

Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pemeranan Mata Pelajaran Teater Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan

Siti Nurseptiah¹, Hadiyatno², Giri Mustika Roekmana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: Sitinurseptiahseptiah@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul Penerapan model *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar materi pemeranan pembelajaran teater siswa kelas XI IPA 2 telah dilakukan pada tanggal 20 april sampai 30 mei 2023 yang bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Role Playing* dan metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran didalam kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Tindakan dan Refleksi subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan dengan jumlah siswa 36. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan dari Pra tindakan, siklus I dan siklus II Kriteria keberhasilan ketika sudah mencapai 75% dari indikator skala penilaian siswa yang di tunjukan dengan penerapan model *Role Playing* tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini memperoleh peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Role Playing* dimulai dari pra siklus 25,75% pada siklus I meningkat menjadi 50,95% dan siklus II meningkat menjadi 80,51%

Kata kunci: *Model Role Playing, Penelitian tindakan kelas (PTK), Pemeranan*

Abstract

The research entitled Application of the role playing model to improve learning outcomes in theater acting material for students in class is a role playing model and a research method using Class Action Research to improve the quality of learning in the classroom, which is carried out in two cycles with each cycle consisting of Planning, Implementation, Action and Reflection. The subjects of this research are students of class XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan with a total of 36 students. The results of this research show an increase in the learning outcomes of class more active and fun learning. This research obtained an increase in student learning outcomes using the role playing model starting from pre-cycle 25.75% in cycle I increased to 50.95% and cycle II increased to 80.51%

Keywords: *Role Playing model, classroom action research (PTK), acting.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sepanjang hayat hal terpenting dalam kehidupan warga negara, setiap manusia mempunyai hak untuk mendapatkannya, sehingga menjadi seseorang yang terdidik, Pendidikan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan yang merupakan proses belajar mengajar di lakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan metode dan model yang tepat, untuk mendapatkan kualitas pendidikan Pendidikan sangat berpengaruh untuk mengembangkan peserta didik terhadap potensi yang di miliki seseorang.

Pembelajaran merupakan proses peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan tenaga pendidik agar dapat terjadinya proses pemerolahan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam pembelajaran terdapat beberapa metode-metode dan model inovasi pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam mencapai suatu tujuan.

Pembelajaran Seni teater merupakan kesenian yang memiliki fungsi sebagai alat, pendidikan dimana saat pembelajaran teater siswa tidak hanya sekedar berlatih bagaimana menampilkan suatu pertunjukan diatas panggung saja, akan tetapi dalam terater Pemeranan, berperan atau peran adalah kemampuan dalam melakukan, bertindak, berbuat seolah-olah menjadi dengan karakter atau watak tokoh sesuai kebutuhan pentas secara tepat, logis, etis, dan mempesona. Istilah Pemeranan juga disebut dengan seni peran, atau seni akting. Seorang pemeran dalam melakukan pemerananya dikenal sebagai aktor, aktris, pemain, tokoh. Pemeranan bisa dikatakan juga sebagai inti dalam seni teater pada umumnya. Peran dengan perwatakan orang-orang di sekitar, dengan juga diajarkan nilai-nilai kemanusiaan bagaimana memerankan dan menghargai peran yang dibawakan belajar berkerjasama dengan orang lain sebagai bentuk karakter juga meningkatkan percaya diri. Dengan begitu hasil belajar lebih meningkat. memerhatikan; status sosial, fisik, psikis dan mental spiritual yang nampak cenderung bersifat relatif, khas, unik, dan beragam

Terkait pada pendidikan di sekolah mengalami berbagai masalah mulai dari perangkat pembelajaran yang digunakan belum tepat. banyak guru yang menggunakan bahan ajar cenderung monoton. metode yang digunakan hanya mengandalkan metode ceramah, masih sering digunakan di sekolah sehingga kurangnya hasil belajar siswa dalam memicu dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa, pada materi pemeranan masih sangat rendah, terdapat siswa yang masih kurang bersemangat untuk mempelajari materi pemeranan yang terkesan membosankan. Peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar pada materi pemeranan ini dengan menerapkan model *Role Playing*. Sejauh ini peneliti ingin mengetahui lebih dalam apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* di sekolah mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 pelajaran pemeranan teater.

Seperti dalam pembelajaran Seni Budaya guru juga harus mempunyai metode dan model yang tepat pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, model belajar sudah seharusnya mengalami perubahan dan digantikan dengan yang baru.

Dalam menerapkan model pembelajaran tidak mudah harus memperhatikan acuan dari RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran). Pembelajaran Seni Budaya sangat erat kaitannya dengan pembelajaran praktik di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari rabu, 5 april 2023 di SMA Negeri 1 Kragilan, peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran teater, siswa cenderung pasif, terkadang siswa merasa jenuh dan merasa bosan, tidak bersemangat dalam memulai pembelajaran teater. selain itu kendala yang peneliti temukan dalam proses pembelajaran yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guru seni budaya yang tidak sesuai dengan bidang studi di sekolah, proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif seperti menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi

Berdasarkan hasil dan wawancara dengan siswa-siswi SMA Negeri 1 Kragilan bahwa pembelajaran teater sedikit kurang dimengerti, karena proses penyampaian pembelajarannya berupa teori saja, sehingga siswa tersebut kurang memahaminya. terutama pada materi pemeranan yang telah dipelajari sebelumnya, memerankan tokoh secara mandiri, kurangnya pemahaman praktik, tentang teknik dasar pemeranan. maka dari itu siswa di tuntut untuk memahami secara mandiri terkait materi yang di berikan, hal inilah yang menyebabkan kemampuan hasil belajar pada materi pemeranan rendah. Dengan ini peneliti tertarik untuk meneliti mengenai penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Model *Role playing* merupakan pembelajaran bentuk di mana siswa ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran pada siswa merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan siswa berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dalam pembelajaran Seni Budaya (teater).

