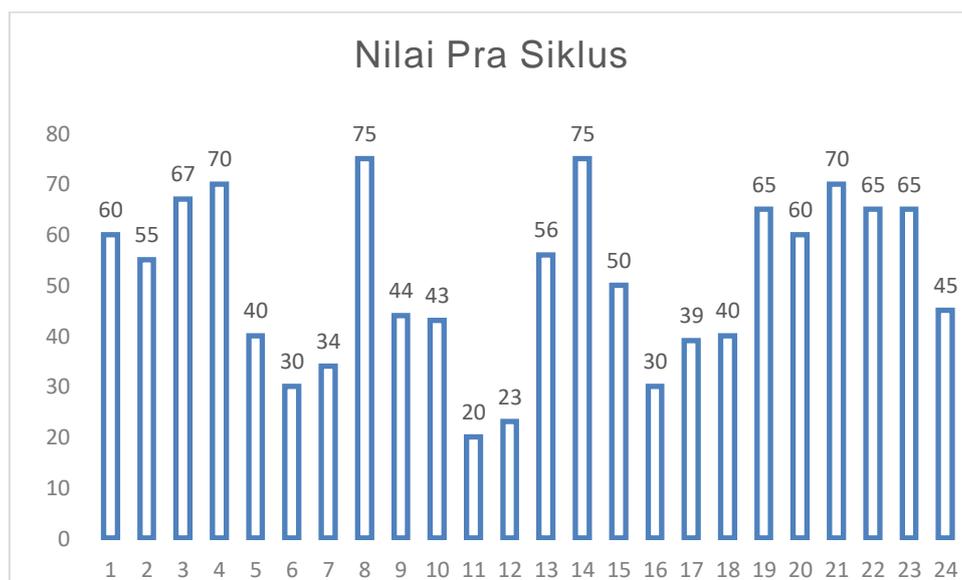
Peneliti melakukan observasi di kelas dengan metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan papan tulis. Observasi mengungkap beberapa masalah, seperti nilai seni teater yang masih di bawah KKM, metode pembelajaran yang tidak efektif, kurangnya minat dan antusiasme siswa, serta aktivitas belajar yang monoton dan menjenuhkan. Temuan ini menjadi dasar peneliti untuk merancang pembelajaran yang lebih sesuai dan efektif, dengan berkonsultasi bersama guru Seni Teater di SMA Negeri 5 Pandeglang.

Sekolah menetapkan KKM mata pelajaran Seni Budaya sebesar 75, berdasarkan kemampuan awal siswa, tingkat kesulitan soal, dan ketersediaan sumber daya pendukung. Guru memberikan materi awal seni pemeranan, termasuk olah tubuh, vokal, rasa, dan pemahaman ruang panggung. Siswa diuji membaca teks dengan penekanan pada penghayatan, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh.



**Gambar 1-Pelaksanaan Kegiatan Pra Siklus**

Latihan seni peran meliputi olah tubuh untuk kelenturan, olah vokal untuk artikulasi dan intonasi, olah rasa untuk penghayatan karakter, serta pemanfaatan ruang panggung untuk menciptakan dinamika visual. Evaluasi hasil tes dan latihan membantu menganalisis kekuatan dan kelemahan siswa. Data ini digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan keterampilan pemeranan siswa di tahap berikutnya, sehingga pembelajaran seni teater menjadi lebih menarik dan efektif.



**Tabel 2-Tabel Diagram Nilai Pra Siklus**

Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut:

$$\bar{X}_{\text{rata-rata}} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$X_{rata-rata}$  = Nilai rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah semua nilai siswa

$N$  = Jumlah siswa

$$X_{rata-rata} = \frac{\Sigma x}{N} = \frac{1221}{24}$$

$$X_{rata-rata} = 50,8$$

**Tabel 2-Data pra siklus yang telah diolah**

Jumlah nilai pada tahap pra siklus	Jumlah nilai Rata-rata Pra Siklus
1221	50,8

Berdasarkan tabel dan diagram nilai, terdapat 2 siswa yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 22 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Selain itu, nilai rata-rata pada tahap pra-siklus ini juga berada di bawah KKM, yaitu 50,8. Data ini menjadi fokus utama dan menjadi indikator keberhasilan penelitian ini, yang menggunakan nilai rata-rata hasil pengolahan data yang telah dikumpulkan sebagai acuan.

