



**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN PERAN
UNTUK SISWA SMP**

Skripsi

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Lenny Sisiliya Rahmawati

Nim : 2101411151

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 26 April 2016

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Suseno, S.Pd., M.A.

Drs. Mukh Doyin, M.Si.

NIP 197805142003121002

NIP 196506121994121001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa
tanggal : 3 Mei 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001

Sekretaris
Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP 198405022008121005

Penguji I
U'um Qomariah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002

Penguji II/Pembimbing II
Drs. Mukh Doyin, M. Si.
NIP 196506121994121001

Penguji III/Pembimbing I
Suseno, S.Pd., M.A.
NIP 197805142003121002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP 196008031989011001

SARI

Rahmawati, Lenny Sisiliya. 2016. *Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Suseno, S.Pd., M.A.. Pembimbing II: Drs. Mukh Doyin, M.Si.

Kata Kunci: bermain peran, pengertian bermain peran, latihan dasar bermain peran, langkah-langkah bermain peran, dan buku panduan bermain peran.

Bermain peran merupakan pembelajaran yang belum dicapai secara optimal oleh siswa SMP. Sumber belajar yang terbatas merupakan salah satu penyebabnya. Buku panduan bermain peran yang beredar di lapangan cenderung mengulas mengenai drama, bukan bermain peran. Sementara, bermain drama dengan bermain peran memiliki perbedaan pengertian. Pengembangan buku panduan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru perlu dilakukan untuk mendukung tercapainya pembelajaran yang optimal.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) terbatasnya sumber materi pembelajaran meringkas teks cerpen; (2) sumber belajar yang ada belum memenuhi kebutuhan materi dalam bermain peran; (3) belum ada buku khusus yang membahas tentang bermain peran beserta langkah-langkah bermain peran. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap buku panduan bermain peran, (2) mengetahui prototipe buku panduan bermain peran untuk siswa SMP, (3) mengetahui penilaian guru dan ahli atas buku panduan bermain peran untuk siswa SMP, (4) menghasilkan perbaikan prototipe buku panduan bermain peran untuk siswa SMP berdasarkan saran dari guru, dosen ahli, dan konsep peneliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang dilakukan dengan lima tahap, (1) memunculkan ide/gagasan dan studi pendahuluan, (2) perencanaan produk, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi produk (prototipe). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa dan guru SMP. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket untuk memperoleh data kebutuhan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP. analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

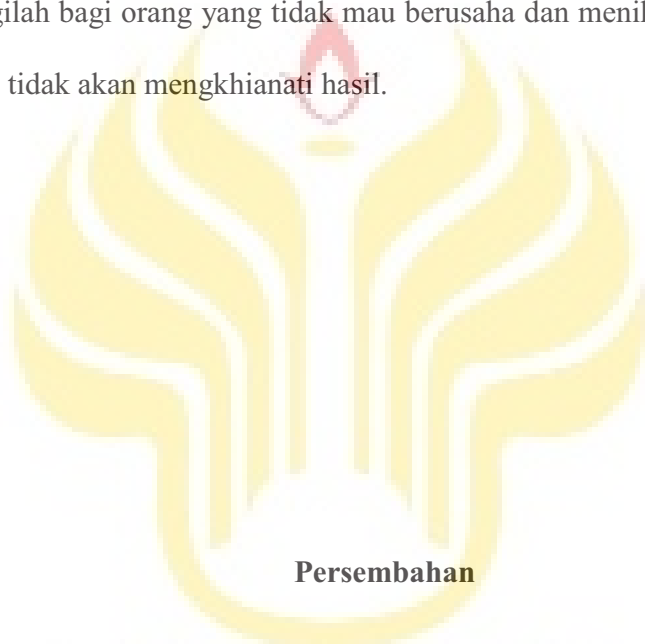
Setelah melaksanakan penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) simpulan tentang kebutuhan buku panduan bermain peran adalah sebagai berikut: a) ditinjau dari segi fisik, siswa dan guru membutuhkan buku yang memiliki desain menarik, b) ditinjau dari segi isi, siswa dan guru membutuhkan buku panduan bermain peran sebagai berikut: i) buku panduan yang menjadikan siswa lebih memahami bermain peran, ii) memuat lathas dasar yang mudah dipahami siswa, iii) memuat langkah-langkah bermain peran, iv) memuat contoh bermain peran yang menarik, (2) dari hasil penilaian guru dan dosen ahli, atas buku panduan bermain peran diperoleh kesimpulan sebagai berikut: a) guru memberikan nilai 94,1 dan b) dosen ahli memberikan nilai 80,72, dan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada prototipe buku panduan bermain peran meliputi: 1) perbaikan pada sampul buku panduan bermain peran, yakni: a) perubahan judul dan gambar sampul, 2) perbaikan pada isi buku panduan bermain peran, yakni: a) penambahan materi yang memotivasi dan menumbuhkan kreatifitas siswa, b) penambahan tujuan dan manfaat bermain peran, c) meningkatkan variasi materi, d) menambahkan kolom-kolom yang berisi wawancara dan kesimpulan yang berkaitan dengan materi, e) memperbaiki bahasa menjadi bahasa yang lebih komunikatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) materi penunjang pembelajaran bermain peran dikembangkan dalam bentuk buku panduan bermain peran, (2) nilai yang diperoleh prototipe buku panduan bermain peran dari hasil penilaian guru dan dosen ahli adalah 87,41, (3) perbaikan yang dilakukan pada prototipe buku panduan bermain peran meliputi dua kegiatan, yaitu 1) penambahan komponen, 2) perubahan (perbaikan) komponen. Saran yang penulis rekomendasikan adalah (1) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bermain peran, hendaknya guru dan orang tua senantiasa memberikan pengarahan dan motivasi kepada siswa untuk belajar mengenai bermain peran, (2) perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan buku-buku bermain peran yang sudah ada terhadap pembelajaran bermain peran di sekolah.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

- 1) Belajar dari kesalahan adalah kunci kebahagiaan.
- 2) Merugilah bagi orang yang tidak mau berusaha dan menikmati proses, karena proses tidak akan mengkhianati hasil.



Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

- 1) orang tua dan keluargaku;
- 2) guru dan dosenku;
- 3) sahabat dan teman-temanku; serta
- 4) almamaterku, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP* ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, semangat, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis samaikan kepada Suseno, S.Pd., MA. dan Drs. Mukh Doyin, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan banyak ilmu kepada penulis. Tidak lupa penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penulisan skripsi ini;
3. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis;
4. Mulyono, S.Pd., M.Hum. dan Uum Qomariyah S.Pd., M.Hum. dosen validator ahli bidang sastra dan bidang perbukuan yang telah mengoreksi, menilai, dan

memberikan saran perbaikan atas buku panduan bermain peran yang dikembangkan peneliti;

5. Kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII MTSN Model Parakan, SMPN 1 Kedu, dan SMPN 1 Bulu, yang telah memberikan izin penelitian dan bersedia membantu dalam proses pengambilan data penelitian;
6. Bapak dan ibu yang tidak pernah berhenti menyayangi, mendoakan, dan mendukungku lahir dan batin; adik tersayang yang menjadi inspirasi dan penyemangatku; eyang putri dan Alm. eyang kakung yang selalu mendukung dan mendoakanku; serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakanku;
7. Helmi Wibowo yang senantiasa menyayangiku, mendukungku, menjadi penyemangat disaat suka dan duka, dan selalu mendoakanku;
8. Sahabat yang selalu ada disaat senang dan susah: Putri, Ayuk, Yeni, Aisyah, Nurus; teman-teman BSI angkatan 2011 yang telah memberikan semangat dan dukungan; dan
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan.