Berdasarkan informasi latar belakang tersebut Harapan peneliti melihat permasalahan yang terjadi disekolah bahwa ingin mengadakan penelitian tindakan kelas, di kelas XI IPA 2 SMAN 1 Kragilan disini peneliti mencoba untuk menerapkan model *Role Playing* dalam pengajaran pemeranan diharapkan hasil belajar siswa, dalam pembelajaran dapat meningkat. Mengerti bagaimana teknik dasar pemeranan dan langkah-langkah dalam pembelajaran pemeranan melalui suara, tubuh rasa atau penghayatan dan ruang dengan model pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

METODE

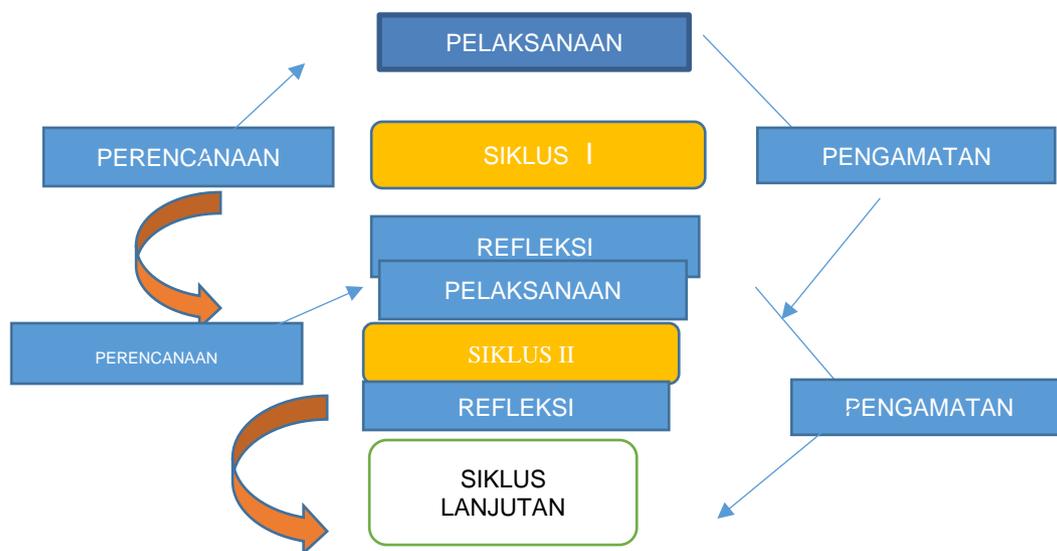
Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan model penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian tindakan ini didalamnya terdapat proses dimana pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain, dilengkapi fakta-fakta yang ada.

Wibawa dalam Taniredja & Pujiati (2013: 15) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian mengangkat masalah-masalah yang benar adanya terjadi dihadapi oleh tenaga pendidik dilapangan. (Taniredja & Pujiati, 2013: 16) penelitian tindakan kelas adalah berbagai kelompok dapat mengatur kondisi pembelajaran mereka sendiri. Mereka dapat merealisasikan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka dapat dilihat adanya pengaruh nyata kearah perbaikan dari upaya yang telah dilakukan.

Dari beberapa pembahasan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat sebuah pengalaman baik pendidik maupun siswa yang dapat direalisasikan dalam proses pembelajaran sebagai suatu kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang baik dan mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

Penelitian Tindakan Kelas ini mengguakan teori Kemmis, Mc Taggart, & Nixon (2014), adapun tahapanya adalah sebagai berikut:

- Perencanaan (*planing*), yaitu rencana yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan serta memperoleh perubahan di dalam pembelajaran di dalam kelas dengan menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada.
- Tindakan (*action*), yaitu tentang tindakan apa yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilakukan berpacu pada pertimbangan empiric dan teoritik agar hasil yang diperoleh optimal.
- Pengamatan (*observer*), yaitu suatu kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal, dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang akan dilakukan terhadap siswa.
- Refleksi (*reflection*), yaitu kegiatan refleksi yang dilakukan peneliti untuk mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil dari tindakan yang dilakukan.