### **Pelaksanaan Siklus 1**

Pelaksanaan Siklus 1 dilakukan pada 4 Oktober 2024 berdasarkan modul ajar yang telah disusun (lihat lampiran). Siklus ini terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan, Implementasi Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

#### **1) Perencanaan**

Pengondisian berlangsung dari September hingga Oktober 2024. Peneliti dan guru seni budaya berkolaborasi untuk merancang model pembelajaran seni peran berbasis teknik pemeranan. Persiapan mencakup penyusunan modul ajar, media pendukung, proyektor LCD, audio, dan materi ujian. Tujuan perencanaan adalah memfasilitasi pembelajaran teater agar siswa memahami seni peran lebih mendalam.

#### **2) Implementasi Tindakan**

Langkah-langkah implementasi meliputi:

a. Apersepsi

Siswa diberi pengantar tujuan pembelajaran seni peran, mencakup fokus, imajinasi, dan kesadaran tubuh.

b. Pemberian Materi

Guru menggunakan demonstrasi langsung dan audio-visual untuk menyampaikan teknik seni peran, seperti ekspresi wajah, gestur, dan intonasi. Siswa mempraktikkan teknik tersebut dengan bimbingan guru.

c. Latihan Seni Peran

Melibatkan apresiasi film pendek, pemahaman naskah, dan latihan pemeranan tokoh. Pada pertemuan kedua, latihan difokuskan pada olah pikir, tubuh, suara, dan ruang, dilakukan secara individu dan kelompok. Pertemuan ketiga mencakup evaluasi melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan penampilan kelompok untuk menilai kemampuan seni peran.

#### **3) Pengamatan**

Hasil pengamatan menunjukkan siswa mulai memahami seni peran, meski beberapa menghadapi kesulitan, terutama dalam olah suara dan penjiwaan tokoh. Evaluasi menunjukkan sebagian besar siswa meningkat, dengan antusiasme tinggi terutama pada latihan olah tubuh dan peran. Namun, 15 siswa belum mencapai KKM, 8 siswa di atas KKM, dan 1 siswa sejajar dengan KKM.

#### **4) Refleksi**

Refleksi mengungkap bahwa metode berbasis praktik efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Catatan penting meliputi:

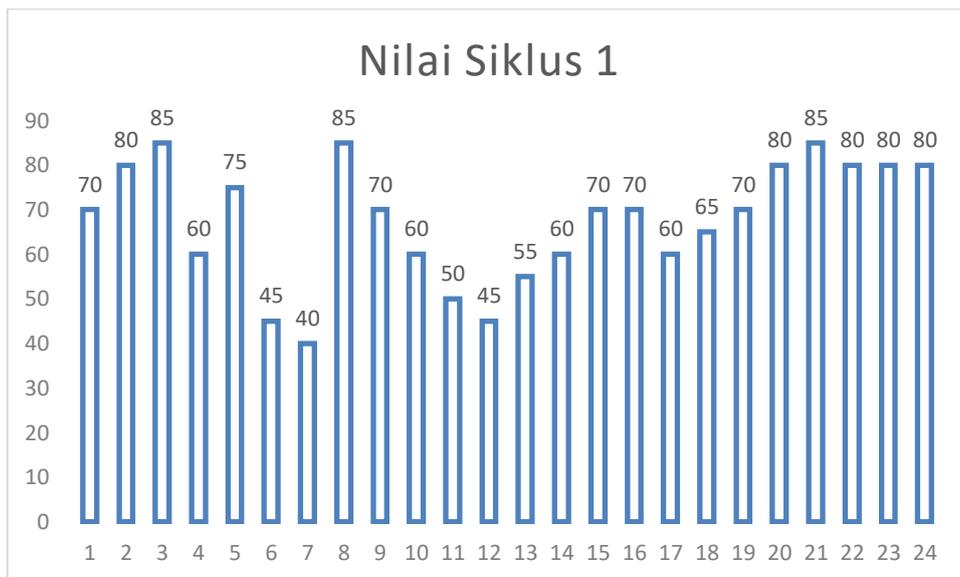
a. Keberagaman kemampuan siswa memerlukan bimbingan tambahan bagi beberapa siswa.

- b. Alokasi waktu latihan perlu ditingkatkan.
- c. Sistem evaluasi berbasis dua penilai efektif, tetapi perlu efisiensi.
- d. Materi pembelajaran harus lebih variatif dan kontekstual.

