



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN  
MENGUNAKAN VIDEO TUTORIAL BERMAIN PERAN PADA  
SISWA SMP**

**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

Nama : Sylvia Ratriasari Wibowo

NIM : 2101411139

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

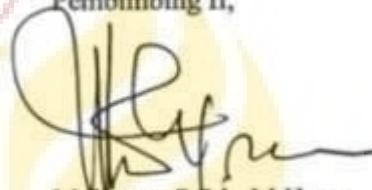
Semarang, Maret 2017

Pembimbing I,



Suseno, S.Pd., M.A.  
NIP 197805142003121002

Pembimbing II,



Mulyono, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197206162002121001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

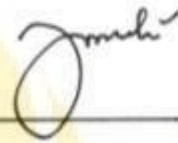
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Kamis

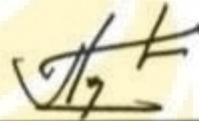
Tanggal : 23 Maret 2017

### Panitia Ujian Skripsi

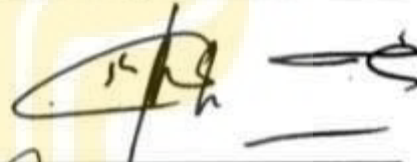
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum  
NIP 196107041988031003  
Ketua



Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198109232008122004  
Sekretaris



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



Mulyono, S.Pd., M.Hum.  
NIP 19726162002121001  
Penguji II/ Pembimbing II



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



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

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


## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Maret 2017

Peneliti,



Sylvia Ratnasari Wibowo

NIM 201411139

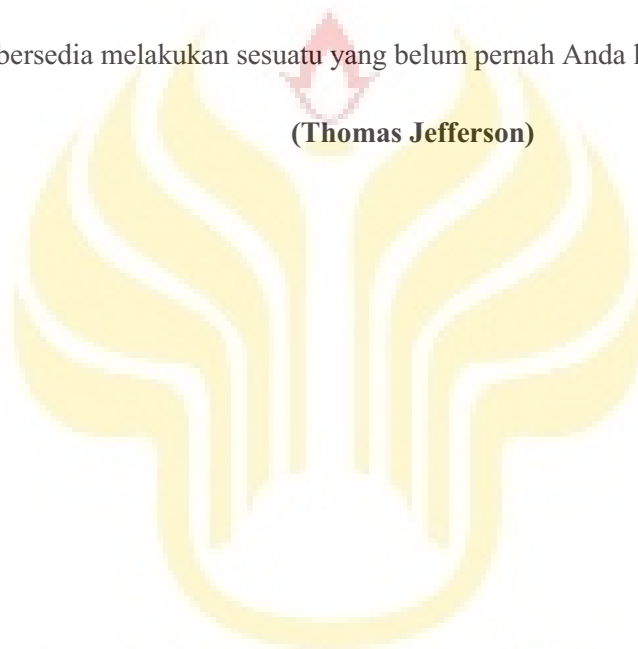
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Jika Anda menginginkan sesuatu yang belum pernah Anda miliki, Anda harus bersedia melakukan sesuatu yang belum pernah Anda lakukan.

(Thomas Jefferson)



### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Mama dan Papa yang selalu memberi doa serta dukungan

Adikku Andreas yang selalu memberi dukungan

Ignathius Harris Christanto yang setia mendampingiku berjuang

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan berkat sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran bermain peran menggunakan video tutorial bermain peran pada siswa SMP” ini terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Suseno, S.Pd., M.A. dan Mulyono, S.Pd., M.Hum. (pembimbing) yang telah memberikan bimbingan dan diskusi-diskusi sebagai pemantik ide dan gagasan kreatif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
2. Dr. Haryadi, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas, motivasi, dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini;
3. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmunya;
4. Kepala SMP Kebon Dalem Semarang, Kepala SMP Negeri 40 Semarang, dan SMP Salomo 1 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
5. Guru dan siswa SMP Kebon Dalem Semarang, Kepala SMP Negeri 40 Semarang, dan SMP Salomo 1 Semarang
6. Zaenudin, Titin, Sandi, Adi, dan Bila yang telah membantu pembuatan video tutorial bermain peran;
7. Poros Production yang telah membantu pengambilan gambar dan *editing* video

8. Sahabat, teman-teman: mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2011 dan Lab Teater Usmar Ismail yang selalu memberikan motivasi;
9. Kepala SD Kebon Dalem 2 yang memberikan izin menyelesaikan skripsi;
10. Guru SD Kebon Dalem yang telah memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi;
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan memberikan balasan dan pahala atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan.