Bagan 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc. Taggart (1988)

Penelitian ini dilakukan kolaboratif adanya kolaborasi atau kerjasama antara praktisi (guru, kepala sekolah, teman sejawat, siswa dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action). proses penelitian. Berikut adalah yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

1. Peneliti (Siti Nurseptiah)
2. Kolaborator (Rifal, S.Pd)

3. Siswa kelas XI IPA 2

Catatan : Jika pada tahap ke II masih belum menemukan keberhasilan peningkatan pada minat siswa, maka akan dilakukan ketahap selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SMAN 1 Kragilan, bertempat di Jl. Raya Pematang, Kecamatan Kragilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Kelas X MIPA 2 semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

Pra Siklus

Pra siklus merupakan tahapan penelitian sebelum diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* sebagai model pembelajaran yang akan diteliti adapun tahap-tahapannya antarlain:

Observasi

Pada tahap ini, peneliti dahulu meminta izin kepada pihak lembaga jadi sekolah yang akan di jadikan sebagai tempat penelitian, peneliti melihat kondisi objektif tentang kegiatan pembelajaran dan mengamati siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan.

Refleksi

Setelah melaksanakan observasi tahap selanjutnya peneliti melakukan diskusi bersama guru mata pelajaran seni budaya untuk materi pemeranan mengenai masalah yang di temukan pada saat melakukan obsevasi mencari solusi dari masalah yang dihadapi. di dalam kelas kemudian peneliti berinisiatif memberi masukan kepada guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa-siswi pada materi pemeranan dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* karena pada dasarnya siswa masih kurang minat dan karena pembelajaran yang di sampaikan dalam bentuk ceramah saja. Dengan melaksanakan praktik langsung dengan model *Role Playing* yang dirasa cocok di terapkan pada materi pemeranan.



**Gambar.1 Temapt SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi Siti Nurseptiah Wawancara Guru mata pelajaran Teater)**



**Gambar.2 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi Siti Nurseptiah observasi kegiatan pembelajaran)**

Tindakan Pertama

1. Siklus 1

Siklus 1 dilakukan setelah tahap Pra siklus dinyatakan selesai. hasil refleksi dari tahap pra siklus akan dijadikan sebagai inti dalam melaksanakan kegiatan pada siklus 1 dapat dijelaskan pokok dari kegiatannya tahapan-tahapannya antara lain :

a. Perencanaan (*planning*)

Tahapan perencanaan pada siklus 1 yakni merencanakan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki permasalahan dari pembelajaran tersebut, adapun langkah-langkah perencanaan tindakan yang harus dilakukan sebelum melakukan tindakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Merancang skenario atau membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPP).
- 2) Membuat lembar kerja penelitian berupa lembar observasi dan catatan lapangan untuk menilai aktivitas siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk mengukur hasil belajar siswa, pada pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian.
- 4) Menyamakan Presepsi antara peneliti dan guru mata pelajaran melalui pemahaman model *Role Playing*.
- 5) Menyiapkan perlengkapan alat dokumentasi sebagai perekam kegiatan siswa.

2. Tindakan

Pada proses tindakan dilakukan pada Selasa 21 April 2023 dengan alokasi waktu 2x 45 menit pada kegiatan pertama pembelajaran pada siklus I ini diikuti oleh siswa kelas XI IPA 2 sebanyak 36 siswa dalam penelitian ini dilakukan penjelasan tentang materi pemeranan dan teknik dasar pemeranan media pembelajaran yang digunakan

menggunakan papan tulis masih menggunakan metode ceramah dalam penjelasan agar siswa dapat menyimak fokus dan aktif dalam melakukan proses pembelajaran.



**Gambar.3 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi: Rifal S.Pd, Kegiatan Menjelaskan Materi)**

3. Pengamatan

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap 10 orang siswa materi yang disampaikan oleh peneliti dan guru pemeranan dan dasar-dasar pemeranan olah vokal, olah rasa, olah tubuh, melakukan pengamatan pada proses pembelajaran pertama pada siklus 1, peneliti menggunakan metode ceramah dan mendemostrasikan melakukan pengamatan langsung terhadap 10 siswa, pada pertemuan pertama peneliti dan guru menerangkan tentang pengertian pemeranan dan teknik dasar pemeranan yang akan berkelanjutan dilakukan oleh siswa mengikuti kegiatan belajar dengan seksama. Guru mencontohkan olah vokal A,I,U,E,O dengan beberapa kali pengulangan

4. Refleksi (Reflection)

Setelah memberikan tindakan pertama, Peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil yang menunjukkan bahwa pada tindakan pertama pada siklus 1 ini. yang dihadapi adalah masih ada beberapa siswa yang masih malu-malu kurang percaya diri dalam mempraktikkan teknik dasar pemeranan dan mengemukakan pengertian pemeranan.

Tindakan ke-Dua(Selasa 2 Mei 2023)

1. Perencanaan

Pada tindakan kedua peneliti memperbaiki tindakan yang sebelumnya di kelas peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perencanaan sebagai berikut:

- a) Merencanakan instrument penelitian observasi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kemudian RPP dirancang dengan menggunakan model

pembelajaran model *Role Playing* yang membuat siswa-siswi lebih aktif. materi unsur-unsur pemeranan

- b) Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan
- c) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, dokumentasi dan instrumen observasi.