Hasil siklus ini menunjukkan pembelajaran seni peran efektif, meski beberapa siswa memerlukan pendampingan tambahan. Langkah perbaikan direncanakan untuk meningkatkan hasil pada siklus berikutnya.



Gambar 2-Pelaksanaan Kegiatan Siklus 1



Tabel 3-Tabel diagram Nilai Siklus 1

Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut:

Keterangan:

$x_{rata-rata}$  = Nilai rata-rata

$$x_{rata-rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

- $x$ = Jumlah semua nilai siswa
- $N$ = Jumlah siswa

$$x_{rata - rata} = 163 = \frac{20}{24}$$

$$\bar{x} = 67,5$$

**Tabel 3-Hasil pengolahan data siklus I**

Jumlah nilai pada tahap siklus 1	Jumlah nilai rata-rata Siklus I
1620	67,5

Pada siklus pertama pembelajaran seni teater dengan teknik pemeranan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa secara umum, antara lain:

- a. Kesulitan Menghafal Dialog dan Letak Peran  
Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dialog dan posisi peran di panggung. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih memerlukan strategi khusus untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman terkait tata letak panggung serta peran yang dimainkan.
- b. Kesulitan dalam Mengekspresikan Emosi Karakter  
Siswa belum mampu sepenuhnya membedakan dan mengekspresikan emosi karakter dengan tepat. Kendala ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan latihan tambahan untuk mengenali perbedaan ekspresi emosi, baik melalui suara, mimik wajah, maupun gestur tubuh.
- c. Kesulitan Menyesuaikan Tempo dan Ritme Aktिंग  
Beberapa siswa belum dapat mengikuti tempo dan ritme yang diperlukan dalam pementasan. Hal ini menandakan bahwa siswa masih memerlukan pendampingan untuk menjaga ritme aktिंग, terutama saat berinteraksi dengan pemain lain dalam adegan tertentu.

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus 1, diketahui bahwa tujuan yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan yang akan dirancang dalam siklus 2. Perbaikan ini mencakup evaluasi terhadap kendala yang dihadapi siswa, analisis faktor penyebab kesulitan, serta penyusunan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam siklus berikutnya, beberapa langkah yang direncanakan meliputi:

- a. Peningkatan metode penyajian materi, seperti penggunaan alat bantu visual dan simulasi langsung di kelas.
- b. Penambahan waktu latihan individu dan kelompok untuk memperdalam penguasaan teknik pemeranan.
- c. Pemberian umpan balik yang lebih mendetail untuk setiap siswa guna membantu mereka memperbaiki performa secara bertahap.

Dengan perbaikan dan pengembangan ini, diharapkan pembelajaran seni teater menggunakan teknik pemeranan dapat mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus kedua.

## Pelaksanaan Siklus 2

Rencana kedua telah disesuaikan ulang dengan maksud untuk meningkatkan hasil pembelajaran berdasarkan hambatan yang ditemui selama rencana pertama. Rencana tersebut kemudian diterapkan ke dalam modul ajar untuk pelaksanaan siklus kedua. Informasi lebih rinci dapat ditemukan di lampiran.



### Gambar 3-Pelaksanaan Kegiatan Siklus 2

#### 1) Perencanaan

Para peneliti dan guru merancang ulang strategi pembelajaran seni peran dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus pertama. Tujuannya adalah untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar seni peran. Strategi baru melibatkan materi yang lebih menantang, pendekatan berbasis praktik, dan evaluasi yang lebih mendalam.

#### 2) Implementasi Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua mencakup tiga pertemuan, dengan fokus pada peningkatan keterampilan seni peran siswa melalui pendekatan yang lebih intensif dan mendalam.

##### a. Pertemuan Pertama

- Pemberian Apersepsi  
Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran seni peran. Apersepsi dirancang untuk membangun suasana kondusif dan memotivasi siswa. Konsep-konsep dasar seni peran seperti fokus, imajinasi, dan kesadaran tubuh kembali diperkenalkan untuk memastikan kesiapan siswa.
- Pemberian Materi  
Guru memberikan demonstrasi langsung terkait teknik seni peran seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dan intonasi suara. Materi disampaikan menggunakan rekaman video melalui proyektor LCD. Siswa didorong untuk mempraktikkan teknik tersebut di bawah bimbingan langsung. Guru juga menyertakan teori tambahan, seperti pentingnya karakterisasi dan eksplorasi emosi.
- Pendalaman Naskah  
Guru memberikan naskah yang lebih kompleks untuk meningkatkan keterampilan siswa. Naskah dianalisis bersama, mencakup elemen-elemen seperti tema, latar, hubungan antar tokoh, dan motivasi karakter. Diskusi kelompok dilakukan untuk membahas interpretasi tokoh dan membangun interaksi antar tokoh dalam cerita.
- Latihan Improvisasi dan Penokohan  
Teknik improvisasi diperkenalkan untuk melatih fleksibilitas siswa. Adegan spontan dilakukan secara berkelompok untuk melatih kreativitas dan kecepatan berpikir.