Semarang, 30 Maret 2017

Sylvia Ratriasari Wibowo



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Wibowo, Sylvia Ratriasari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Bermain Peran menggunakan VCD Tutorial bermain Peran pada Siswa SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Suseno, S.Pd., M.A., Pembimbing II: Mulyono, S.Pd., M.Hum.

**Kata kunci:** Bermain peran, video tutorial.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana dalam mengajarkan keterampilan bermain peran pada siswa SMP sangat dibutuhkan, hal ini dikarenakan penggunaan teknologi sudah bukan merupakan hal yang sulit diterima siswa. Selama ini pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru lebih banyak menerangkan teori dari pada praktik. Seorang guru bertugas untuk bisa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi (1) media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa, (2) desain atau prototipe video tutorial cara bermain peran pada siswa SMP, (3) penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap desain atau prototipe video tutorial cara bermain peran pada siswa, (4) perbaikan oleh peneliti terhadap desain atau prototipe video tutorial cara bermain peran pada siswa kelas. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap video cara bermain peran, (2) menghasilkan desain atau prototipe video cara bermain peran, (3) mendeskripsi penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap desain atau prototipe video cara bermain peran, (4) menghasilkan perbaikan oleh peneliti terhadap desain atau prototipe video cara bermain peran.

Dalam mengembangkan video tutorial bermain peran, langkah-langkah penelitian Research and development (R&D) direduksi hanya sampai pada proses revisi desain. Tahapan penelitian ini terdiri atas (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain produk, (3) tahap validasi desain, (4) tahap perbaikan. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII dari SMP Kebon Dalem Semarang, SMP Negeri 40 Semarang, SMP Salomo 1 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kebutuhan, dan angket uji validasi.

Setelah melakukan penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) siswa maupun guru membutuhkan media pembelajaran bermain peran, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bermain peran, dan memudahkan siswa menyerap materi yang ada. Video tutorial bermain peran berisi materi bermain peran dan contoh pengadeganan; (2) video tutorial bermain peran dibuat dengan durasi 14 menit; (3) penilaian ahli dan guru pada aspek sampul dan kemasan media adalah 3,125 dengan kategori baik.



Pada aspek desain isi 3,2 dapat dikategorikan baik. Pada aspek materi mendapat nilai 3, sedangkan aspek efektifitas media mendapatkan nilai 3,08 merupakan nilai yang baik. Dengan demikian video tutorial bermain peran dapat digolongkan video yang baik; (4)perbaikan terhadap video tutorial bermain peran meliputi, penulisan judul pada kemasan, pemilihan warna pada kemasan, dan penegasan materi, serta pemberian petunjuk pemanfaatan media.

Saran yang direkomendasikan meliputi (1) Guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan media ini karena media ini mampu menunjang pembelajaran guna mencapai tujuan dan indikator yang telah ditetapkan, (2) Perlu dicari dan dikembangkan lebih banyak media bermain peran yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan bermain peran, (3) Perlu diadakan penelitian lanjutan dari pengembangan media bermain peran agar media ini dapat dikembangkan dengan lebih baik, (4) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media bermain peran agar diperoleh teknik dan pendekatan baru dalam pembelajaran bermain peran.