2. Tindakan

Tindakan ke dua dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Mei 2023. Pada pertemuan ke dua, guru memaparkan materi tentang unsur-unsur pemeranan menjelaskan satu persatu unsur pemeranan Lakon, penokohan serta mendemonstrasikan watak antagonis, pentagonis tokoh rias busana, property, musik, ruang. Kemudian guru mempersilakan siswa untuk mengajukan pertanyaan pada materi yang sudah dijelaskan, Hal ini bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif didalam kelas serta membuat siswa lebih percaya diri mengajukan pertanyaan dan menyimpulkan penjelasan tentang unsur-unsur pemeranan dan berlatih memerankan tokoh reading menggunakan naskah.



Gambar.4 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan)
(Dokumentasi: Siti Nurseptiah Siswa menyimpulkan materi didepan kelas)

3. Pengamatan

Pada saat melakukan tindakan yang kedua peneliti melakukan pengamatan langsung kepada siswa, guru dan peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran berlangsung dari awal kegiatan hingga penutup. Peneliti mengamati kendala atau hambatan dalam proses pembelajaran, ketika kondisi beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan beberapa siswa yang kurang kondusif saat pembelajaran. Hasil tindakan pertama siklus 1 dalam pembelajaran unsur-unsur pemeranan pada setiap siswa dapat dilihat dari data peningkatan hasil belajar.

4. Refleksi

Beberapa kendala yang ditemukan pada saat kegiatan pembelajaran di awal pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang hanya mengikuti

pembelajaran tidak mengerti dan kurang fokus, seperti kurangnya rasa percaya diri dan menjawab pertanyaan dengan ragu oleh sebab itu peneliti membagi kelompok untuk memberikan tugas sebuah naskah yang harus dihafalkan agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan teman kelompoknya untuk lebih aktif dan lebih percaya diri juga tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Tindakan Ke-Tiga (Selasa 9 Mei 2023)

1. Perencanaan

Seperti sebelumnya, sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu harus mempersiapkan perencanaan sebagai berikut :

- 1) Peneliti merancang rencana pembelajaran dan menyiapkan alat dan bahan yang akan dalam proses pembelajaran yang digunakan didalam kelas serta membuat instrument penelitian observasi sebagai bahan dan pengumpulan data penelitian
- 2) Menyiapkan alat-alat pendukung untuk pengumpulan data berupa instrumen observasi catatan lapangan dan dokumentasi
- 3) Menyamakan persepsi Antara peneliti dan guru mata pelajaran agar pada saat melakukan pembelajaran guru dan peneliti memiliki persepsi yang sama. Menyiapkan alat dokumentasi seperti kamera sebagai pendukung saat proses penelitian

2. Tindakan

Tindakan pertemuan ketiga guru menayakan kabar kepada siswa, dan menginformasikan pembelajaran apa yang akan dilalakukan hari ini.. guru menjelaskan tentang memerankan tokoh pada naskah “yang malang”. Pertama melakukan latihan teknik dasar pemeranan sebelum memerankan tokoh yang harus di perhatikan olah vokal mengucapkan A,I,U,E,O selanjutnya melakukan olah rasa, pemanasan olah tubuh dan olah ruang. selanjutnya pembagian kelompok sebelumnya yang sudah di tugaskan menghafalkan naskah “yang malang” berkelompok diminta untuk menampilkan hasil hafalannya.



**Gambar.5 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi: Siti Nurseptiah Memerankan Tokoh dengan Naskah Yang Malang)**

3. Pengamatan

Pada saat memberikan pertemuan ketiga peneliti melakukan pengamatan langsung kepada 10 siswa peneliti melihat dari 10 siswa sudah ada 8 siswa yaitu 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan yang sudah mulai terlihat fokus dan asik dengan kegiatan persiapan mereka. 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan masih terlihat acuh dan sedikit kurang bersemangat dalam memerankan tokoh yang pada naskah, 8 siswa terlihat sudah ada peningkatan dalam menghafal naskah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

4. Refleksi

Dari hasil pertemuan ke tiga dari siklus 1 ini peneliti melihat beberapa siswa yang kurang menguasai materi tentang pemeranan, teknik dasar pemeranan dan unsur unsur pemeranan, kembali ke siklus II masih membahas materi tentang pemeranan menanggapi penjelasan yang sudah di berikan oleh guru dan mampu mendemonstrasikan teknik dasar pemeranan, menyebutkan unsur-unsur dalam pemeranan, Peneliti juga menemukan beberapa kendala yang di temukan diantaranya masih ada siswa yang belum mampu menguasai materi yang sudah dijelaskan oleh guru, tindakan ke III pada siklus 1 dalam mulai bermain peran ada beberapa siswa yang sudah sedikit hafal dengan tantangan peran yang di pilih oleh guru. Ada beberapa siswa kemampuan mengekspresikan peran mulai berkembang tetapi belum signifikan.

Hasil Penelitian Siklus II

Setelah dilakukannya perencanaan tindakan dan pengamatan peneliti mengadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1 sebanyak 3 kali mulai dari tanggal 21 april, 2, 9 mei 2023 penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA 2 dengan jumlah sample sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Tindakan satu (16 Mei 2023)

1. Perencanaan

Peneliti mengadakan penelitian perencana sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pembelajaran (RPP) bekerjasama dengan guru seni budaya kelas XI IPA 2 perencanaan tindakan yangb akan diberikan kepada siswa telah disusun terlebih dahulu. Rencana program pembelajaran harian disusun berdasarkan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Waktu pembelajaran yaitu 2x45 menit dimulai dari jam 08.30-10.00
 - a) Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan
 - b) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, dokumentasi dan instrumen observasi.
 - c) Peneliti menyiapkan materi mengenai teater pemeranan, teknik dasar pemeranan bermain peran *Role Playing* secara berkelompok.