##### b. Pertemuan Kedua

- Latihan Intensif Olah Pikir, Olah Tubuh, Olah Suara, dan Ruang
  - Olah Pikir: Pendalaman motivasi karakter dan eksplorasi latar belakang emosional.
  - Olah Tubuh: Latihan gerakan tubuh sesuai karakter.
  - Olah Suara: Variasi intonasi, artikulasi, dan dialog.
  - Olah Ruang: Pemanfaatan ruang pentas untuk interaksi tokoh.
- Penggunaan Properti dan Kostum  
Properti dan kostum mulai digunakan untuk mendukung karakterisasi. Siswa berlatih dengan memanfaatkan properti selama latihan.
- Latihan Blokir Panggung

Latihan meliputi pergerakan di atas panggung, penempatan posisi, dan koordinasi antar tokoh.

**c. Pertemuan Ketiga**

- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)  
 Guru membagikan LKPD berisi teori seni peran dengan 20 soal pilihan ganda untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
- Simulasi Pementasan
  - Siswa melakukan simulasi pementasan penuh sesuai urutan kelompok.
  - Guru memberikan arahan langsung untuk memperbaiki penampilan.
- Evaluasi dan Umpan Balik
  - Guru mengevaluasi setiap kelompok, memberikan umpan balik mendalam, dan mencatat pencapaian serta aspek yang perlu diperbaiki.
  - Siswa merefleksikan dan memberi masukan terhadap rekan kelompoknya.

**3) Pengamatan**

Pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa, terutama pada:

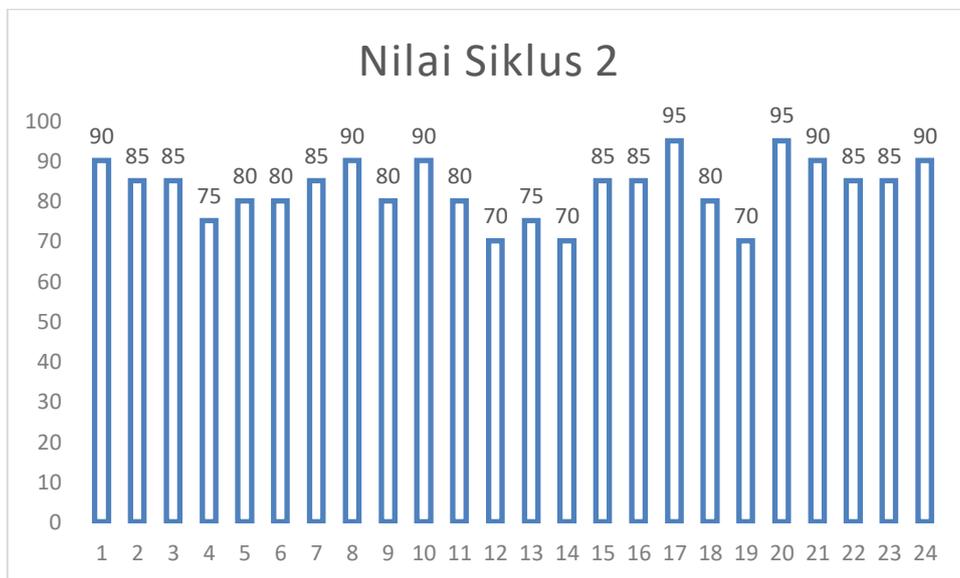
- a. Pendalaman Karakter: Kemampuan analisis naskah dan penjiwaan tokoh lebih mendalam.
- b. Improvisasi: Siswa tampil percaya diri dan kreatif dalam menciptakan adegan spontan.
- c. Olah Tubuh dan Olah Suara: Gerakan lebih dinamis dan artikulasi dialog lebih jelas.
- d. Pengelolaan Properti dan Kostum: Properti digunakan secara efektif untuk mendukung cerita.

