



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN
DENGAN METODE *FIRING LINE*
PADA SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 1 PRINGAPUS
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Rowiyah Nurmawati

NIM : 2101407094

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**PERPUSTAKAAN
UNNES**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Nurmawati, Rowiyah. 2011. Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode *Firing Line* pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri I Pringapus Tahun 2010/2011. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Mukh Doyin, M.Si., Pembimbing II: Dra. Nas Haryati S., M.Pd.

Kata kunci: keterampilan bermain peran, metode *firing line*.

Keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri I Pringapus belum bisa memperoleh hasil yang maksimal atau memuaskan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya percaya diri sebagian besar siswa dalam bermain peran. Siswa biasanya memilih peran yang sesuai dengan karakter mereka. Ketika siswa dihadapkan pada peran lain, mereka kurang percaya diri dan malu-malu dalam membawakan karakter tokoh yang diperankan. Guru pada umumnya hanya menerangkan hal-hal yang berkenaan dengan teori bermain peran. Sementara pelatihan bermain peran yang sebenarnya jarang dilaksanakan, seperti berlatih vokal, intonasi, dan penghayatan. Guru hanya memberikan materi atau teori dan jarang memberikan latihan, menyebabkan pembelajaran bermain peran sedikit terabaikan. Guru juga kurang kreatif dalam memilih metode dan teknik yang tepat dalam membelajarkan keterampilan bermain peran sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bermain peran. Dengan metode *firing line* dalam pembelajaran bermain peran, siswa dapat memerankan berbagai tantangan peran. Siswa juga dapat bermain peran dan berekspresi secara utuh.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengkaji masalah bagaimanakah peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line* dan bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line* dan mendeskripsi perubahan perilaku siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*.

Subjek penelitian ini adalah keterampilan bermain peran dengan target ketuntasan hasil belajar sebesar 70,00. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dan nontes. Adapun analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun 2010/2011 menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 69,23 meningkat menjadi 77,90 pada siklus II sehingga dapat disimpulkan bahwa

keterampilan siswa dalam bermain peran semakin baik. Peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun 2010/2011 juga diikuti dengan perubahan perilaku belajar siswa yang semakin baik. Hasil analisis data nontes menunjukkan adanya peningkatan perilaku tersebut. Pada siklus I banyak yang berperilaku negatif tetapi pada siklus II siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

Saran yang dapat diajukan adalah: (1) Guru dapat menggunakan metode *firing line* sebagai alternatif dalam pembelajaran bermain peran karena dapat menambah rasa percaya diri siswa dan memotivasi serta mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, (2) Jika guru hendak menggunakan metode *firing line*, sebaiknya memberikan waktu yang lebih longgar kepada siswa untuk memahami naskah sehingga saat pelaksanaan bermain peran siswa dapat menghayati tokoh yang diperankan.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, Juli 2011

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Mukh Doyin, M.Si.

Dra. Nas Haryati S., M.Pd.

NIP 196506121994121001

NIP 19571113198032001



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada

hari : Rabu

tanggal : 13 Juli 2011

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Rustono, M.Hum
NIP 195801271983131003

Sekretaris,

Sumartini, S.S., M.A.
NIP 197307111998022001

Penguji I,

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

Penguji II,

Dra. Nas Haryati S., M.Pd.
NIP 19571113198032001

Penguji III,

Drs. Mukh Doyin, M. Si.
NIP 196506121994121001

PERNYATAAN

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

Semarang, Juli 2011

Rowiyah Nurmawati



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Bermimpilah, buatlah tujuan dari mimpi Anda, buatlah rencana, lakukan rencana, dan capailah mimpi Anda!
2. Pengetahuan tidaklah cukup, maka kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup, maka kita harus melakukannya.

Persembahan:

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapakku Kusdiyanto dan Ibuku Sutarsih, terima kasih atas dukungan spiritual dan material yang tak pernah berhenti mengalir.
2. Para Guru dan Dosenku atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan.

PRAKATA

Segala puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah Swt. atas karunia, hidayah, dan lindungan-Nya karena peneliti masih diberi kekuatan dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode *Firing Line* pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus Tahun 2010/2011.”