## DAFTAR ISI

	Hal.
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teoretis.....	11
2.2.1 Hakikat Bermain Peran .....	11
2.2.1.1 Hakikat Peran .....	11
2.2.1.2 Langkah-Langkah Bermain Peran .....	12
2.2.2 Hakikat Video Tutorial .....	13
2.2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	14
2.2.2.2 Hakikat Media Video .....	15
2.2.2.3 Video Tutorial .....	16

2.2.2.4 Media Pembelajaran Bermain Peran menggunakan Video Tutorial	
Bermain Peran . 16	
2.2.3 Kerangka Berpikir.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	18
3.2 Subjek Penelitian .....	19
3.3 Variabel Penelitian .....	20
3.4 Instrumen Penelitian .....	20
3.4.1 Angket Kebutuhan Siswa .....	21
3.4.2 Angket Kebutuhan Guru .....	23
3.4.3 Angket Validasi <i>Prototipe</i> .....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.5.1 Angket Kebutuhan .....	28
3.5.2 Angket Uji Penilaian dan Saran Perbaikan .....	28
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
3.6.1 Analisis Data Kebutuhan .....	28
3.6.2 Analisis Data Wsaran Perbaikan dan Uji Validasi Guru dan Ahli .....	29
3.7 Perencanaan Penyusunan Media .....	29
3.7.1 Konsep .....	29
3.7.2 Desain .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	32
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan .....	32
4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	32
4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru .....	41
4.1.2 Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran .....	50
4.1.2.1 Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran .....	50
4.1.2.2 Prototipe Media Pembelajaran .....	51
4.1.3 Penilaian terhadap Prototipe Media Pembelajaran .....	56
4.1.4 Hasil Perbaikan .....	59
4.2 Pembahasan .....	60

4.2.1 Keunggulan Media Bermain Peran .....	60
4.2.2 Kelemahan Media Bermain Peran .....	61
4.2.3 Keterbatasan Penelitian .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	64
5.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	66
<b>LAMPIRAN</b> .....	68



## DAFTAR TABEL

	Hal.
3.1 Kisi-kisi Umum Angket Kebutuhan Video Tutorial Bermain Peran .....	20
3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Video Tutorial Bermain Peran	22
3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Video Tutorial Bermain Peran .	23
3.4 Kisi-kisi Pedoman Penilaian Prototipe Video Tutorial Bermain Peran .....	25
4.1 Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bermain Peran .....	33
4.2 Media Pembelajaran yang Dibutuhkan untuk Pembelajaran Bermain Peran	37
4.3 Harapan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran .....	41
4.4 Hasil Analisis Kurikulum .....	42
4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Aspek Perencanaan Materi .....	44
4.6 Analisis Kebutuhan Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran .....	46
4.7 Harapan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran .....	48
4.8 Hasil Penilaian Ahli terhadap Sampul dan Aspek Kemasan .....	56
4.9 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Desain Isi .....	57
4.10 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Materi .....	57
4.11 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Efektivitas Media .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Bermain Peran .....	52
Gambar 4.2 Tampilan Materi Awal .....	53
Gambar 4.3 Tampilan Contoh Pengadeganan Salah .....	53
Gambar 4.4 Tampilan Contoh Pemberian Pengarahan .....	54
Gambar 4.5 Tampilan Contoh Perbaikan Pengadeganan .....	54
Gambar 4.6 Tampilan Pengadeganan Utuh .....	55
Gambar 4.7 Tampilan Penguatan Materi dan Motivasi .....	55
Gambar 4.8 Perbaikan Sampul Kemasan dan Label Media .....	60



**DAFTAR BAGAN**

	Hal.
Bagan 3.1 Tahapan penelitian .....	18



## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing .....	67
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian untuk Sekolah .....	68
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Siswa terhadap Video Tutorial Bermain Peran. 70	
Lampiran 4. Angket Kebutuhan Guru terhadap Video Tutorial Bermain Peran . 95	
Lampiran 5. Lembar Uji Validasi .....	113
Lampiran 6. Lembar Pernyataan Kesiapan Menjadi Validator .....	133





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi sudah sangat maju dan pesat. Kita dituntut untuk lebih cerdas dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang saat ini sedang giat-giatnya di kembangkan. Salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi yaitu dengan mengaplikasikannya ke dalam sebuah pembelajaran, dan menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Saat ini, siswa umumnya sudah sangat akrab dengan teknologi. Komputer, *handphone*, dan peralatan elektronik lainnya sudah tersedia sejak mereka lahir. Oleh karena itu, mengajar siswa pada masa kini sangat berbeda dengan mengajar siswa pada zaman dahulu. Mengajar pada mereka akan lebih mudah dan menarik jika media mengajar yang disajikan oleh guru menggunakan alat bantu teknologi.