**4) Refleksi dan Evaluasi**

Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar siswa memenuhi standar yang ditetapkan. Tercatat:

- a. 2 siswa mendapat nilai di bawah KKM.
- b. 2 siswa mendapat nilai sama dengan KKM.
- c. 20 siswa mendapat nilai di atas KKM.

Siswa menunjukkan penguasaan seni peran yang lebih matang, dengan kemampuan ekspresi, dialog, dan koordinasi yang meningkat signifikan. Siklus kedua ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang memuaskan.



**Tabel 4-Tabel Diagram Nilai Siklus 2**

Rata-rata hasil yang dicapai siswa dalam satu kelas.

$$X_{\text{rata-rata}} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$x_{rata-rata}$  = Nilai rata-rata

□  $x$  = Jumlah semua nilai siswa

□  $N$  = Jumlah siswa

$$x_{rata-rata} = \frac{1995}{24}$$

$$x_{rata-rata} = 83,1$$

**Tabel 5-Hasil pengolahan data siklus 2**

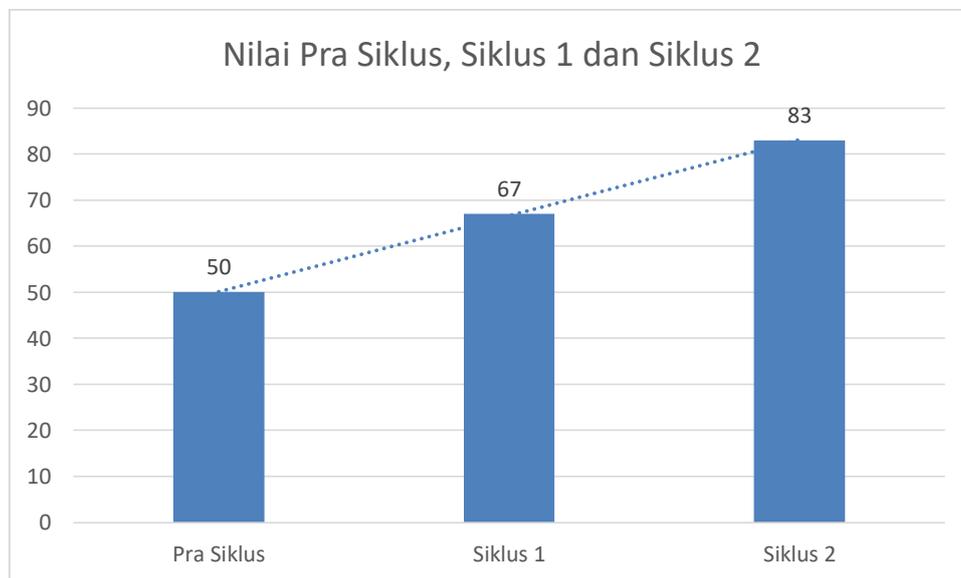
Jumlah nilai pada tahap siklus 2	Jumlah nilai Rata-rata Siklus 2
1995	83,1

Berdasarkan hasil pengamatan data, terungkap bahwa kemampuan siswa dalam materi seni peran menggunakan teknik pemeranan mengalami peningkatan yang jauh lebih signifikan pada siklus 2 dari pada siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun, dan terlihat perkembangan positif dari hasil nilai yang di dapat.

Selain itu, terjadi peningkatan dalam prestasi siswa pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama. Data mengenai nilai tes siswa selama materi seni peran menggunakan tehnik pemeranan dapat ditemukan dalam tabel dan grafik di bawah ini.

**Tabel 6-Tabel rata-rata peningkatan Siklus 1 dan 2**

N0	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1	50,8	67,5	83,1



**Tabel 7-Tabel Diagram Nilai Pra Siklus - Siklus 2**

Pada Tes Siklus 2, hasil pembelajaran teater materi peran dengan teknik pemeranan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan Tes Siklus 1. Rata-rata nilai siswa pada Siklus 2 mencapai 83,1, mencerminkan perkembangan kemampuan pemeranan yang nyata. Berdasarkan konsultasi antara peneliti dan kolaborator, pembelajaran berlangsung sesuai rencana, dan observasi menunjukkan siswa lebih mahir memahami serta menerapkan teknik

pemeranan. Kemampuan siswa dalam menghayati karakter, memahami emosi, dan memerankan dialog dengan ekspresi meningkat.

Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan penerapan teknik pemeranan dan efektivitasnya dalam pembelajaran teater. Analisis data dari pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan pemeranan siswa, dipengaruhi oleh motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman karakter. Setelah intervensi Siklus 1, antusiasme siswa meningkat, didukung oleh penggunaan metode simulasi dan eksplorasi peran, yang menambah minat siswa serta meningkatkan nilai evaluasi mereka.

Hasil post-test Siklus 1 memperlihatkan perbaikan, termasuk pengurangan siswa yang kurang bersemangat. Secara keseluruhan, penerapan teknik pemeranan tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini menjadi bukti keberhasilan strategi pembelajaran yang dirancang dalam operasi siklus.

## **Pembahasan**

### **1) Analisis Peningkatan Pra-Siklus dan Siklus 1**

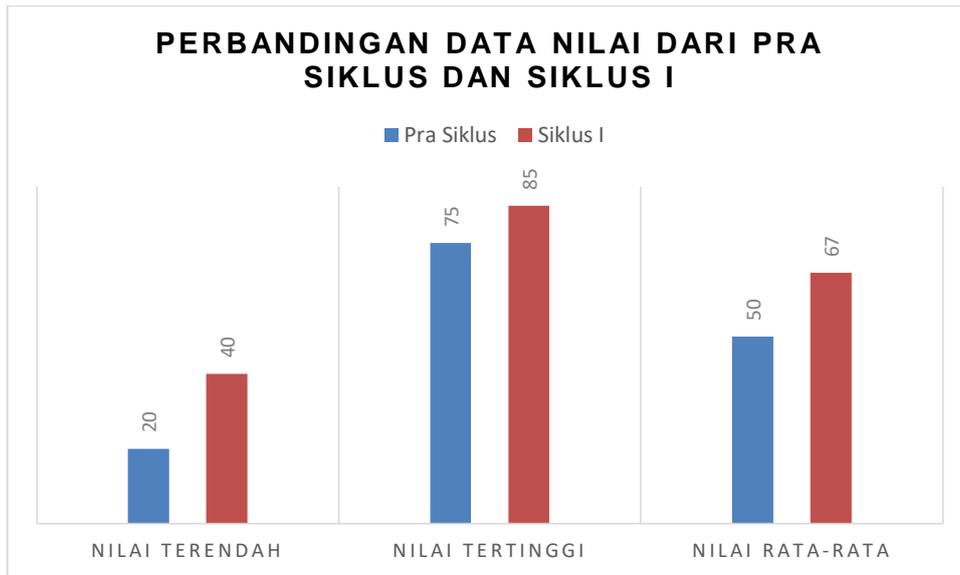
Hasil pembelajaran sebelum intervensi (pra-siklus), Siklus 1, dan Siklus 2 dianalisis untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan teknik pemeranan. Data yang telah diolah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemeranan siswa, yang mencerminkan efektivitas operasi siklus pembelajaran, khususnya pada Siklus 2.

Peningkatan hasil belajar siswa bervariasi, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan tingkat pemahaman siswa terhadap karakter dalam teater. Setelah implementasi pada Siklus 1, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran teater materi peran meningkat secara signifikan. Penggunaan metode simulasi dan eksplorasi peran dalam pembelajaran juga berdampak positif terhadap minat siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai evaluasi mereka serta pengurangan jumlah siswa yang kurang bersemangat dalam belajar.

Data hasil penilaian setelah post-test Siklus 1 dianalisis untuk merinci setiap peningkatan yang dicapai oleh siswa. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan teknik pemeranan tidak hanya meningkatkan keterampilan pemeranan tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa.

**Tabel 8-Perbandingan Data Nilai dari Pra Siklus dan Siklus I**

No	Kategori	Pra Siklus	Siklus I
1	Nilai yang terendah	20	40
2	Nilai yang tertinggi	75	85
3	Nilai Rata-rata	50,1	67,5