2. Tindakan

setiap awal pemebelajaran dimulai dengan membaca do'a sebelum belajar, memberi salam, dan mengabsen siswa, selanjutnya guru menanyakan kabar kepada siswa menginformasikan pembelajaran apa yang akan dilakukan kembali menggunakan model *Role Playing* bermain peran secara bergantian dengan kelompok yang lain sesuai watak dan

karakter tokoh, guru yang sudah menyiapkan sekenerio naskah, dan sudah membagi kelompok guru menunjuk satu kelompok untuk maju kedepan kelas siswa yang tidak maju harus memeberikan tanggapan kepada kelompok yang maju memerankan tokoh.



**Gambar.6 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi: Siti Nurseptiah Menampilkan Pertunjukan Menggunakan Naskah Yang Malang)**

3. Pengamatan

Pada saat memberikan pembelajaran pertama dari siklus II peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap 10 Siswa peneliti melihat bahwa 10 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan mengikuti pembelajaran *Role Playing*, di dalam awal kegiatan siswa sudah membuat blocking sendiri untuk menampilkan pertunjukan yang baik dan benar. Peneliti sudah melihat kelompok A telah menyelesaikan tahapan pertunjukan dan hamper hafal dengan skenario yang sudah diberikan walaupun 3 siswa laki-laki yang masih harus diajarkan kadang lupa dengan blocking fokus berdialog dengan lawan mainnya, akan tetapi minat dan usaha untuk memaikan perannya sudah sedikit meningkat.

4. Refleksi

Dari pertemuan proses pembelajaran pertama setelah dilakukannya latihan mandiri, dan di depan kelas pada pembelajaran pertama di siklus II dengan menggunakan model *role playing* beramin peran secara bergantian dengan kelompok sebelumnya, peneliti sudah melihat hanya beberapa kendala yang dilamai seperti keadaan siswa sudah mulai terlihat tenang saat memerankan tokoh.

Tindakan Ke-Dua (23 Mei 2023)

Siklus II tindakan kedua ini dilaksanakan pada hari senin 29 mei 2023 dimulai dari jam 08.30-10.00, dihadiri oleh 36 siswa dengan sample siswa berjumlah 10 siswa.

1. Perencanaan

Peneliti mengadakan penelitian dengan perancangan sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bekerjasama dengan guru seni budaya kelas XI IPA 1, perencanaan tindakan yang diberikan kepada siswa telah disusun terlebih dahulu
- 2) Waktu pembelajaran yaitu 2x45 menit dimulai dari jam 08.30-10.000
- 3) Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan
- 4) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, dokumentasi dan instrumen observasi

Tindakan ke 2

Proses pembelajaran kedua pada siklus II ini, kegiatan yang diberikan sesuai dengan RPP dalam kegiatan ini menggunakan bahan ajar buku paket, kegiatan diawal dengan mengondisikan siswa terlebih dahulu agar semua siswa lebih fokus saat mulai pembelajaran setiap awal pembelajaran dimulai dengan membaca do'a dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan menginformasikan kepada siswa pembelajaran yang akan di lakukan.



Gambar.7

(Dokumentasi: Siti Nurseptiah Menampilkan Pertunjukan Di Depan Kelas)

1. Pengamatan

Pada saat memberikan tindakan ke dua dari siklus II, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa, dalam pembelajaran kedua itu peneliti masih menggunakan model *Role Playing* bermain peran secara bergantian untuk membuat siswa fokus pada pementasan di depan kelas dengan mempertunjukan naskah yang sudah mereka hafalkan peneliti melihat 10 siswa ini telah memainkan peranannya dengan baik.

2. Refleksi

Setelah diadakan tindakan kedua yaitu melakukan praktik bermain peran dari masing-masing karakter dan kelompoknya menampilkan naskah yang berjudul “yang malang”, siswa terlihat cukup konsentrasi dalam praktik memerankan tokoh.

Tindakan ke 3 (29 Mei 2023)

Siklus II tindakan kedua ini dilaksanakan pada hari senin 29 mei 2023 dimulai dari jam 08.30-10.00, dihadiri oleh 36 siswa dengan sample siswa berjumlah 10 siswa.

1. Perencanaan

Peneliti mengadakan penelitian dengan perancangan sebagai berikut:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bekerjasama dengan guru seni budaya kelas XI IPA 1, perencanaan tindakan yang diberikan kepada siswa telah disusun terlebih dahulu
- Waktu pembelajaran yaitu 2x45 menit dimulai dari jam 08.30-10.000
- Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan
- Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, dokumentasi dan instrumen observasi.
- Peneliti menyiapkan materi mengenai teater pemeranan, teknik dasar pemeranan bermain peran *role playing* secara berkelompok telah melaksanakan latihan kemudian di beri kesempatan untuk memerankan tokoh didepan kelas di hadapan peneliti guru dan siswa, kelompok yang tidak ditunjuk untuk maju hanya memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang bermain peran.