Mengajar dengan media tentu akan membuat proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Materi yang disajikan oleh guru pun menjadi mudah dan jelas. Contohnya, ketika guru ingin mengajarkan materi yang membutuhkan peragaan, namun kurang menguasai materi tersebut. Masalah ini bias diatasi dengan cara menghadirkan media mengajar dalam bentuk film atau animasi.

Media berupa gambar, suara, animasi, dan video/film dapat digunakan sebagai alat bantu (media) mengajar visual. Media-media

tersebut dapat diunduh dari internet atau dibuat sendiri oleh guru yang kemudian dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Erlina:2013

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana dalam mengajarkan keterampilan bermain peran pada siswa SMP sangat dibutuhkan, hal ini di karenakan penggunaan teknologi sudah bukan merupakan hal yang sulit diterima siswa.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan selama ini cara mengajar guru dianggap kurang menarik sehingga kurang diminati oleh para peserta didik. Untuk itu tugas seorang guru untuk terus berupaya menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan menarik bagi peserta didik.

Selama ini pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru lebih banyak menerangkan teori dari pada praktik. Seorang guru bertugas untuk bisa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Sejauh ini guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa ppt, foto, video pementasan bahkan tidak jarang pula guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai sarana dan media mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru bahasa Indonesia, media merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran selain guru dan siswa. Para guru menganggap media pembelajaran sangat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini memberikan peluang untuk terus aktif mengembangkan media pembelajaran.

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Keterampilan bermain peran di sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan watak peserta didik yang berkarakter. Keterampilan bermain peran sebagai salah satu pembelajaran sastra di sekolah, saat ini kurang mendapatkan perhatian yang memadai dibandingkan pembelajaran puisi dan prosa. Dibandingkan dengan puisi dan prosa, seni peran sebenarnya lebih mudah dipahami, lebih mudah dipetik nilai moral yang terkandung didalamnya, juga lebih menarik dinikmati.

Keterampilan seni peran di sekolah saat ini lebih menonjolkan pembahasan seni peran secara teoretis. Akibatnya, pembelajaran seni peran menjadi kurang menarik, tidak merangsang timbulnya daya kreativitas dan imajinasi, serta kurang kontekstual. Hal-hal tersebut berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran seni peran pada siswa SMP dan kurang tercapainya peran pembelajaran seni peran di sekolah, yaitu sebagai salah satu pembentuk karakter peserta didik.

Salah satu penyebab kurangnya perhatian pembelajaran apresiasi peran di sekolah adalah kurang tersedianya sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini menuntut kecermatan pendidik dalam

memilih media pembelajaran seni peran yang mampu memperkuat ikatan kebangsaan peserta didik yang multikultural.

Media yang akan dibuat oleh peneliti akan bersifat membantu guru dalam menyampaikan materi bermain peran. Dalam media ini peneliti akan memberikan contoh bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa, serta peneliti akan memberikan latihan untuk siswa melalui media ini. VCD Tutorial bermain peran ini dinilai sangat efektif dalam pembelajaran bermain peran, dikarenakan menggunakan audio dan visual, dan siswa diajak ikut serta berlatih, sehingga guru tidak perlu mengulang materi.

Relevan dengan masalah tersebut, perlu kiranya diciptakan media pembelajaran seni peran yang berkonteks multikultural dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, mudah penggunaannya, dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat menjadikan media pembelajaran menarik adalah dengan mengemasnya dalam basis multimedia yang berisi video tutorial bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah, kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Salah satu Kompetensi Dasar pada siswa SMP adalah bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa tidaklah mudah, perlu kemampuan khusus untuk guru dapat menyampaikan materi. Siswa akan sangat antusias dalam pembelajaran ini, mereka tidak akan dijejali oleh teori-teori yang sebenarnya bisa mereka baca sendiri di buku mereka.