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
SARI.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8

1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Hakikat Buku Panduan.....	16
2.2.1.1 Buku panduan	16
2.2.1.2 Penilaian Buku Panduan Pendidik	18
2.2.2 Hakikat Bermain Peran	24
2.2.2.1 Bermain Peran.....	24
2.2.2.2 Tujuan Bermain Peran	26
2.2.2.3 Manfaat Bermain Peran	28
2.2.2.4 Teknik Bermain Peran	29
2.2.2.5 Latihan Dasar Bermain Peran	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Subjek Penelitian.....	43

3.2.1 Subjek Analisis Kebutuhan Buku Panduan Bermain Peran untuk SMP.....	43
3.2.2 Subjek Validasi Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk SMP	44
3.3 Instrumen Penilaian.....	45
3.3.1 Angket Kebutuhan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	46
3.3.1.1 Angket Kebutuhan Siswa pada Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	46
3.3.1.2 Angket Kebutuhan Guru pada Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	47
3.3.2 Angket Validasi Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	49
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.4.1 Angket Kebutuhan	52
3.4.2 Angket Uji Validasi	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	53
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Prototipe.....	53
3.5.2 Analisis Data Uji Validasi Guru dan Ahli	53
3.6 Perencanaan Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	53
3.6.1 Konsep	53

3.6.2 Rancangan (desain)	54
3.6.3 Rancangan Buku Panduan	54
3.6.3.1 Sampul Buku.....	54
3.6.3.2 Bentuk Buku	55
3.6.3.3 Desain Isi.....	55
3.7 Validasi Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru pada Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	57
4.1.1.1 Deskripsi Kebutuhan Siswa pada Buku Panduan Bermain Peran	57
4.1.1.2 Deskripsi Kebutuhan Guru pada Buku Panduan Bermain Peran.....	71
4.1.2 Prototipe Buku Panduan Bermain Peran.....	82
4.1.3 Penilaian dan Saran Perbaikan atas Prototipe Buku Panduan Bermain Peran	90
4.1.4 Hasil Perbaikan Prototipe Buku Panduan Bermain Peran	95
4.2 Keefektifan Buku Panduan Bermain Peran dalam Pembelajaran	101
4.3 Pembahasan.....	102

4.3.1 Keunggulan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	102
4.3.2 Kekurangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	104
4.4 Keterbatasan Peneliti.....	104
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Simpulan	104
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	45
3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa pada Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	47
3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru pada Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Siswa SMP	48
3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Prototipr Buku Panduan Bermain Peran untuk Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP	49
3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Dosen Ahli Perbukuan	50
3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Prototipe Buku Panduan Bermain Peran untuk Dosen Ahli Sastra.....	51
4.1 Pengaruh Buku terhadap Keberhasilan Pembelajaran	58
4.2 Kebutuhan Isi dan Materi Buku Panduan Bermain Peran	62
4.3 Kebutuhan Bahasa dan Keterbacaan Buku Panduan Bermain Peran.....	64
4.4 Kebutuhan Fisik Buku Panduan Bermain Peran.....	66
4.5 Pengaruh Buku terhadap Keberhasilan Pembelajaran (Guru)	71
4.6 Kebutuhan Isi dan Materi Buku Panduan Bermain Peran (Guru).....	75

4.7 Kebutuhan Bahasa dan Keterbacaan Buku Panduan Bermain	
Peran (Guru).....	76
4.8 Kebutuhan Fisik Buku Panduan Bermain Peran (Guru).....	78
4.9 Hasil Perbaikan Aspek Materi	98
4.10 Hasil Perbaikan Aspek Grafika.....	100



DAFTAR BAGAN

3.1 Rancangan Peneliti.....	42
-----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

4.1 Sampul Prototipe Buku Panduan Bermain Peran.....	83
4.2 Desain Background Buku	83
4.3 Halaman Hak Cipta.....	85
4.4 Halaman Prakata	85
4.5 Halaman Daftar Isi	86
4.6 Pendahuluan	87
4.7 Bab 1 Bermain Peran	88
4.8 Bab 2 Latihan Dasar Bermain Peran.....	88
4.9 Langkah-Langkah Bermain Peran.....	89
4.10 Daftar Pustaka	90
4.11 Tentang Penulis.....	90
4.12 Perbaikan Sampul Buku Panduan Bermain Peran	95
4.13 Perbaikan Daftar Isi.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Penetapan Dosen Pembimbing	113
2. SK Ujian Skripsi	114
3. Lembar Pengesahan Selesai Revisi Skripsi	115
4. Surat Izin Penelitian	116
5. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	119
6. Surat Keterangan telah Melaksanakan Validasi	122
7. Angket Kebutuhan Guru	127
8. Angket Kebutuhan Siswa	140
9. Angket Uji Validasi Dosen Ahli	152
10. Angket Uji Validasi Guru	167
11. Rekap Hasil Uji Validasi Dosen Ahli	190
12. Dokumentasi Pengambilan Data	193



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bidang ilmu bahasa dan sastra Indonesia, kehadiran buku panduan terutama dalam bidang sastra seperti buku panduan bermain peran dirasakan penting, baik oleh siswa, maupun guru bahasa dan sastra Indonesia. Kebutuhan terhadap buku panduan bermain peran juga diprediksi akan meningkat seiring dengan tugas dan kewajiban mereka. Siswa dan guru menyikapi secara positif mengenai buku panduan bermain peran untuk menunjang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran sastra kini tampak semakin melesu dan kurang diminati oleh siswa. Hal ini terlihat dari respon siswa yang cenderung kurang antusias saat pembelajaran sastra berlangsung. Banyak siswa yang mengeluh ketika diminta untuk bermain peran, membaca puisi, ataupun menulis cerpen bahkan novel. Mereka cenderung tidak percaya diri atau merasa malu untuk menampilkan karya sastra dihadapan teman-temannya. Padahal jika mereka mengetahui bahwa karya sastra terutama bermain peran merupakan pembelajaran yang mengasikkan dan tidak membosankan. Namun beberapa orang beranggapan mempelajari dan memahami karya sastra hanya bertujuan agar dapat mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku pelajaran bahasa Indonesia tanpa adanya praktik penuh

penghayatan. Akibatnya siswa cenderung pasif dan tidak produktif di bidang sastra yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah.

Menurut Suwardi (2011:11), banyak orang berasumsi bahwa drama atau bermain peran itu sekadar tontonan. Memang tidak keliru anggapan ini. Hampir semua bermain peran dipentaskan memang untuk ditonton. Bermain peran tanpa penonton jelas sulit ditafsirkan, apakah menarik atau tidak. Namun demikian, bermain peran menjadi salah satu bentuk karya sastra yang harus dikuasai oleh generasi muda khususnya siswa dalam pembelajaran karya sastra. Siswa diharapkan dapat memahami, membandingkan, menganalisis, serta mengevaluasi bermain peran berdasarkan kaidah-kaidah teks baik melalui lisan maupun tulisan.

Seiring berjalannya waktu perlu diketahui bahwa pembelajaran sastra di sekolah merupakan upaya yang penting dalam mengakrabkan, mengenal dan mengomunikasikan sastra dan karya sastra kepada siswa tentang sastra. Melalui kegiatan pembelajaran sastra Indonesia di SMP, diharapkan siswa memiliki wawasan tentang sastra, mampu mengapresiasi sastra serta terlibat ke dalam berbagai kegiatan apresiasi di sekolah, di rumah dan di masyarakat, contohnya dengan mengadakan pertunjukan atau pementasan yang lebih khususnya bermain peran sehingga melalui kegiatan itu siswa mampu tumbuh dan berkembang dalam berapresiasi sastra secara mendalam. Oleh karena itu, dengan berbagai permasalahan diatas perlu upaya sungguh-sungguh untuk menjaga agar nilai-nilai dari bermain peran tersebut tetap lestari melalui pendidikan.

Bermain peran menjadi salah satu kompetensi dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Bermain peran pada kurikulum bahasa dan sastra Indonesia menuntut siswa untuk memerankan tokoh dalam bermain peran. Bermain peran menjadi penting untuk diajarkan pada siswa SMP untuk membina karakter peserta didik. Jika sekolah akan dibina menjadi basis pembelajaran bermain peran, sekolah harus memperhatikan kolaborasi terpadu dengan guru yang berkompeten, serta bahan ajar yang berkualitas untuk memandu siswa mahir bermain peran.

Buku panduan bermain peran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Guru dan siswa membutuhkan buku panduan bermain peran sehingga dapat mengajarkan cara bermain peran dengan baik dan optimal kepada siswa. Selama ini guru bahasa dan sastra Indonesia memiliki keterbatasan kemampuan, sumber penunjang sarana, dan prasarana waktu pertemuan yang tidak sebanding dengan jumlah siswa. Buku panduan bermain peran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa diluar pengawasan guru. Kegiatan belajar bahasa dan sastra Indonesia dapat dengan mudah dilakukan oleh siswa kapan saja dan dimana saja.

Melihat prasyarat kolaborasi tersebut, guru sebaiknya memiliki pengalaman bermain peran. Berdasarkan pengamatan di sekolah-sekolah, guru bahasa dan sastra Indonesia masih banyak yang belum bisa bermain peran dengan baik. Agar guru dapat memandu siswa bermain peran, guru sebaiknya menggunakan buku panduan yang dapat mengatasi kesulitan guru untuk memandu siswa berlatih

bermain peran. Selain itu, buku panduan yang hendak dipilih sebaiknya dapat didayagunakan untuk memandu siswa. Dalam hal ini, siswa dapat belajar bermain peran melalui buku panduan.