2. Tindakan

Proses pembelajaran kedua pada siklus II ini, kegiatan yang diberikan sesuai dengan RPP dalam kegiatan ini menggunakan bahan ajar buku paket, kegiatan diawal dengan mengondisikan siswa terlebih dahulu agar semua siswa lebih fokus saat mulai pembelajaran setiap awal pembelajaran dimulai dengan membaca do'a dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan menginformasikan kepada siswa pembelajaran yang akan di lakukan.



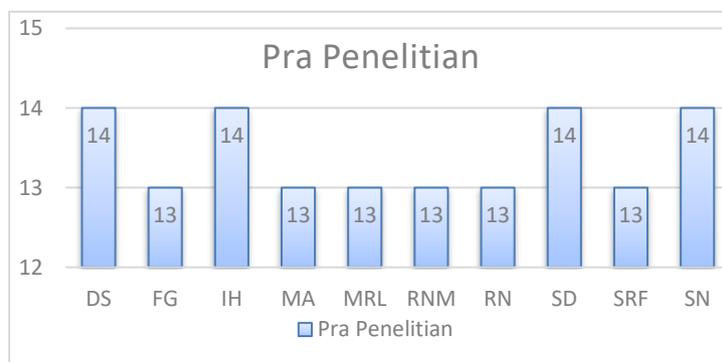
**Gambar.8 Tempat SMA Negeri 1 Kragilan
(Dokumentasi: Siti Nurseptiah Siswa Memerankan Tokoh Dengan Percaya Diri)**

1. Pengamatan

Pada saat memberikan tindakan ke dua dari siklus II, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa, dalam pembelajaran ketiga itu peneliti masih menggunakan model *Role Playing* bermain peran secara bergantian untuk membuat siswa fokus pada saat menampilkan adegan di depan kelas dengan mempertunjukan naskah yang sudah mereka hafalkan peneliti melihat 10 siswa ini telah memainkan perannya dengan baik, kelompok A yang sangat pada persiapan tampil sangan antusias, penampilan mereka berjalan dengan lancar hasil belajar siswa bermain peran dengan menggunakan model *Role Playing* meningkat sudah sangat berkembang.

2. Evaluasi

Setelah diadakan tindakan ketiga pada siklus II sudah mulai terlihat tidak mengobrol dengan lawan mainnya mulai terkendali di kelas maupun di depan kelas karena siswa sudah hafal dengan naskah yang sudah di berikan bisa menerima tantangan guru dan menguasai karakter-karakter tertentu 10 siswa memerankan perannya dengan baik. Dalam hal ini peneliti dan guru mendiskusikan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada tindakan ketiga pada siklus II ini mencapai target yang ditentukan presentase mencapai 80,51



(Diagram 1 Hasil belajar Siswa)

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

1. DS Jumlah Skor $\frac{14}{52} \times 100\%$
Jumlah skor maksimal
=26,9

2. FG $\frac{13}{52} \times 100\%$
= 25,0

$$3. \text{IH } \frac{14}{52} \times 100\% \\ = 26,9$$

$$4. \text{MA } \frac{13}{52} \times 100\% \\ = 25,0$$

$$5. \text{MRL } \frac{13}{52} \times 100 \\ = 25,0$$

$$6. \text{RNM } \frac{13}{52} \times 100\% \\ = 25,0$$

$$7. \text{RN } \frac{13}{52} \times 100\% \\ = 25,0$$

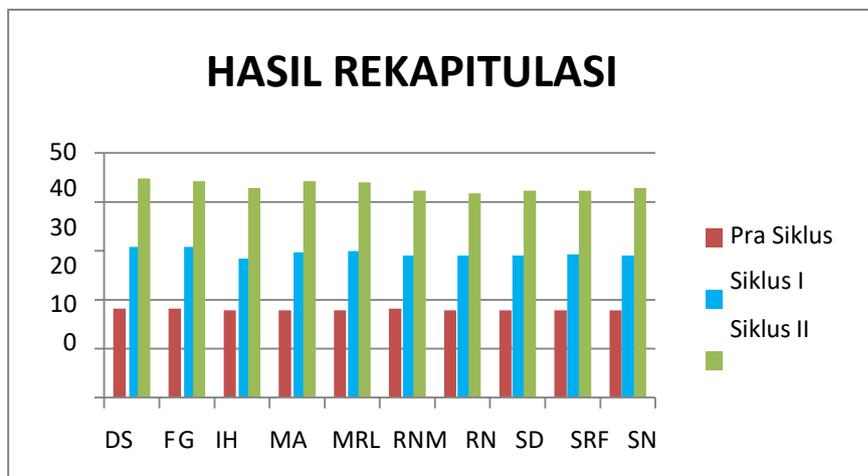
$$8. \text{SD } \frac{14}{52} \times 100\% \\ = 26,9$$