Tidak banyak guru yang mampu mengajarkan seni peran pada siswa terutama pada tataran siswa tingkat SMP, oleh karena itu peneliti mengembangkan media berupa tayangan cara bermain peran untuk membantu guru dalam membelajarkan KD bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah ini pada pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial bermain peran dalam bentuk VCD sebagai pendamping siswa dalam Bermain Peran Sesuai dengan Naskah yang Ditulis Siswa sebagai upaya untuk menanamkan nilai karakter pada siswa. Melalui video tersebut siswa dapat mempelajari dan berlatih Bermain Peran Sesuai dengan Naskah yang Ditulis Siswa. Dengan begitu siswa tidak hanya memahami materi yang disajikan namun juga dapat berlatih dan mempraktikkannya. Harapannya akan tertanam nilai karakter dalam diri siswa yang nantinya dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan media pembelajaran bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa?
- 2) Bagaimana desain atau prototipe Video tutorial cara bermain peran pada siswa SMP?
- 3) Bagaimana penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap desain atau prototipe Video tutorial cara bermain peran?
- 4) Bagaimana perbaikan oleh peneliti terhadap desain atau prototipe Video tutorial cara bermain peran pada siswa kelas?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah

- 1) Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap Video cara bermain peran pada siswa SMP
- 2) Menghasilkan desain atau prototipe Video cara bermain peran pada siswa SMP
- 3) Mendeskripsi penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap desain atau prototipe Video cara bermain peran pada siswa SMP
- 4) Menghasilkan perbaikan oleh peneliti terhadap desain atau prototipe Video cara bermain peran pada siswa SMP

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Secara teoretik, diharapkan penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan. Terutama dibidang pengembangan media pembelajaran bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa. Penelitian ini dapat

meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman materi kepada siswa namun juga mendidik karakter siswa.

Bagi Guru, produk hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran. Sebagai Media bagi guru untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa.

Bagi Siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bermain peran selama proses pembelajaran. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa. Sebagai sarana belajar siswa secara mandiri bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa. Membantu menanamkan nilai karakter kepada siswa.

Bagi peneliti lain, hasil dan produk pada penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lain yang relevan. Dapat pula dikembangkan dalam penelitian selanjutnya dalam bentuk yang lebih inovatif sebagai penyempurna produk sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media berupa video dalam pengajaran seni peran masih sangat jarang ditemui. Namun ada beberapa penelitian mengenai pengembangan media dan penggunaan video sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran

Tejo Nur Seto (2011) menyelesaikan penelitian dengan judul *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Hasil dari penelitian tersebut adalah Pengembangan media pembelajaran hendaknya memenuhi prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*) dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media. Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran diantaranya meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan, media visual yang diproyeksikan, media audio, dan multimedia. Media akan menjadi lebih hidup, menarik dan menghibur dengan memasukkan unsur music. Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Guru seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat.



Yan Ayu Ristanti dan penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Mengekspresikan Dialog Tokoh menggunakan Film Bisu bagi Siswa Kelas XI SMA*. Hasil penelitian tersebut kedalam tiga poin, yakni (1) Karakteristik media mengekspresikan dialog tokoh berbentuk VCD meliputi dua karakteristik pokok yaitu karakteristik materi dan penyajian. Karakteristik materi dapat dilihat dari cakupan materi yang terdapat dalam media. Sistematika penyajian media yaitu (a) isi, (b) materi, dan (c) latihan. (2) Prototipe media pembelajaran dirancang sesuai karakteristik dan prinsip pengembangan media. Secara umum media dikategorikan menjadi tiga bagian (a) bentuk fisik (b) sampul (c) desain isi. (3) Sebagai sebuah produk pengembangan, media ini berpeluang untuk diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar karena nilai kebaruan. Produk ini berpotensi untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran mengekspresikan dialog tokoh drama.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti membuat penelitian pengembangan yang pada akhirnya menghasilkan sebuah video tutorial yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekaligus mudah dipergunakan guru sebagai media pembelajaran bermain peran. Penelitian ini sebagai pelengkap penelitian-penelitian sebelumnya tentang upaya peningkatan kualitas bermain peran pada siswa SMP.