Sementara itu, buku-buku yang beredar disekolah lebih banyak membahas tentang hal hal teoretis dan tidak dilengkapi dengan hal-hal yang bersifat praktis. Buku panduan yang beredar cenderung hanya mengarahkan cara bermain peran tanpa diimbangi pemaparan contoh yang bersangkutan. Buku panduan yang beredar dilapangan juga belum menjadi solusi atas kendala-kendala yang sering dihadapi siswa, seperti kurangnya diskusi terhadap tulisan, sumber bacaan, dan contoh gambar yang mendukung. Ketersediaan buku panduan dirasa masih terlalu minim dan langka. Maka dari itu, buku panduan tersebut dinilai kurang dapat memandu siswa dalam belajar bermain peran.

Di sisi lain, muncul permintaan guru dan siswa mengenai tersedianya buku panduan bermain peran yang lengkap. Kelengkapan yang dimaksud adalah buku panduan yang benar-benar dapat memfasilitasi siswa dan guru dalam pembelajaran bermain peran. Buku panduan tersebut diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh guru dan siswa sebagai tutor dalam bermain peran dengan baik. Selain itu, buku panduan bermain peran diharapkan pula dapat meningkatkan percaya diri siswa, keakraban siswa, dan guru dapat mempraktikkan bermain peran dengan baik.

Untuk mengatasi permintaan tersebut, dibutuhkan sebuah buku panduan yang mudah dipahami siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini,

pengadaan laman bermain peran tentu memperhatikan kondisi dan perkembangan pendidikan saat ini.

Materi pembelajaran bermain peran ini masih menekankan kepada aspek pengetahuan, terutama pada pemahaman teori dan teknik dalam bermain peran. Namun sejauh ini siswa kurang memahami tentang teori dan teknik bermain peran serta kurangnya minat peserta didik dalam memahami karya sastra terutama bermain peran. Hal ini diperkuat dengan penelitian Dr. Yus Rusyana dalam Herman (2003:1) yang mengatakan bahwa "Minat peserta didik dalam membaca karya sastra yang terbanyak adalah prosa, menyusul puisi, baru kemudian drama". Dengan demikian, menumbuhkan minat siswa untuk membaca, memahami serta mengapresiasi karya sastra khususnya bermain peran adalah usaha utama yang harus ditingkatkan.

Buku panduan bermain peran yang membahas tentang teori dan cara bermain peran masih terbilang sedikit. Hal ini diperkuat pendapat Semi dalam Sarumpaet (2002:140) mengatakan, sejauh ini, buku teks dan buku pendukung sastra belum ada. Yang ada hanya buku teks pengajaran bahasa, yang didalamnya terdapat pengajaran sastra.

Pengetahuan dan kemampuan bermain peran adalah salah satu pembelajaran agar siswa mampu mengapresiasi bermain peran untuk meningkatkan ketrampilan berbicara, seni, kreatifitas, keberanian dan kerjasama dalam kelompok. Untuk itu, diperlukan buku panduan bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam bermain peran.

Memperhatikan kebutuhan buku panduan bermain peran, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan kemampuan siswa dalam bermain peran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul *Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Sisiwa SMP*.

1.2 Identifikasi Masalah

Kebutuhan akan buku panduan bermain peran dalam pembelajaran sangat besar. Namun, buku panduan bermain peran yang ada saat ini belum memadai dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Diantara buku yang ada saat ini masih banyak dijumpai kekurangan dan ketidaksesuaian buku dengan kebutuhan guru dan siswa. Kebutuhan buku panduan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itulah yang menjadi landasan utama penelitian ini.

Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bermain peran ditentukan oleh berbagai faktor. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bermain peran, yaitu faktor teknik dan pendekatan dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru, faktor siswa dan faktor buku pendukung.

Banyak siswa beranggapan bahwa bermain peran adalah pekerjaan mudah, tetapi kenyataannya tidak demikian. Bermain peran membutuhkan penghayatan, apresiasi dan fisik yang harus dilatih secara terarah, terbimbing, dan intensif.

Kebutuhan akan buku panduan ini sangat tinggi, akan tetapi ketersediaan buku panduan masih sangat langka dan sangat sulit untuk didapatkan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diketahui bahwa buku panduan bermain peran sangat dibutuhkan. Identifikasi masalah secara jelas mengenai masalah-masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pokok bahasan bermain peran kegiatan yang dilakukan siswa cukup kompleks, maka diperlukan buku penunjang lain di samping buku teks yang sudah ada untuk membantu guru dalam memudahkan siswa memahami materi.

Kedua, sejumlah buku panduan bermain peran yang ada saat ini belum memfasilitasi pembelajaran di sekolah secara optimal. Tidak semua materi ajar yang disampaikan terdapat buku panduan bermain peran yang mendukung seperti yang mereka harapkan.

Ketiga, guru sulit mencari buku yang dapat dijadikan sebagai penunjang bahan ajar bermain peran, karena buku panduan bermain peran yang khusus membahas mengenai bermain peran masih jarang ditemui.

Keempat, buku tentang bermain peran memang sudah banyak ditemukan, tetapi buku yang berisi cara bermain peran secara terperinci masih jarang ditemukan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian ini pada perancangan dan pembuatan produk Buku panduan bermain peran untuk siswa SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan sebuah buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain peran. Masalah utama penelitian tersebut dirinci ke dalam masalah penelitian:

- 1) Bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru terhadap buku panduan bermain peran?
- 2) Bagaimanakah prototipe buku panduan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMP?
- 3) Bagaimanakah penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa SMP?
- 4) Bagaimanakah hasil perbaikan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP setelah dilakukan uji validasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan teori dan carabermain peran untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain peran. Tujuan penelitian tersebut dirinci ke dalam tujuan penelitian berikut ini:

- 1) Mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain peran
- 2) Membuat prototipe buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain peran

- 3) Memperoleh penilaian dari ahli terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain peran
- 4) Menghasilkan perbaikan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP setelah dilakukan uji validasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, produk buku panduan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi alternatif dalam pengembangan teori dan carabermain peran. Selain itu, dapat digunakan sebagai ilmu pengetahuan mengenai teori dan cara pementasan drama atau bermain peran.

Dari sisi pengembangan buku panduan bermain peran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bermain peran bagi guru dan siswa. Hasil penelitian ini berupa produk buku panduan bermain peran yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar bermain perandi lingkup pembelajaran dalam kelas. Melalui buku panduan bermain peran, guru dapat menerapkan panduan-panduan yang dapat mengarahkan siswa pada strategi bermain peran.

Bagi guru, buku panduan bermain peran menjadi sarana untuk belajar secara langsung mengenai bermain peran, sehingga muncul guru-guru yang mahir bermain peran dan menerapkannya dalam pembelajaran.

Bagi siswa, buku panduan bermain peran bermanfaat sebagai pendorong minat siswa untuk lebih mencintai karya sastra terutama karya sastra berupa bermain peran di sekolah maupun luar sekolah.

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lanjut mengenai pengembangan buku panduan bermain peran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan buku sudah banyak dilakukan. Namun, penelitian berupa pengembangan buku panduan bermain peran masih jarang ditemukan. Namun demikian, penelitian mengenai bermain peran sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Hanya saja, terdapat perbedaan pada media dan bentuk penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya Janep Hanapiah Suwadi (2010), Eli (2011), Yulia Siska (2011), Shery Novita Purwandari (2012), Abdul Kodir Al-Baekani, Dede Haris (2013), dan Akhmad Sobiron (2014).

Janep Hanapiah Suwadi (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran bagi Siswa Kelas V SDN 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima Tahun 2010-2011”. Dalam penelitiannya, Janep membuktikan bahwa manfaat bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa SDN kelas V. Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Janep dan peneliti yaitu memiliki kesamaan objek yaitu bermain peran. Perbedaannya, di dalam penelitian Janep objek yang menjadi sasaran peneliti adalah siswa SD, sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah siswa SMP. Perbedaan lain adalah penelitian yang dilakukan Janep menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Eli (2011) menyelesaikan penelitian berjudul “Pengembangan Media VCD Latihan Dasar Teater sebagai Persiapan Bermain Peran untuk Siswa SMA”. Penelitian ini mengutamakan media persiapan bermain peran yang menghasilkan produk berupa VCD latihan dasar teater. Dengan adanya media VCD latihan dasar teater sebagai persiapan bermain peran, maka siswa lebih mudah memahami persiapan bermain peran dengan cara latihan dasar teater.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah kesamaan objek yang dikaji dalam penelitian yaitu bermain peran. Selain itu, kesamaan yang lain adalah bentuk penelitian yang menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Eli melakukan penelitian dengan mengembangkan media VCD latihan dasar teater sebagai persiapan bermain peran, sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan buku panduan bermain peran. Penelitian tersebut dapat dijadikan landasan teoretis mengenai bermain peran.