Penelitian ini dilakukan sebagai respon dari permasalahan yang muncul dalam upaya peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun 2010/2011 khususnya keterampilan bermain peran yang selama ini masih kurang mendapat perhatian. Bermain peran merupakan kegiatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia sehingga bermain peran harus diajarkan, tidak hanya memberikan teori.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada

1. Drs. Mukh Doyin, M. Si. selaku dosen pembimbing I dan Dra. Nas Haryati S., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan tulus dan sabar membimbing penulis dari awal penyusunan skripsi sampai terselesaikannya skripsi ini;
2. Rektor Universitas Negeri Semarang, selaku pimpinan tertinggi di Universitas Negeri Semarang tempat penulis menimba ilmu;
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis;

4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan segala kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang tidak terlupakan selama perkuliahan;
6. Kepala SMP Negeri 1 Pringapus dan segenap karyawan yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk mempraktekkan ilmunya;
7. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VIII C, terima kasih atas bantuan dan kerja samanya;
8. siswa SMP Negeri 1 Pringapus, atas kerja samanya;
9. adikku Arindha, terima kasih untuk semangatnya;
10. Sekta, terima kasih atas semangat, doa, dan dukungannya;
11. teman-teman PBSI angkatan 2007;
12. keluarga besar kos Widuri, kalian adalah keluarga keduaku, terima kasih untuk doa dan dukungannya;
13. semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SARI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis	15
2.2.1 Bermain Peran	15
2.2.2 Aktor (Pemeran).....	17
2.2.3 Langkah-langkah Bermain Peran.....	20
2.2.4 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bermain Peran	27
2.2.5 Metode <i>Firing Line</i>	33

2.2.4.2 Pembelajaran Bermain Peran dengan Metode <i>Firing Line</i>	38
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.3 Hipotesis Tindakan.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian	41
3.1.1 Prosedur Tindakan Siklus I	43
3.1.2 Prosedur Tindakan Siklus II	48
3.2 Subjek Penelitian.....	52
3.3 Variabel Penelitian	53
3.4 Instrumen Penelitian.....	54
3.4.1 Instrumen Tes.....	55
3.4.2 Instrumen Nontes	60
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.5.1 Teknik Tes.....	63
3.5.2 Teknik Nontes	63
3.6 Prosedur Analisis Data.....	65
3.6.1 Teknik Kuantitatif	65
3.6.2 Teknik Kualitatif	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Hasil Penelitian.....	68
4.1.1 Hasil Siklus I	68
4.1.1.1 Hasil Tes	66
4.1.1.2 Hasil Nontes	78
4.1.1.3 Refleksi Siklus I.....	87
4.1.2 Hasil Siklus II	90
4.1.2.1 Hasil Tes	90
4.1.2.2 Hasil Nontes	100
4.1.2.3 Refleksi Siklus II.....	108
4.2 Pembahasan	110

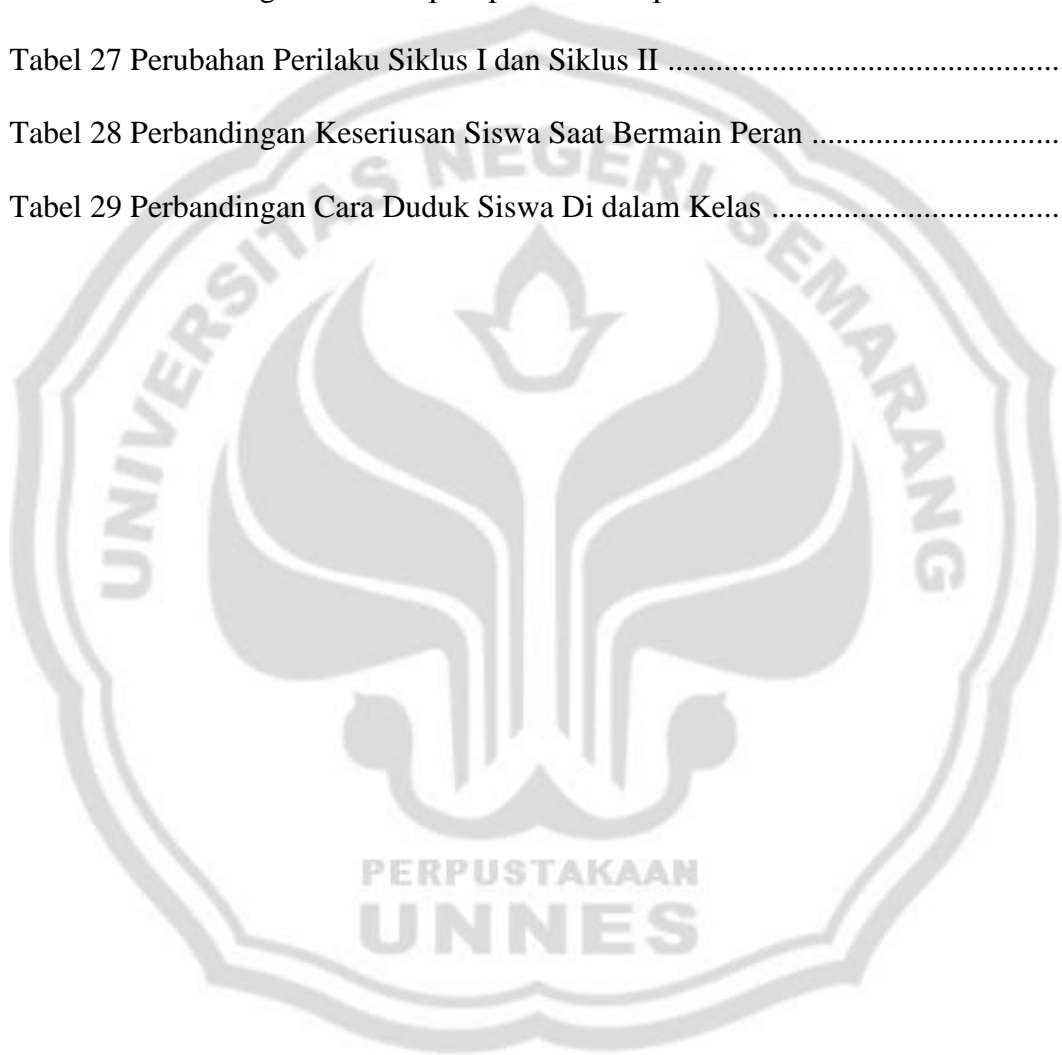
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Bermain Peran.....	116
4.2.2 Perubahan Perilaku	123
BAB V PENUTUP.....	128
5.1 Simpulan.....	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN	133