Robin Reese dalam penelitiannya yang berjudul *the twenty dollar exercise as a means to teach objective and high stakes acting* Pada *Journal of the Communication, Speech & Theatre Association of North*

*Dakota* Volume 20 , menggunakan metode the twenty dollars exercise sebagai media untuk mengajarkan siswa tingkat SMA tentang bagaimana cara mengidentifikasi karakter dan sifat-sifat yang dibutuhkan dalam berperan sesuai karakteristiknya. Dalam media tersebut siswa diminta berlatih memerankan tokoh dengan berbagai macam karakter tokoh, dan diharapkan siswa dapat membangun rasa dalam bermain peran. Kunci dari media ini adalah beragamnya tata bahasa yang digunakan dalam memerankan satu sifat dalam karakter tersebut.

Mary Elizabeth Anderson dalam penelitiannya yang berjudul *The Praxis of Teaching Artists in Theatre and Dance: International Perspectives on Preparation, Practice and Professional Identity*. Pada *International Journal of Education & the Arts* Volume 14, menuliskan bahwa untuk dapat mengajarkan kesenian bermain peran seorang pengajar harus bisa mengembangkan kemampuannya sebagai wujud contoh bermain peran, peserta didik pun di harap bisa belajar sendiri guna mengembangkan pengetahuannya.

Beberapa penelitian di atas memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran bermain peran. Penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut dan pengembangan untuk melengkapi penelitian-penelitian tersebut di atas, dengan memberikan pembaharuan dan inovasi pada beberapa segi. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada produk dan sasaran yang dituju. Penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa video tutorial yang berisikan langkah-

langkah dalam mempelajari seni peran untuk memandu guru dan siswa pada pembelajaran bermain peran.

## **2.2 Landasan Teoretis**

### **2.2.1 Hakikat Bermain Peran**

#### **2.2.1.1 Hakikat Peran**

Dalam bahasa Inggris, peran disebut *role*, yang diartikan *actor's part; one's task or function*. Jadi rupanya kata peran ini diambil dari dunia teater. *Actor's Part* atau lakon yang harus dimainkan oleh seorang aktor sesuai dengan alur cerita yang dibuat (Effendi 2013:4)

Menurut Riantiarno dalam bukunya yang berjudul *Kitab Teater* hakikat seni peran adalah meyakinkan (*make believe*). Jika berhasil meyakinkan penonton bahwa apa yang tengah dilakukan aktor adalah benar, paling tidak, itu sudah cukup. Ada beberapa harga dari permainan, di samping yang meyakinkan (*justified*) dan benar itu, yakni pura-pura, meniru, dan atau tidak meyakinkan. Yang tidak meyakinkan, tentu kurang benar. Pura-pura juga tidak baik, dalam hal meniru, jika meyakinkan tidak apa-apa. Intinya, sekali lagi, permainan harus meyakinkan penonton. Riantiarno menambahkan alat aktor adalah tubuh/raga dan jiwa/sukmanya. Itulah yang harus terus menerus diasah dan dilatih agar siap dalam menghadapi, menggali, dan memainkan peran.

Pemain mendapatkan peran sesuai dengan kemampuan beraktingnya. Setiap orang berhak mengikuti *casting* (pemilihan peran) dan dari situlah sutradara memilih yang terbaik dari mereka. Saat *casting*,

selalu dipilih dua orang sekaligus untuk satu peran. Yang satu pemain utama dan yang lain cadangan. Setelah menerima peran mereka menghafal naskah. Mereka juga melakukan diskusi dengan lawan main. Tak jarang mereka melakukan observasi mengenai peran yang akan dimainkannya. (Kosasih 2012:139)

### 2.2.1.2 Langkah-langkah Bermain Peran

Menurut Riantiarno ada beberapa langkah yang harus diperhatikan.