Yulia Siska (2011) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini”. Hasil penelitiannya menunjukkan, bermain peran merupakan metode untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Yulia dan peneliti yaitu memiliki kesamaan objek yang dikaji yaitu bermain peran. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Yulia melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan keterampilan sosial dan dan berbicara anak usia dini, sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan sebuah buku panduan bermain peran untuk siswa SMP.

Shery Novita Purwandari (2012) dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga”. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa metode bermain peran tidak hanya menjadi topik utama dalam pembelajaran bermain peran, namun dapat diaplikasikan sebagai pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi pesan melalui telepon.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Sherly Novita Purwandari dan peneliti yaitu memiliki kesamaan objek, yaitu bermain peran. Perbedaan kedua

penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Sherly melakukan jenis penelitian eksperimen keefektifan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan melalui telepon, sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan sebuah buku panduan bermain peran.

Abdul Kodir Al-Baekani dan Dede Haris melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa dalam Mata Kuliah Listening in Professional Context II pada Mahasiswa Semester Tiga". Hasil penelitiannya menunjukkan, pembelajaran dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa mata kuliah listening in professional context II dengan nilai rata-rata 64,31 pada siklus pertama dan meningkat 76,72 pada siklus kedua. Sedangkan nilai rata-rata nilai harian (kuis) mahasiswa pada siklus pertama 60,09 meningkat menjadi 68,08 pada siklus kedua.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Abdul Kodir Al-Baekani dan Dede Haris dan peneliti yaitu memiliki kesamaan objek yang dikaji yaitu bermain peran. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada hasil penelitiannya. Abdul Kodir Al-Baekani dan Dede Haris menghasilkan pembuktian bahwa bermain peran dapat meningkatkan belajar mahasiswa dalam mata kuliah listening in professional context II, sedangkan peneliti menghasilkan produk berupa buku panduan bermain peran untuk siswa SMP. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Kodir Al-Baekani dan Dede

Haris menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian pengembangan.

Akhmad Sobiron (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Pengayaan Latihan Dasar Bermain Peran dalam Teks Drama Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa SMP”. Penelitian ini mengutamakan pendidikan karakter yang merupakan usaha yang disengaja untuk mengembangkan karakter yang baik berdasarkan nilai-nilai inti baik untuk individu dan masyarakat. Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter didalam pembelajaran, termasuk pembelajaran sastra.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Sobirin dan peneliti yaitu memiliki kesamaan bentuk penelitian yang menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan objek penelitian yaitu bermain peran. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan. Akhmad Sobirin menghasilkan produk berupa buku pengayaan latihan dasar bermain peran, sedangkan peneliti menghasilkan produk buku panduan bermain peran.

2.2 Landasan Teoretis

Dalam subjudul ini dipaparkan beberapa pendapat ahli mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian ini, di antaranya: (1) hakikat buku panduan, dan (2) hakikat bermain peran.

2.2.1 Hakikat Buku Panduan

Dalam menulis sebuah buku panduan, terdapat hal-hal yang harus dipahami. Pada subbab ini akan dipaparkan mengenai 1) hakikat buku panduan, dan 2) penilaian buku panduan pendidik. Berikut penjabarannya.

2.2.1.1 Buku Panduan

Berbagai hasil study menunjukkan bahwa buku pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Buku dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa tentang kehidupan dalam berbagai bidangnya, baik tentang diri sendiri, masyarakat, budaya, dan alam semesta. Buku merupakan media cetak yang harus disesuaikan dengan keperluan siswa, sehingga memberikan kemudahan dalam pembelajaran, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Gagne dalam Kustiono (2010: 47) berpendapat bahwa, media cetak merupakan salah satu media dua dimensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media cetak yang digunakan dalam pembelajaran beragam, antara lain: buku pelajaran/buku teks, buku pengayaan keterampilan, buku tugas Pekerjaan Sekolah (PS), buku tugas PR, dan buku bergambar.

Berdasarkan ruang lingkup kewenangan dalam pengendalian kualitasnya, buku pendidikan dibagi menjadi dua, yaitu (1) buku teks pelajaran dan (2) buku nonteks pelajaran. Menurut pengelompokan tersebut, maka buku nonteks pelajaran berbeda dengan buku teks pelajaran (Puskurbuk, 2008). Buku teks pelajaran merupakan buku yang dipakai untuk mempelajari atau mendalami suatu subjek

pengetahuan dan ilmu serta teknologi, sehingga mengandung penyajian asas-asas tentang subjek tersebut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6, menyatakan bahwa selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan ciri-ciri buku teks pelajaran yang dikategorikan sebagai buku nonteks pelajaran menurut Puskurbuk Depdiknas, 2004 yaitu (1) Buku-buku yang dapat digunakan di sekolah, namun bukan merupakan buku pegangan pokok bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (2) Buku nonteks pelajaran tidak menyajikan materi yang dilengkapi dengan instrumen evaluasi dalam bentuk tes atau ulangan, latihan kerja (LKS) atau bentuk lainnya yang menuntut pembaca melakukan perintah-perintah yang diharapkan penulis untuk mengukur pemahaman terhadap bahan bacaan sebagai pembelajaran, (3) Penerbitan buku nonteks pelajaran tidak dilakukan secara serial berdasarkan tingkatan kelas, (4) Materi atau isi dalam buku nonteks pelajaran terkait dengan sebagian atau salah satu Kompetensi Inti atau Kompetensi Dasar yang tertuang dalam Standar Isi, (5) Materi atau isi buku nonteks pelajaran dapat dimanfaatkan oleh pembaca dari semua jenjang pendidikan dan tingkatan kelas, (6) Materi atau isi buku nonteks pelajaran cocok untuk digunakan sebagai bahan pengayaan, atau rujukan, atau panduan dalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang buku, bahwa buku panduan pendidik adalah buku yang memuat

prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik. Buku panduan tidak hanya digunakan oleh para pendidik saja, namun siswa juga diharapkan menggunakan buku panduan. Tujuannya agar siswa dapat memahami isi buku panduan secara individu dan mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku panduan merupakan buku yang digunakan sekolah sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran. Berisi deskripsi materi pokok, prinsip, prosedur, dan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik maupun siswa.

2.2.1.2 Penilaian Buku Panduan Pendidik

Pusat Kurikulum dan Perbukuan tahun 2014 telah menetapkan instrumen dan rubrik penilaian buku panduan pendidik. Berikut penjelasan butir instrumen penilaian buku panduan pendidik, yaitu 1) komponen materi, 2) komponen penyajian, 3) komponen bahasa, dan 4) komponen grafika.

1. Komponen Materi

Materi dalam buku panduan harus memenuhi kriteria umum dan kriteria khusus penulisan buku nonteks pelajaran. Buku nonteks memiliki karakteristik yang membedakannya dengan buku-buku lain. Berikut penjabarannya.

a. Materi Pendukung Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan nasional yakni berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

- b. Materi Tidak Bertentangan dengan Peraturan dan Perundang-Undangan yang Berlaku di Indonesia

Yang dimaksud "tidak bertentangan" yaitu materi yang disajikan tidak menyimpang dari ketentuan dalam Pancasila, UUD NKRI 1945 dan tidak mempermasalahkan dasar negara, keutuhan NKRI, dan kebijakan politik bebas aktif yang ditetapkan oleh negara.

- c. Materi Merupakan Karya Orisinal (Bukan Hasil Plagiat), Tidak Menimbulkan Masalah SARA, dan Diskriminasi Gender

Materi yang terdapat dalam buku merupakan karya asli, bukan tiruan dan tidak jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Tidak menimbulkan masalah suku, agama, ras, dan antargolongan. Serta tidak mengungkapkan atau menyajikan sesuatu yang mendiskriminasi, membiarkan dan mendiskreditkan jenis kelamin laki-laki atau perempuan.