**Tabel 9-Perbandingan Data Nilai dari Pra Siklus dan Siklus I**

Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa setiap tes menunjukkan peningkatan pada nilai terendah dan tertingginya. Namun, saat menganalisis hasil penelitian, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dijadikan indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata pada tahap pra-siklus adalah 50,1 sedangkan rata-rata pada siklus 1 mencapai 67,6. Selisih kedua rata-rata tersebut adalah 34,93%. Untuk menghitung kenaikan tersebut, digunakan rumus berikut:

$$Peningkatan = \frac{Skor\ Akhir - Skor\ Awal}{Skor\ Awal} \times 100\%$$

$$Peningkatan = \frac{67,6 - 50,1}{50,1} \times 100\% = 34,93\%$$

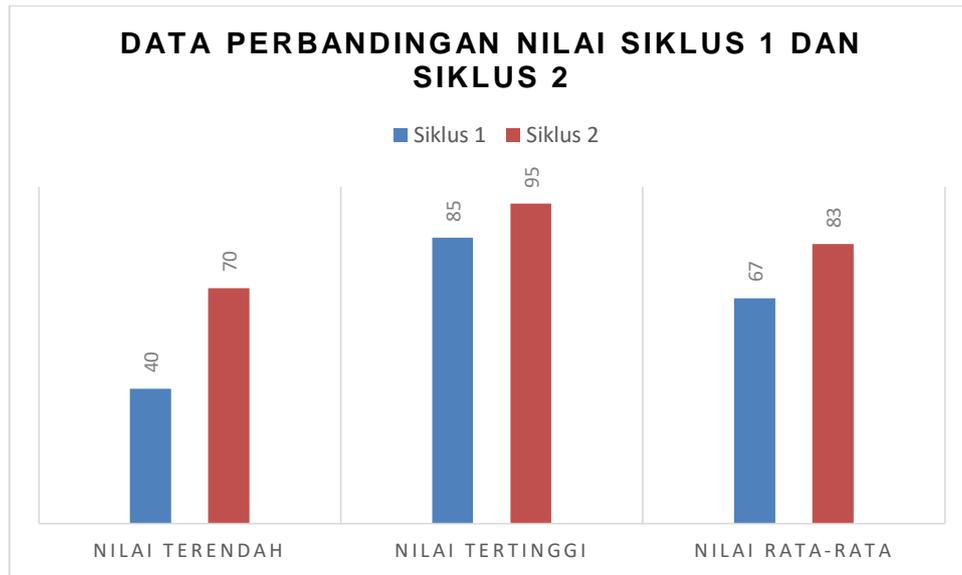
Dari perhitungan tersebut, rata-rata peningkatan penilaian kemampuan siswa setelah intervensi Siklus 1 sebesar 34,93%. Untuk informasi lebih rinci tentang perkembangan masing-masing siswa, lihat lampiran Analisis Peningkatan Siklus 1.

**2) Analisis Peningkatan Siklus 1 Dan Siklus 2**

Data menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus 1 ke Siklus 2, dipengaruhi oleh motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman emosi. Setelah Siklus 2, mayoritas siswa berhasil mendalami karakter, menampilkan emosi secara natural, serta menguasai teknik pemeranan. Evaluasi post-test mengonfirmasi bahwa pendekatan berbasis teknik pemeranan meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan, dengan rincian analisis disajikan dalam lampiran.

**Tabel 10-Data Perbandingan Nilai Siklus 1 dan Siklus 2**

No	Kategori	Siklus 1	Siklus 2
1	Data Nilai terendah	40	70
2	Data Nilai tertinggi	85	95
3	Nilai Rata-rata	67,5	83,1



**Tabel 11-Data Perbandingan Nilai Siklus 1 dan Siklus 2**

Setelah melihat tabel dan grafik yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam pemeranan, baik pada nilai terendah maupun tertinggi di setiap tes. Namun, dalam analisis hasil penelitian, keberhasilan tindakan penelitian ditentukan oleh persentase siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam penguasaan teknik pemeranan.