#### 1. Tiga Langkah Menuju Siap Raga:

- 1) Melatih kelenturan otot-otot anggota tubuh
  - a. leher-mata (ekspresi)-mulut
  - b. tangan (jari-jari, pergelangan, lengan, dan bahu)
  - c. kaki (pergelangan lutut-tungkai-langkah)
- 2) Melatih pernafasan

Bernafas dengan benar dan terkontrol adalah pemupukan energi kreatif.

- 3) membaca ( kejelasan kata, suku kata, dan huruf mati)
- 4) mengeja huruf hidup atau vocal (A-I-U-E-O)

#### 2. Empat langkah menuju penciptaan:

- 1) melatih suara atau vocal

Pengucapan alat ucap (eja, baca, paham, arah, rasa, cipta)

- 2) mengasah daya penyampaian (artikulasi)
- 3) memahami pengertian “suratan” dan “siratan”
- 4) memperpeka “daya kehadiran/*appearance*”(factor X)

3. Empat langkah menuju tahu dan mengerti (pemahaman):

- 1) mengetahui, mempelajari, dan memahami
- 2) menyerap pengetahuan umum
- 3) presentasi (mengasah daya ungkap)
- 4) mengasah kemampuan menganalisis dan menyimpulkan

## **2.2.2 Hakikat Video Tutorial**

### **2.2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. (Daryanto 2012 : 4)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arief dkk 2010 : 7)

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Arsyad:2013)

Pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat atau bahan kegiatan pembelajaran. (Daryanto 2012:4)

Daryanto dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* (2012:6) menuliskan media harus bermanfaat sebagai berikut: (a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra (c) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar (d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya (e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.2.2.2 Hakikat Media Video**

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. (Daryanto 2012:86)

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar bergerak. Aplikasi umum dari video adalah televise, tetapi penggunaan

video saat ini tidak terbatas pada pertelevisian. Video merambah juga ilmu pengetahuan, teknik, produksi, dan keamanan. (Wind 2014:1)

Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif dalam membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disk*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini akan mempermudah dalam menontonnya, dapat lewat *video player*, VCD, dan DVD. (Daryanto 2012:87)

### **2.2.2.3 Video Tutorial**

Tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang lebih efektif dari pada buku maupun guru. Dalam tutorial ini selalu disertakan contoh langsung. Baik pengoprasian, penggunaan atau kasus nyata, sehingga dalam proses pemahaman akan menjadi lebih baik.

Video tutorial adalah metode penranferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak. (Wind 2014:2)

Wind (2014:2) menuliskan fungsi video tutorial yaitu: (a) Memandu langkah demi langkah pengaplikasian suatu kegiatan (b) Menjelaskan sebuah instruksi yang sulit dipahami dengan penjelasan tertulis (c) Memperjelas materi yang telah tertulis.

#### **2.2.2.4 Media Pembelajaran Bermain Peran menggunakan Video Tutorial**

##### **Bermain Peran**

Media merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dalam bidang pendidikan media digunakan sebagai alat penyampai pesan atau informasi dari guru kepada siswa.

Video tutorial merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran bermain peran, hal ini dikarenakan adanya materi yang disampaikan secara bertahap disertai dengan contoh dari model untuk kemudian dipraktikkan oleh siswa.

#### **2.2.3 Kerangka Berpikir**

Pada umumnya guru cenderung menggunakan video pementasan drama atau hanya sebatas naskah drama dalam mengajarkan materi bermain peran. Media yang digunakan guru mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menggunakan contoh pementasan drama siswa perlu pemahaman lebih, guru juga harus menyampaikan materi pengantar sebelum memberikan contoh pementasan drama.