- d. Berisi konsep-konsep yang akurat dari salah satu atau lebih bidang pengembangan kompetensi pendidik

Materi berisi konsep-konsep yang menunjang kompetensi (1) pedagogik, yaitu kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik, (2) kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik, (3) kompetensi sosial, yaitu kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien

dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar, (4) kompetensi profesional, yaitu kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.

e. Materi Memadai untuk Mengembangkan Kompetensi Tenaga Pendidik

Materi berisi konsep-konsep yang terkait dengan kompetensi pendidik. kompetensi tersebut bisa berupa kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, atau profesional. Meliputi, (1) buku yang menunjang kompetensi pedagogik, (2) buku yang menunjang kompetensi kepribadian, (3) buku yang menunjang kompetensi sosial, dan (4) buku yang menunjang kompetensi profesional.

2. Komponen Penyajian

Komponen penyajian dalam buku panduan harus memenuhi kriteria umum dan kriteria khusus penulisan buku nonteks pelajaran. Berikut penjabarannya.

a. Penyajian Materi Dilakukan Secara Runtut, bersistem, Lugas, dan Mudah Dipahami

Penyajian materi harus sesuai dengan alur berfikir induktif (khusus ke umum) atau deduktif (umum ke khusus) untuk menyatakan kebenaran suatu proposisi, konsep penyajian mulai dari yang mudah ke yang sukar, materi prasyarat harus disajikan mendahului materi pokok yang berkaitan dengan materi prasyarat yang bersangkutan, dan penyajian materi harus lugas sehingga materi mudah dipahami pembaca.

b. Penyajian Materi Dilakukan dengan Mengembangkan Sikap Spirituan dan Sosial

Berisi penyajian materi harus berorientasi pada pengembangan sikap spiritual (menerima, menghayati, menghargai, menjalankan, dan mengamalkan ajaran agama yang dianut) dan sikap sosial (menunjukkan, menghargai dan menghayati, perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya serta cinta tanah air sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia).

c. Penyajian Materi Mengembangkan Pengetahuan dan Menumbuhkan Motivasi untuk Berfikir Lebih Jauh

Berisi penyajian materi mengembangkan pengetahuan (menenal, memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis, evaluasi, dan kreasi) baik yang faktual, konseptual, prosedural, dan pengetahuan metakognitif tentang beragam ilmu dan peradaban. Serta penyajian materi mendorong pembaca untuk mencari informasi lebih jauh dalam pengembangan kemampuan pikir dan tindak yang efektif, kreatif, dari berbagai sumber lain seperti internet, buku, artikel, dan sebagainya.

d. Penyajian Materi Mengembangkan Keterampilan dan Motivasi untuk Berkreasi dan Berinovasi

Penyajian materi mengembangkan keterampilan mengolah, menalar, dan mencipta dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang). Serta penyajian materi memotivasi pembaca

untuk berkreasi dan berinovasi dalam pengembangan keterampilan dalam ranah abstrak dan kongkret secara efektif dan kreatif sesuai dengan kaidah keilmuan.

3. Komponen Bahasa

Komponen bahasa dalam buku panduan harus memenuhi kriteria umum dan kriteria khusus penulisan buku nonteks pelajaran. Berikut penjabarannya.

a. Bahasa yang Digunakan Etis, Estetis, dan Fungsional, Sesuai dengan Pembaca Sasaran

Bahasa yang digunakan dalam buku memiliki nilai kesopanan atau kepatutan bagi budaya bangsa Indonesia sehingga tidak bertentangan dengan norma-norma agama, pemerintah, adat, dan lain-lain. Bahasa yang digunakan buku juga harus memiliki nilai keindahan sehingga pembaca memiliki kenikmatan membacanya. Selain itu juga harus komunikatif dan fungsional, sehingga mudah dipahami dan memiliki kekuatan untuk memengaruhi perasaan dan pikiran pembacanya.

b. Bahasa (Ejaan, Tanda Baca, Kosakata, Kalimat, dan Paragraf) Sesuai dengan Kaidah, dan Istilah yang Digunakan Baku

Penulisan (ejaan, tanda baca, kata-kata, kalimat, paragraf) sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan, Tata Bahasa Baku, Kamus Umum Bahasa Indonesia, serta kaidah penulisan buku. Selain itu, penggunaan bahasa dilakukan secara tepat dan fungsional, sesuai dengan fungsi kebutuhan estetika dan pemaknaan karya.

4. Komponen Grafika

Komponen grafika dalam buku panduan harus memenuhi kriteria umum dan kriteria khusus penulisan buku nonteks pelajaran. Berikut penjabarannya.

- a. Kulit Buku (*cover*) : Ilustrasi Mewakili Isi, Jenis Huruf Memiliki Keterbacaan Tinggi, Menarik, Komposisi Seimbang dan Harmonis Antara Kulit Depan, Punggung, dan Belakang

Kulit buku memiliki (1) ilustrasi mewakili isi, (2) jenis huruf (judul) yang memiliki keterbacaan tinggi dan proposional serta sesuai dengan judul bab atau bagian, (3) komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan seirama dengan tata letak isi, (4) bentuk, warna, dan ilustrasi kulit depan, punggung, dan belakang harmonis, dan (5) daya tarik bagi pembaca sasaran untuk membaca isi buku.

- b. Tata Letak Isi Buku Dilakukan Secara Konsisten dan Sesuai dengan Kulit Buku (*cover*)

Tata letak isi buku meliputi (1) tata letak merupakan penempatan huruf, ilustrasi, bentuk, dan warna pada buku, (2) tata letak konsisten pada setiap bab, dan (3) pola pada isi buku sesuai dengan pola pada kulit buku (*cover*).

- c. Jenis, Ukuran Huruf, dan Panorama pada Seluruh Isi Buku Konsisten

Jenis huruf yang digunakan pada kulit buku dan isi buku sama, dan sesuai dengan karakteristik materi dan tingkat usia pembacanya, sederhana, dan mudah dibaca. Ukuran huruf isi buku sesuai dengan format/ukuran buku dan tingkat usia pembaca sasaran. Variasi huruf tidak lebih dari 2 jenis huruf, dengan efek huruf

tidak berlebihan. Tidak menggunakan huruf hias, kecuali buku-buku fiksi.

Penomoran menggunakan haerarki penulisan yang konsisten.

d. Ilustrasi Sesuai dengan Pembaca Sasaran dan Memperjelas Materi

Meliputi, (1) ilustrasi dapat berupa foto, gambar, lukisan, grafik, bagan, denah, tabel, dan sejenisnya, (2) ilustrasi sesuai dengan isi buku, (3) karakter ilustrasi sesuai dengan pembaca sasaran, (4) ukuran ilustrasi proposional, seperti perbandingan antarobjek dan objek dengan area, dan (5) dalam satu buku, ilustrasi harus memiliki satu gaya secara konsisten.

2.2.2 Hakikat Bermain Peran

Pembelajaran sastra sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia berupaya untuk mengenalkan karya sastra sebagai bagian dari khasanah budaya bangsa pada siswa. Melalui proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat menghargai, menikmati, dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan kehidupan. Pembelajaran sastra juga bertujuan memperhalus budi pekerti dan menumbuh-kembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusia serta pengenalan terhadap nilai tata, baik sebagai individu maupun dalam konteks sosial (Yuni Pratiwi, 2014:2).

Pada subbab ini akan dipaparkan mengenai 1) bermain peran, 2) tujuan bermain peran, 3) manfaat bermain peran, 4) teknik bermain peran, dan (5) latihan dasar bermain peran. Berikut penjabarannya.

2.2.2.1 Bermain Peran

Menurut Roestiyah (1998:90) bermain peran atau *roll playing* dalam pembelajaran merupakan kegiatan dimana peserta didik dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Bermain peran memiliki pengertian yaitu sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya dengan tujuan untuk hiburan. Menurut Suwardi Endraswara (2011:12), sandiwara berarti drama yang memuat ajaran tersamar tentang hidup. Sandiwara dan drama memiliki kesamaan, yakni adanya muatan kisah yang bercirikan dialog. Baik drama maupun sandiwara sama-sama menjadi pengajar kehidupan.

Rendra (1993:84), mengungkapkan bahwa sandiwara adalah seni yang mengungkapkan pikiran atau perasaan orang dengan mempergunakan laku jasmani dan ucapan kata-kata. Sandiwara yang hanya memakai laku jasmani saja, tanpa memakai ucapan kata-kata disebut *pantomim*. Sedangkan sandiwara yang hanya memakai ucapan kata-kata, tanpa memakai laku jasmani, disebut *seni berkisah*.