$$9. \text{SRF } \frac{13}{52} \times 100\% \\ = 25,0$$

$$10. \text{SN } \frac{14}{52} \times 100\% \\ = 26,9$$

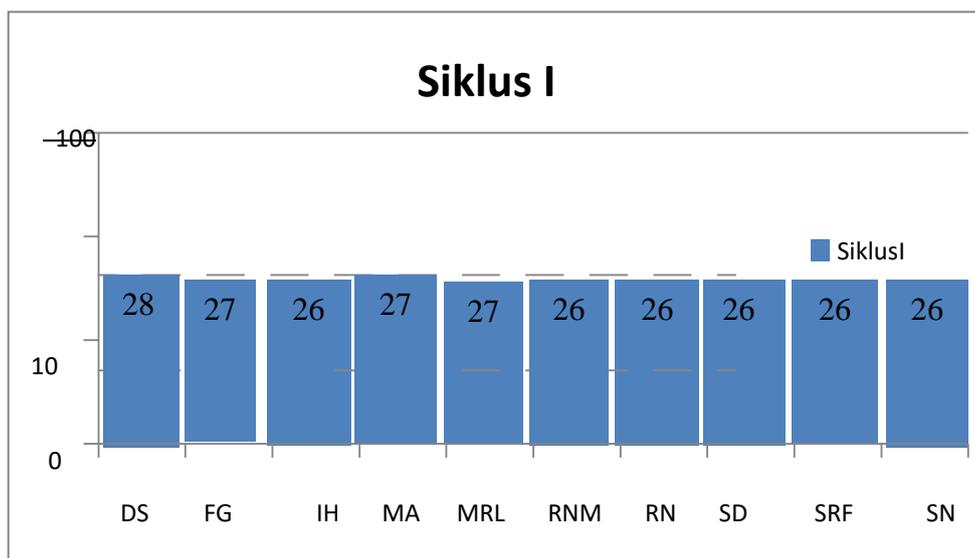
Presentase Skor = $26,9+25,0+26,9+25,0+25,0+25,0+25,0+26,9+25,0+26,9=257,6 \times 100$
Nilai rata-rata = 25,76

Berdasarkan temuan diatas Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan sampel 10 siswa berada dalam skala yang rendah dengan jumlah nilai 25,76% peneliti melakukan pembelajaran tindakan serta pengamatan dan refleksi pada penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana siklus 1 yaitu 3 tindakan dan siklus ketiga II yaitu tiga tindakan dalam pembelajaran.



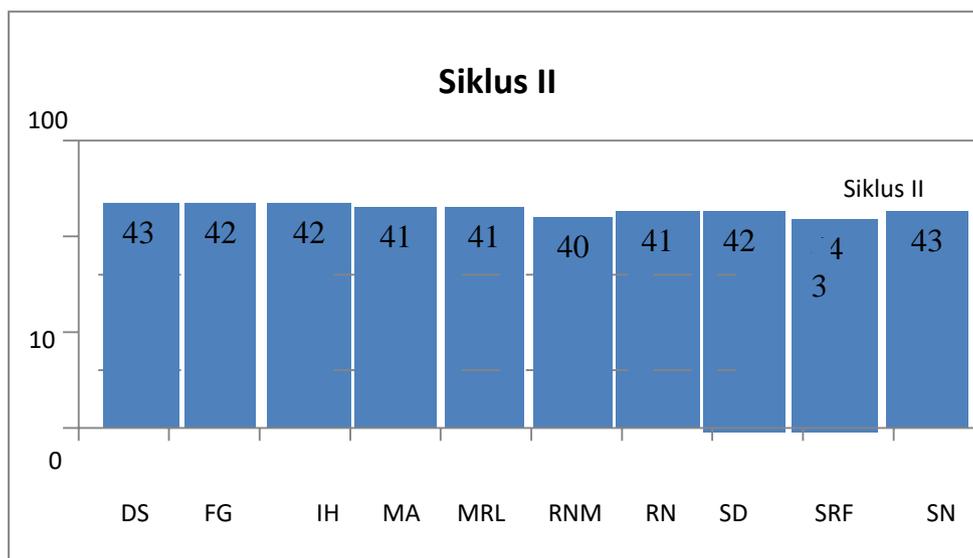
Berdasarkan hasil pengamatan keseluruhan yang telah peneliti lakukan, pada penilain instrument hasil belajar dari pra siklus, siklus I, Siklus II di ambil dari tindakan ketiga pra siklus 25,76% pada siklus 1 tindakan ke tiga 50,95% Dalam hal ini peneliti dan guru mendiskusikan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada siklus II tindakan tiga ini mencapai target yang ditentukan presentase mencapai 80,51

Hasil Rekapitulasi Siklus I



Dengan demikian berdasarkan grafik yang tertera diatas data yang di peroleh pada hasil belajar bermain peran dari 10 siswa menunjukkan presentase mencapai 50,95% yang menunjukkan bahwa hasil belajar bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan namun masih ada kekurangan dengan begitu peneliti harus kembali melakukan penelitian pada siklus II.

Hasil rekapitulasi Siklus II



Dengan demikian berdasarkan diagram diatas, data yang di peroleh dari 10 siswa menunjukkan bahwa presentase mencapai 80,51% bahwa hasil belajar bermain peran siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan di bandingkan dengan siklus I dan presentase peningkatan di siklus II ini sudah memenuhi kriteria yang ditentukan.

Peningkatan hasil belajar bermain peran siswa di SMA Negeri 1 Kragilan

Peran dalam peningkatan kemampuan hasil belajar bermain peran pada siswa SMA Negeri 1 Kragilan, lumayan maksimal karena kerjasama antara siswa dan guru, sehingga peningkatan hasil belajar siswa bermain peran meningkat.

Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran, akan tetapi masih ada sebagian siswa yang merasa malu-malu hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar memainkan peran pada siswa dalam pembelajaran seni teater. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan akibat dari yang ditimbulkan karena belangsungnya suatu

Proses kegiatan. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Wilujeng, Nurulita (2017:17) mengemukakan bahwa untuk memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi dan penilaian untuk mengukur tingkat

penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar tidak saja diukur melalui penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Peningkatan bermain peran sangat menunjang hasil pembelajaran seni teater sangat memiliki pengaruh yang penting, guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan tidak monoton agar siswa merasa senang dan bersemangat semakin aktif. Dengan adanya penelitian ini diterapkannya model *Role Playing* upaya menghasilkan hasil belajar siswa, diketahui siswa bermain peran dapat meningkat dengan baik sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini dikatakan berhasil jika nilai siswa mencapai 75% meningkatnya hasil belajar siswa memainkan peran dari presentase yang didapat pada siklus II peneliti merasa sudah sangat signifikan dengan adanya penerapan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pemeranan kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kragilan mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 82,6%

Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang didapat pada siklus II peneliti menentukan bahwa peningkatan pada siklus II ini meningkat secara signifikan karena kenaikan hasil pembelajaran sudah mencapai keberhasilan kriteria yang ditentukan yaitu sebesar 75%

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dengan judul “Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa materi Pemeranan Pada Mata Pelajaran Teater di SMAN 1 Kragilan ” melalui Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc. Taggart kegiatan yang sudah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa bermain peran dengan baik dilakukan dengan melalui dua siklus, setiap siklus dilakukan dengan empat tahapan yaitu : (1) Perencanaan, sebelum melakukan sebuah tindakan, pada tahap ini peneliti harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP, menyiapkan bahan ajar, alat dan media pembelajaran, serta menyiapkan alat untuk dokumentasi (2) Pelaksanaan dan (3) Pengamatan, pada tahap ini proses pembelajaran akan berlangsung dengan siklus I yang terdiri dari empat tindakan yaitu: menjelaskan materi dasar teater seperti pengertian pemeranan, teknik dasar pemeranan dan lain-lain kemudian tindakan kedua mereview kegiatan sebelumnya membagi kelompok dan melakukan mendemostrasikan teknik dasar pemeranan lalu *reading* naskah bersama-sama.

Tindakan kedua dan ketiga, siswa dan siswi bersama-sama mempraktikkan teknik dasar teater kemudian dilanjutkan dengan penafsiran naskah sambil mencoba-coba latihan dengan dibarengi menggunakan Model pembelajaran *Role Paying* bermain peran secara bergantian, walupun belum signifikan dan nilai siswa masih di bawah kkm, oleh karena itu peneliti memutuskan dan melanjutkan pada Siklus II pada tindakan keempat siswa melakukan latihan dengan diawali praktik teknik dasar teater kemudian dilanjutkan dengan blocking atau olah ruang dengan menggunakan naskah yang sudah di pelajari sebelumnya, untuk mencapai hasil yang signifikan Setelah dilakukannya siklus II, siswa SMA Negeri 1 Kragilan menunjukkan hasil belajar memainkan peran mereka sesuai dengan karakter tokoh dan meningkat secara signifikan. (4) Refleksi, berdasarkan hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi bermain pemeranan sudah

berkembang dan menunjukkan respon yang sangat positif sehingga tercapainya indikator pembelajaran yaitu hasil belajar bermain peran sesuai dengan karakter tokoh

Perkembangan karakteristik siswa terhadap perkembangan keterampilan meningkat dengan tahapan-tahapan *Role Playing* menggunakan naskah teater sebagai model dan metode sekaligus sebagai media pembelajaran. Setelah mengetahui hasil akhir dari penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat dari hasil pra siklus ke siklus I hingga siklus II dan siswa pun sudah mencapai nilai indikator yang diharapkan yaitu 75%.

Berdasarkan seluruh pembahasan dan penilaian yang telah disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa bermain peran. Siswa dapat bermain peran bersama kelompoknya dan bekerjasama dengan kompak, siswa berani tampil didepan kelas, semua kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah diperoleh dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung meningkat dengan baik, yang berawal dari kondisi siswa dalam pra siklus sebelum diberikannya tindakan pada siklus I, dan siklus II presentase yang diperoleh yaitu sebesar 25,73% kemudian pada siklus I meningkat 50,95% hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa bermain peran yang cukup baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan mencapai 80,51% peningkatan ini melebihi batas minimum yang ditentukan oleh peneliti dan guru yaitu sebesar 75% keberhasilan menerapkan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pemeranan ditandai oleh lembar obserervasi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan selama pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa bermain peran di SMA Negeri 1 Kragilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Kemmis dan Mc Taggart. (n.d.). *Upaya Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Peta Konsep Untuk Mereduksi Miskonsepsi Fisika*.
- Taniredja, T., & Pujiati, I. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Wilujeng, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran PBI (Problem Based Instruction) dengan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) terhadap Keterampilan Metakognisi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekologi Kelas X Tahun Pelajaran 2016/2017 di MAN 1 Jember)*.