Dengan demikian, perlu adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menambah minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi bermain peran. Siswa perlu diajak berlatih berperan sesuai naskah yang mereka tulis

Demi menunjang kebutuhan siswa tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang berisi materi dan menyajikan langkah-langkah bermain peran sekaligus memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba mempraktikkan, sehingga guru tidak perlu mengulang materi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran bermain peran, siswa maupun guru membutuhkan media bermain peran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dasar bermain peran dan memberikan tutorial atau tahapan dalam memerankan suatu tokoh dengan ekspresi sederhana.
2. Video tutorial bermain peran berisi materi dasar-dasar bermain peran dan contoh pengadeganan beberapa ekspresi dibuat dalam durasi 13 menit. Materi yang disampaikan tutor berisi tentang ekspresi, gerak tubuh, dan intonasi. Pada contoh pengadeganan disajikan contoh pengadeganan yang salah dan perbaikan pengadeganan.
3. Penilaian ahli dan guru pada aspek sampul dan kemasan adalah 3,125 dengan kategori baik. Pada aspek isi 3,2 dapat dikategorikan baik., sedangkan aspek materi mendapat nilai 3 yang dikategorikan baik, dan terakhir aspek keefektifan media mendapat nilai 3,08. Dengan demikian video tutorial bermain peran dapat digolongkan media yang baik.
4. Perbaikan terhadap video tutorial bermain peran meliputi, penulisan tujuan penggunaan video dan perbaikan kemasan media.

## 5.2. Saran

Atas dasar simpulan penelitian saran yang dapat direkomendasikan adalah sebagai berikut.

1. Guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan media ini karena media ini mampu menunjang pembelajaran guna mencapai tujuan dan indikator yang telah ditetapkan.
2. Perlu dicari dan dikembangkan lebih banyak media bermain peran yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan bermain peran.
3. Perlu diadakan penelitian lanjutan dari pengembangan media bermain peran agar media ini dapat dikembangkan dengan lebih baik.
4. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media bermain peran agar diperoleh teknik dan pendekatan baru dalam pembelajaran bermain peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk.2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta:Balai Pustaka
- Anderson, Mary Elizabeth. 2013. “The Praxis of Teaching Artists in Theatre and Dance: International Perspectives on Preparation, Practice and Professional Identity” dalam *International Journal of Education & the Arts*, Volume 14 nomor 5.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung:Nuansa
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung:Satu Nusa
- Effendi, Taufiq. 2013. *Peran*. Jakarta:LotusBook
- Erlina.2013. *Membuat Media Mengajar Visual*. Jakarta:Erlangga
- Hutari, Fandy. 2009. *Sandiwara dan Perang*. Yogyakarta:Ombak
- Kosasih. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung:Yrama Media
- Neelands, Jonothan. 1993. *Pendidikan Peran*. Semarang:Dahara Prize
- Pradopo, Rachmat Joko. 2012. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Media pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta:Diva Press
- Putra, Bintang. 2012. *Peran Teori dan Pementasan*. Yogyakarta:Citra Aji Parama
- Putra, Nusa. 2013. *Research and Development*. Jakarta:Rajagrafindo Persada
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Rendra. 2013. *Seni Peran untuk Remaja*.Bandung:Pustaka Jaya
- Reese, Robin. 2007. “The Twenty Dollar Exercise as a Means to Teach Objective and High Stakes Acting” dalam *Journal of the Communication, Speech & Theatre Association of North Dakota*, Volume 20.

- Riantiarno. 2011. *Kitab Teater*. Jakarta:Kompas Gramedia
- Rohman, Saifur. 2012. *Pengantar Metodologi Pengajaran Sastra*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Samsuri.1982. *Tata Kalimat Bahasa Indonesia*. Malang:Sastra Hudaya
- Santosa, Eko dkk.2008. *Seni Teater Jilid 1*. Jakarta:Direktur Pembinaan SMK
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.Jakarta:Kencana Pranadamedia Group.
- Tambayong, Yapi. 2000. *Seni Akting*. Bandung:Rosda
- Waluyo,Herman. 2002. *Peran: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta:PT. Hanindita Graha Widya
- Wind, Ajeng.2014. *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta:Dunia Komputer
- Wiriattunnisa, Alien. 2010.*Seni Teater*. Jakarta:Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Wiyanto, Asul. 2007. *Terampil Bermain Peran*. Jakarta:Gramedia