Herman J. Waluyo (2003:109) dalam buku *Drama : Teori dan Pengajarannya*, berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama. Sejauh mana keterampilan seorang aktor dalam berperan ditentukan oleh

kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh lain yang dibawakannya.

Menurut Eka D Sitorus (2003:37) dalam buku *The Art of Acting*, *acting* diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan kata peran (pemain sandiwara) yang dalam kamus berarti proses, cara, pembuatan memahami perilaku yang diharapkan dan dikaitkan dengan seseorang. Asal mula kata *acting* adalah *to act* atau dalam bahasa Indonesia berarti beraksi. Dengan demikian, *acting* berarti mengaksikan peran yang dimainkan.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, bermain peran merupakan suatu tindakan yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang akan dimainkan, bersifat sosiologis atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial. Merupakan suatu perilaku tipuan atau acting seseorang dengan tujuan berperilaku berlawanan dengan sifat asli dari individu. Berkaitan dengan pendidikan individumemerankan sesuatu yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan kepada orang lain bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

2.2.2.2 Tujuan Bermain Peran

Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyantu (2014:5) mengemukakan berbagai tujuan bermain peran mulai dari (1) mengembangkan keterampilan siswa, (2) mengolah keluwesan atau gerak tubuh, dan (3) mengapresiasi naskah. Berikut penjabarannya.

a. Mengembangkan Keterampilan Siswa

Tujuan bermain peran yang pertama, yaitu mengembangkan keterampilan siswa dalam bidang kemahiran bahasa lisan yang ditandai kemampuan mengelola kompetensi olah vokal, misalnya ketika siswa berlatih peran. Bahasa lisan dapat dikembangkan melalui berlatih membaca dialog. Kompetensi dialog yang dikembangkan meliputi ketepatan pengucapan dialog dengan volume suara, lafal, intonasi, artikulasi, irama dan penjedaan yang tepat.

b. Mengolah Keluwesan atau Gerak Tubuh

Tujuan bermain peran yang kedua, yaitu mengolah keluwesan serta kelenturan gerak tubuh yang meliputi ekspresi wajah, gestur dan gerak tubuh. Kompetensi tersebut dikembangkan melalui latihan memperagakan gerak tokoh diatas panggung. Siswa dituntut untuk mengungkapkan isi dialog yang menunjukkan ekspresi, gestur, dan gerak tubuh dalam bermain peran.

c. Mengapresiasi naskah

Tujuan bermain peran yang ketiga, yaitu siswa berkesempatan mengenali pola-pola watak manusia berdasarkan kaidah-kaidah etika dan estetika. Siswa berkesempatan mengenali, menghayati, dan memahami sikap-sikap positif yang disampaikan pengarang melalui tokoh protagonis. Sehingga siswa memiliki kepekaan sikap untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial secara bijaksana.

Dari pendapat mengenai tujuan bermain peran, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Siswa dapat mengembangkan ketrampilan berbicara, memahami ketepatan pengucapan meliputi folome suara, lafal, intonasi, artikulasi, irama, dan penjedaan yang tepat.
- b. Dengan bermain peran, siswa dapat mengembangkan ekspresi wajah, gestur dan gerak tubuh.
- c. Siswa dapat menghargai pendapat orang lain, merangsang kelas untuk berfikir, dan memecahkan masalah.

2.2.2.3 Manfaat Bermain Peran

Bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Menurut Bintang Angkasa Putra (1012:73), manfaat bermain peran atau drama di antara sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan percaya diri

Pelaku bermain peran akan merasa lebih percaya diri dalam menjalani kehidupan, karena mereka sudah terbiasa tampil didepan umum.

- b. Melatih kedisiplinan dan tanggung jawab

Pelaku bermain peran menjadi lebih disiplin karena adanya kebiasaan berlaku disiplin saat mengikuti latihan. Selain itu rasa tanggung jawab akan muncul dengan segala tugas yang dibebankan kepadanya.

- c. Melatih kerja sama

Pelaku bermain peran akan lebih mudah menjalin kerja sama dengan orang lain. Hal ini karena mereka sudah terbiasa menjalin kerja sama dengan berbagai pihak.

d. Melatih kepekaan

Pelaku bermain peran akan menjadi seorang yang peka dalam merasakan sesuatu. Hal ini karena mereka telah terbiasa mengalami berbagai konflik kehidupan melalui pementasan yang dilakukan.

e. Memiliki sifat tangguh, ulet dan sabar

Sifat tangguh, ulet, dan sabar dengan sendirinya akan terbentuk dari dalam diri para pemain peran. Hal tersebut karena mereka sudah terbiasa berusaha dan berlatih dengan keras.

f. Mudah beradaptasi

Pelaku bermain peran akan lebih cepat menyesuaikan diri terhadap perubahan situasi. Hal ini karena mereka sering berperan dalam berbagai keadaan.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan manfaat bermain peran yaitu, mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri, turut aktif dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi, dan saling bekerja sama. Memperoleh wawasan tentang sikap, mengembangkan keterampilan, serta dapat memecahkan masalah dengan berbagai cara.

2.2.2.4 Teknik Bermain Peran

Teknik bermain merupakan unsur yang penting dalam seni seorang pemain alam maupun yang bukan. Pemain alam dan yang bukan perlu mengetahui seluk-beluk teknik bermain, meskipun cara mereka mendapatkan teknik itu berbeda. Pemain alam mengetahui teknik itu tanpa ada yang mengajarkannya secara teratur dan juga barangkali tanpa membaca buku penuntun. Sedangkan yang lain mengetahuinya lewat

pengajaran seorang guru, atau dengan jalan berguru pada buku penuntun (Rendra 1976:7).

Edward A. Wright dalam buku Herman J Waluyo (2003:109) memberi batasan tentang berperan (acting) sebagai berikut: *acting is the art of creating the illusion of naturalness and reality in keeping with the type, style, spirit, and purpose of the production and with the period and character being represented (1976:129).*

Dalam berperan harus memperhatikan adanya hal-hal berikut.

- a. Kreasi yang dilakukan oleh aktor atau aktris
- b. Peran yang dibawakan harus bersifat alamiah atau wajar
- c. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan tipe, gaya, jiwa, dan tujuan dari pementasan
- d. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan periode tertentu dan watak yang harus dipresentasikan.

Edward A. Wright juga menyimpulkan syarat yang harus dimiliki oleh seorang calon aktor, yaitu sebagai berikut.

- a. Sensitif
- b. Sensibel
- c. Kualitas personal yang memadai
- d. Daya imajinasi yang kuat
- e. Stamina fisik dan mental yang baik

Boleslavky dalam buku Hasanuddin WS (1996:175) merumuskan, bahwa bermain peran adalah memberi bentuk lahir pada watak dan emosi aktor, Baik di

dalam laku dramatik maupun di dalam ucapan. Konsep ajaran teknik bermain peran tersebut meliputi.

a. Konsentrasi

Pemusatan perhatian pada berbagai aspek guna mendukung kegiatan seni perannya. Pemusatan perhatian yang baik akan menyebabkan penghayatan semakin mendalam. Penghayatan yang mendalam akan memudahkan pemain larut dalam tuntutan yang seharusnya ia lakukan.

b. Kemampuan mendayagunakan emosional

Kemampuan seorang pemain untuk menumbuhkan bermacam-macam bentuk emosional dengan kemampuan dan kualitas yang sama baiknya, didalam berbagai situasi. Bermain peran, menurut seorang pemain untuk menguasai banyak aspek emosional tertentu, ia tidak kelihatan canggung dan kaku.

c. Kemampuan laku dramatik

Kesanggupan pemain didalam melakukan sikap, tindakan, serta perilaku yang merupakan ekspresi dari tututan emosi. Kemampuan laku dramatik inilah yang merupakan faktor utama seni peran.

d. Kemampuan membangun karakter

Kesanggupan pemain untuk lebur ke dalam suatu pribadi lain dan keluar dari dirinya sendiri selama bermain peran. Tokoh yang diperankan oleh seorang pemain, dapat merupakan tokoh yang berkarakter sama atau mungkin mirip dengan pribadi dan karakter pemain. Namin begitu, lebih banyak

karakter tokoh yang diperankan, berbeda bahkan berlawanan dengan pribadi dan karakter pemain.

e. Kemampuan melakukan observasi

Kesanggupan pemain untuk melakukan pengamatan terhadap sikap aktifitas manusia didalam kehidupan sehari-hari. Berbagai macam pekerjaan yang dilakukan manusia setiap harinya menarik untuk diperhatikan.

f. Kemampuan menguasai irama

Kesanggupan pemain untuk menguasai tempo permainan, sehingga pementasan memberikan *suspence* kepada penonton. Untuk memperoleh insting tentang irama ini, pemain dapat melatih dirinya dengan mendengarkan berbagai jenis musik dan dengan mendengar bunyi-bunyi alam, misalnya gemuruh air terjun. Bunyi meluncurnya kereta api di rel, bunyi kicauan burung pagi hari, bunyi gemricik air sungai, bunyi desauan pohon yang tertiuip angin, dan lain-lain.