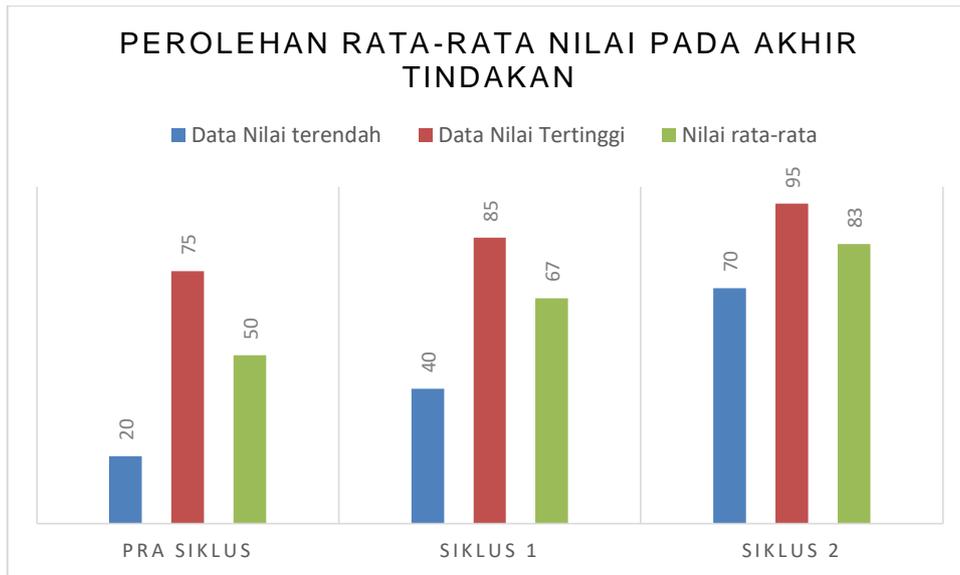
Rata-rata nilai pada Siklus 1 adalah 67,5, sedangkan pada Siklus 2 meningkat menjadi 83,1. Selisih rata-rata tersebut adalah 16, yang mencerminkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dalam memahami dan mempraktikkan teknik pemeranan. Untuk menghitung peningkatan tersebut, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Peningkatan = \frac{Skor\ Akhir - Skor\ Awal}{Skor\ Awal} \times 100\%$$

$$Peningkatan = \frac{83,1 - 67,5}{67,5} \times 100\% = 23,11\%$$

Setelah melakukan perhitungan tersebut, didapatkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan siswa dalam evaluasi setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 adalah 23,11%. Informasi lebih rinci mengenai peningkatan individu setiap siswa dapat ditemukan dalam lampiran analisis peningkatan pada siklus 2.

Hasil peningkatan yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan dapat dijabarkan berdasarkan nilai rata-rata pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 sebagai berikut:



**Tabel 4. 12-Diagram Perbandingan Nilai Pra Siklus - Siklus 2**

**Tabel 13-Perolehan rata-rata nilai pada akhir tindakan**

	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Data Nilai terendah	20	40	70
Data Nilai Tertinggi	75	85	95
Nilai rata-rata	50,1	67,5	83,1

Berdasarkan penelitian, penerapan teknik pemeranan dalam pembelajaran teater meningkatkan kemampuan pemeranan siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut. Teknik seperti eksplorasi karakter, simulasi adegan, dan penghayatan emosi berperan penting dalam kemajuan ini.

Kemajuan tersebut tercermin melalui tes pada akhir setiap siklus pembelajaran. Nilai rata-rata siswa kelas XII SMA Negeri 5 Pandeglang pada Siklus 1 sebesar 67,5 meningkat menjadi 83,1 pada Siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan pemahaman siswa terhadap karakter dan emosi yang diperankan semakin baik, sehingga adegan dapat dimainkan dengan lebih lancar dan mendalam.

Selain itu, minat dan semangat siswa terhadap materi turut berperan, didukung oleh pendekatan pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa implementasi teknik pemeranan mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran teater, dengan bukti peningkatan kemampuan pemeranan siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto Suharsimi. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. [https://books.google.co.id/books/about/Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas.html?id=-RwmEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Penelitian_Tindakan_Kelas.html?id=-RwmEAAAQBAJ&redir_esc=y)

Dewi, Y., Mikaresti, P., & Salim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis Youtube pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 10(2), 14–30.

Feni, K. (2011). Metode Pembelajaran Demostrasi. 11.

Lubis, N. (2007). Naskah, teks dan metode penelitian filologi. [http://opac.uin-alauddin.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=1562](http://opac.uin-alauddin.ac.id//index.php?p=show_detail&id=1562)

Miftah Thoha, 2002. (2013). Miftah Thoha, 2002. Journal of Chemical Information and Modeling, 01(01), 1689–1699.

- Rohman, F. R. (2018). Perkembangan Seni Pertunjukan Kabaret Di Kota Bandung Pada Tahun 1982-2015. 1–23.
- Sutrisno Edy. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia.
- Suwandi, S. (2013). Modul Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru. Surakarta PT. Aneka Karya, 17.
- Tambayong Yapi. (2012). Seni Akting. [https://digilib.umk.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=10551](https://digilib.umk.ac.id/index.php?p=show_detail&id=10551)
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In Jurnal Ilmu Pendidikan (Vol. 7, Issue 2).