Teknik berperan menurut Rendra dalam buku Prof. Dr. Herman J. Waluyo (2003:110) bahwa dalam pementasan ada empat sumber gaya, yaitu (1) aktor atau bintang, (2) sutradara, (3) lingkungan, dan (4) penulis. Berikut penjabarannya.

1. Aktor atau bintang menjadi sumber gaya

Kesuksesan pementasan ditentukan oleh pemain-pemain kuat yang mengandalkan kecantikan, kemasyhuran, ketampanan atau gaya tarik fisik. Pemain bintang akan menjadi pujaan penonton dan akan menyebabkan pementasan berhasil. Jika yang disajikan sumber gaya adalah

aktor dan bukan bintang, maka kecakapan berperan diandalkan untuk memikat para penonton. Dalam hal demikian kemampuan aktor atau aktris secara bersama-sama diharapkan mengatasi popularitas segelintir pemain bintang.

2. Sutradara sebagai sumber gaya

Dengan kemampuan sutradara diharapkan pementasan akan berhasil. Di tangan Rendra, Teguh Karya, Arifin C. Noer, Wahyu Sihombing, N. Riantiarno, dan sederet nama sutradara terkenal lainnya, penonton mengharap suatu pertunjukan drama yang bermutu. Dalam hal ini, penonton mempercayakan nama sutradara sebagai jaminan mutu bermain peran.

3. Lingkungan sebagai sumber gaya

Lingkungan pementasan dapat memungkinkan suksesnya pementasan. Jika kita mementaskan drama “Ken Arok dan Ken Dedes”, maka kehidupan pentas oleh dekorasi dan tata rias yang menggambarkan secara nyata kerajaan Singosari, dapat menjadi modal kesuksesan drama tersebut.

4. Penulis sebagai sumber gaya

Penulis yang hebat akan melahirkan naskah yang hebat pula yang mempunyai kemungkinan sukses jika dipentaskan.

Rendra dalam bukunya “Tentang Bermain Peran” memaparkan beberapa teknik dalam bermain peran. Yaitu teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, tempo permainan, dan irama permainan. Berikut penjabarannya.

a. Teknik muncul

Teknik muncul merupakan tekniknya seorang pemain untuk pertama kalinya tampil di atas pentas dalam satu sandiwara, satu babak, atau satu adegan. Teknik muncul berperan penting dalam suatu sandiwara, karena dilakukan dalam rangka menerbitkan kesan pertama penonton terhadap sang pemeran (watak yang dimainkan).

b. Teknik memberi isi

Teknik memberi isi mempunyai kedudukan yang penting didalam bermain peran. Naskah yang mengandung dialog-dialog yang bagus, apabila dimainkan oleh pemain-pemain yang tidak memahami teknik memberi isi, akan menjadi suatu pertunjukan yang tidak memikat karena datarnya dan tidak mengandung hidup. Maka dari itu, teknik memberi isi sama dengan teknik memberi hidup pada kalimat-kalimat dan perbuatan-perbuatan di dalam bermain peran. Dengan kata lain, teknik memberi isi merupakan cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran dibalik kalimat-kalimat yang diucapkan dan di balik perbuatan-perbuatan yang dilakukan di dalam bermain peran.

c. Teknik pengembangan

Pengembangan merupakan unsur yang penting dalam bermain peran. Pada umumnya teknik pengembangan dapat dicapai dengan menggunakan pengucapan dan jasmani.

Teknik pengembangan dengan pengucapan dapat dicapai dengan empat jalan. Pertama, dengan menaikkan volume suara. Kedua, dengan menaikkan tinggi

nada suara. Ketiga, dengan menaikkan kecepatan suara, dan keempat, dengan mengurangi volume, tinggi nada, dan kecepatan tempo suara.

Teknik pengembangan dengan jasmani bisa dicapai dengan lima cara.

Pertama, dengan cara menaikkan tingkatan posisi jasmani. Mulai dari menaikkan tingkatan kepala yang menunduk menjadi menengadah, tangan terkulai menjadi teracung ke atas, dari sikap berbaring menjadi duduk, dari duduk menjadi berlutut, dari berlutut menjadi berdiri, dan seterusnya.

Kedua, dengan cara berpaling. ini termasuk memalingkan kepala, tubuh, dan seluruh badan.

Ketiga, dengan cara berpindah tempat. Yaitu, berpindah tempat dari kiri ke kanan, atau dari belakang ke depan, atau dari depan ke belakang, atau dari bawah ke atas, atau dari atas ke bawah, atau dari mana ke mana asal berpindah tempat dengan alasan yang tepat, menciptakan keragaman penempatan pemain.

Keempat, dengan cara melakukan gerakan anggota-anggota badan. Yaitu, tanpa berubah tempat, sang pemain sang pemain melambatkan tangannya, mengembangkan jari-jarinya, atau menghentakkan kakinya, atau gerakan-gerakan yang lain.

Kelima, dengan airmuka. Seperti halnya dengan gerakan anggota badan, perubahan-perubahan dengan air muka mencerminkan pula perkembangan emosi, yang lalu dengan demikian memberikan pula pengembangan adegan, atau pada dialog yang diucapkan.

d. Tempo permainan

Tempo adalah cepat lambatnya permainan. Pada umumnya tempo yang lambat itu gampang terasa lambat dan membosankan. Tempo yang terlalu cepat mengesankan teknik yang akademis, kering dan tidak memberikan ruang untuk perenungan dan imajinasi. Sedangkan tempo yang lambat dan jeda harus kita beri isi dengan penonjolan, sedang pada bagian-bagian yang memang tidak perlu penonjolan hendaknya dipakai tempo yang cepat saja.

e. Irama permainan

Irama adalah gelombang naik-turun, dan longgar-kencangnya gerakan-gerakan atau suara-suara yang terjadi dengan teratur.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan mengenai teknik bermain peran sebagai berikut.

Dalam bermain peran perlu teknik-teknik yang mendasarinya. Seorang aktor bermain peran harus menguasai teknik bermain peran agar dapat menciptakan ilusi yang sesuai dengan peranan. Pemain harus menyadari bahwa bermain peran bukan bertujuan untuk menipu dan membohongi para penonton, melainkan menampilkan simbol-simbol yang dapat diinterpretasikan oleh para penonton.

2.2.2.5 Latihan Dasar Bermain Peran

Seni berperan mempunyai tujuan untuk mengolah kepekaan terhadap lingkungan. Baik lingkungan alam, maupun lingkungan sosial. Fungsi dari

pertunjukan seni berperan adalah suatu pertunjukan kesenian yang bisa dinikmati oleh pencipta karya seni dan orang lain.

Berikut merupakan latihan dasar berperan yang dikemukakan oleh Widyo Lekson dalam bukunya yang berjudul “Pembelajaran Teater untuk Remaja” (2007:3). Latihan dasar bermain peran diawali dengan konsentrasi, dilanjutkan memahami imajinasi, mendalami vokal, ekspresi, dan pengenalan naskah atau skenario.

a. Konsentrasi

Konsentrasi yaitu memusatkan perhatian pada satu titik atau satu permasalahan/objek. Pengertian satu titik atau objek adalah, dalam pikiran seseorang, yang ada hanya satu bentuk bayangan atau rekaan sebuah benda atau satu aktifitas sebagai objeknya. Misalnya, objek dalam konsentrasi adalah sebatang pohon pisang, maka didalam benak seseorang hanya terbayang bentuk pohon pisang.

Didalam seni berperan juga dikenal istilah konsentrasi. Maksud dan tujuannya agar pelaku atau pemain selalu ingat dengan peran yang hendak dilakukan. Baik dalam hal karakter, jalannya cerita, kalimat yang akan diucapkan, maupun gerak-geriknya (akting) diatas panggung.

b. Imajinasi

Imajinasi sering disebut juga daya khayal. Yaitu, kemampuan seseorang melakukan kegiatan mengkhayal (berandai-andai) dengan menggunakan kekuatan alam pikirannya.

Imajinasi bisa diartikan sebagai kelanjutan dari konsentrasi, maksudnya, sebelum melakukan imajinasi, pemain harus berkonsentrasi terlebih dahulu.

c. Vokal

Vokal dalam seni berperan adalah suatu perbuatan menghasilkan suara lewat mulut, dalam bentuk ucapan huruf, kata maupun kalimat. Hasil dari suara bisa kecil, besar, lembut, tinggi, rendah, keras, pelan/lirih, dan lain-lain. Hal yang perlu diperhatikan dalam vokal yaitu, pengucapan secara jelas, volume suara, warna suara, dan lagu kalimat.

d. Ekspresi

Dalam pembelajaran berperan, ekspresi dibedakan menjadi dua, ekspresi wajah dan ekspresi tubuh.

Pertama, ekspresi wajah atau sering disebut dengan istilah mimik. Unsur-unsur yang akan digunakan pada ekspresi wajah meliputi mulut, mata, hidung, dahi, alis, kelopak mata, dan sebagainya. Unsur-unsur tersebut yang digunakan untuk menemukan karakter wajah yang diinginkan.

Kedua, ekspresi tubuh atau biasa disebut dengan istilah akting. Organ-organ tubuh sebagai faktor pendukung terjadinya sebuah akting, antara lain, tangan, jari, dada, perut, punggung, pundak, kaki, dan lain-lain.

e. Pengenalan naskah atau skenario

Naskah / skenario / teks adalah suatu rangkaian percakapan dalam bentuk tulisan yang tersusun sedemikian rupa, dengan mempertimbangkan tema, isi, alur cerita, maupun irama. Biasanya disertakan tentang keterangan karakter

atau perwatakan tokoh, usia, suasana, waktu serta latar belakang (tempat) peristiwa itu terjadi. Perbedaan latar belakang dari suatu tempat peristiwa, waktu serta suasana, biasanya dibedakan dalam bentuk pembagian babak.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan mengenai tahap bermain peran sebagai berikut.

Dalam bermain peran perlu adanya tahap-tahap yang harus dilakukan oleh pemain atau aktor. Tahap-tahap tersebut merupakan langkah awal seorang aktor dalam mempersiapkan diri menuju pementasan bermain peran. Tujuan pemain melakukan tahap-tahap bermain peran adalah agar kualitas pemain lebih baik. Selain itu, pemain juga dapat belajar bagaimana menggunakan teknik bermain peran untuk mencapai unsur-unsur bermain peran dengan baik dan benar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dipaparkan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP. Adapun simpulan yang berkaitan dengan buku panduan bermain peran adalah sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan hasil analisis kebutuhan buku panduan bermain peran, siswa dan guru membutuhkan buku panduan dalam pembelajaran. Siswa dan guru membutuhkan penyajian teori yang mudah dipahami dan disertai dengan contoh. Pada aspek bahasa dan grafika, siswa dan guru mengharapkan ragam bahasa yang komunikatif dengan judul, sampul, komposisi warna, desain/ model, dan jenis-ukuran dalam buku yang menarik disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru.
- 2) Prototipe buku panduan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru memiliki beberapa aspek, yaitu (1) materi/isi buku, meliputi tujuan dan manfaat bermain peran, pengertian dan struktur bermain peran, latihan dasar bermain peran, dan langkah-langkah bermain peran; (2) penyajian buku panduan bermain peran terdiri atas pendahuluan, bab 1 tentang bermain peran, bab 2 tentang latihan dasar bermain peran, dan bab 3 tentang langkah-langkah bermain peran; (3) bahasa dan keterbacaan dalam buku menggunakan ragam bahasa yang runtut, bersistem, lugas, dan mudah dipahami; (4) grafika buku panduan bermain

peran meliputi judul buku, jenis-ukuran huruf dan penomoran pada isi buku, gambar ilustrasi, komposisi warna sampul, dan kreativitas sampul buku.

- 3) Guru dan dosen ahli telah melakukan penilaian terhadap prototipe buku panduan bermain peran. Penilaian tersebut yaitu; (1) aspek materi memperoleh nilai sebesar 86,31; (2) aspek penyajian memperoleh nilai sebesar 85,42; (3) aspek bahasa memperoleh nilai sebesar 93,4; (4) aspek grafika memperoleh nilai sebesar 84,52. Saran perbaikan yang diberikan oleh tim ahli di antaranya; (1) aspek materi, meliputi penambahan dan penjelasan mengenai isi pada prototipe buku bermain peran, peningkatan variasi materi, tambahan kolom-kolom wawancara dan simpulan yang berkaitan dengan materi; (2) aspek penyajian meliputi, penambahan materi yang memotivasi siswa, penambahan materi yang bersifat menumbuhkan kreatifitas siswa; (3) aspek bahasa dan keterbahasaan, meliputi penggunaan bahasa yang lebih komunikatif; (4) aspek grafika, meliputi perubahan gambar sampul menjadi anak yang sedang bermain peran, penambahan sasaran buku, perubahan font menjadi Comic Sans MS, dan menyederhanakan background pada isi buku.
- 4) Perbaikan yang dilakukan peneliti pada prototipe buku panduan bermain peran yaitu; (1) aspek materi meliputi, penambahan tujuan dan manfaat bermain peran, meningkatkan variasi materi, penambahan kolom-kolom yang berisi wawancara dan simpulan mengenai materi; (2) aspek penyajian meliputi, penambahan materi yang memotivasi dan menumbuhkan kreatifitas siswa; (3) aspek bahasa meliputi, memperbaiki bahasa menjadi bahasa yang lebih komunikatif; (4) aspek grafika

meliputi, perubahan judul dan gambar sampul, perubahan font tulisan, dan menyederhanakan background pada isi buku.

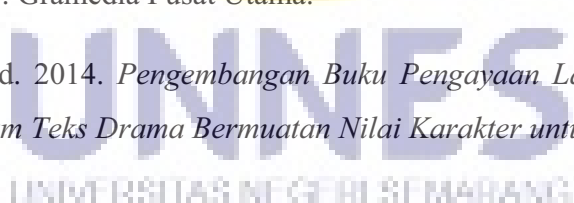
5.2 Saran

Beberapa saran yang direkomendasikan terkait penelitian ini ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, hendaknya menggunakan buku panduan bermain peran sebagai buku penunjang dalam pembelajaran bermain peran dengan dampingan guru maupun mandiri.
- 2) Bagi guru, hendaknya menggunakan buku panduan bermain peran sebagai tambahan materi untuk kegiatan bermain peran pada siswa.
- 3) Bagi para pemerhati pendidikan, hendaknya memberikan perhatian lebih pada ketersediaan buku-buku panduan bermain peran yang dapat memberikan keterampilan praktis bagi siswa, agar siswa dapat belajar bermain peran dengan baik dan benar.
- 4) Bagi peneliti lain, perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan buku-buku bermain peran yang sudah ada terhadap pembelajaran bermain peran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Baekani, Abdul Kodir dkk. 2015. "Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa dalam Mata Kuliah Listenig in Peofessional Context II pada Mahasiswa Semester Tiga". *Jurnal Ilmiah Solusi Vol. 1 No. 4 Desember 2014-Februari 2015*: 90-96.
- Aminudin. 2010. *Menulis dan Mementaskan Drama*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Brahim. 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Eli. 2011. *Pengembangan Media VCD Latihan Dasar Teater sebagai Persiapan Bermain Peran untuk Siswa SMA*. Skripsi. Unnes.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Hasanuddin. 1996. *Drama, Karya dalam Dua Dimensi (Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis)*. Bandung: Angkasa.
- Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran Teater untuk Remaja*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku*. 2008.
- Pratiwi, Yuni dkk, 2014. *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Purwandari, Sherli Novia. 2012. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. Unnes.

- Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Instrumen dan Rubrik D Penilaian Buku Panduan Pendidik*. Jakarta Pusat.
- Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Penulisan Buku Nonteks*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Drama Teori dan Pementasan*. Yogyakarta: Intan Sejati.
- Rendra, W.S. 1975. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Tarate.
- Rendra, W.S. 1993. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Roestiyah. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Siska, Yulia. 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Skripsi. UPI.
- Sitorus, Eka D. 2003. *The Art of Acting (Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV)*. Jakarta: PT. Gramedia Pusat Utama.
- Sobiron, Akhmad. 2014. *Pengembangan Buku Pengayaan Latihan Dasar Bermain Peran dalam Teks Drama Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa SMP*. Skripsi. Unnes.  UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwadi, Janep Hanipah. 2010. *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran bagi Siswa Kelas V SDN 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima Tahun 2010-2011*. Skripsi. Unnes.

Waluyo, Herman. J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.