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pedoman Penskoran Keterampilan Bermain Peran	55
Tabel 2 Aspek yang Dinilai Saat Bermain Peran.....	56
Tabel 3 Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Peran	60
Tabel 4 Hasil Tes Bermain Peran Siklus I.....	68
Tabel 5 Hasil Tes Aspek Vokal	70
Tabel 6 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Volume Suara	71
Tabel 7 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan	72
Tabel 8 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda	73
Tabel 9 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi	73
Tabel 10 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penghayatan.....	74
Tabel 11 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penampilan	75
Tabel 12 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek <i>Gesture</i>	76
Tabel 13 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek <i>Blocking</i>	77
Tabel 14 Hasil Observasi Siklus I.....	78
Tabel 15 Hasil Tes Bermain Peran Siklus II.....	90
Tabel 16 Hasil Tes Aspek Vokal	92
Tabel 17 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Volume Suara	93
Tabel 18 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan	94
Tabel 19 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda	95
Tabel 20 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi	95
Tabel 21 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penghayatan.....	96

Tabel 22 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penampilan	97
Tabel 23 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek <i>Gesture</i>	98
Tabel 24 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek <i>Blocking</i>	99
Tabel 25 Hasil Observasi Siklus II	100
Tabel 26 Perbandingan Nilai Tiap Aspek Keterampilan Bermain Peran	117
Tabel 27 Perubahan Perilaku Siklus I dan Siklus II	124
Tabel 28 Perbandingan Keseriusan Siswa Saat Bermain Peran	126
Tabel 29 Perbandingan Cara Duduk Siswa Di dalam Kelas	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aktivitas Guru Menjelaskan Materi	84
Gambar 2 Aktivitas Guru Membimbing Siswa.....	84
Gambar 3 Aktivitas Siswa Berkelompok Membuat Gulungan Kertas	85
Gambar 4 Aktivitas Siswa Memberikan Tantangan Peran	85
Gambar 5 Aktivitas Siswa Berdiskusi Pemeranan Tokoh Terbaik.....	86
Gambar 6 Aktivitas Siswa Bermain Peran.....	86
Gambar7 Aktivitas Guru Memberikan Materi.....	105
Gambar 8 Aktivitas Guru Membimbing Siswa.....	106
Gambar 9 Aktivitas Siswa Memberikan Tantangan Peran	106
Gambar 10 Aktivitas Siswa Berdiskusi Menentukan Pemeran.....	107
Gambar 11 Aktivitas Siswa Bermain Peran.....	108

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I.....	69
Diagram 2 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II	91
Diagram 3 Peningkatan Hasil Tes Bermain Peran Siklus I dan Siklus II	119



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	133
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	143
Lampiran 3 Naskah Bermain Peran	153
Lampiran 4 Pedoman Observasi Siklus I dan II	168
Lampiran 5 Pedoman Jurnal Guru Siklus I dan II	170
Lampiran 6 Pedoman Jurnal Siswa Siklus I dan II	172
Lampiran 7 Pedoman Wawancara Siklus II dan II	174
Lampiran 8 Hasil Observasi Siklus I	176
Lampiran 9 Hasil Observasi Siklus II	177
Lampiran 10 Hasil Jurnal Guru Siklus I	178
Lampiran 11 Hasil Jurnal Guru Siklus II	180
Lampiran 12 Hasil Jurnal Siswa Siklus I	182
Lampiran 13 Hasil Jurnal Siswa Siklus II	191
Lampiran 14 Hasil Wawancara Siklus I	201
Lampiran 15 Hasil Wawancara Siklus II	207
Lampiran 16 Data Mentah Keterampilan Bermain Peran Siklus I	213
Lampiran 17 Data Mentah Keterampilan Bermain Peran Siklus II	214
Lampiran 18 Daftar Siswa Kelas VIII C	215
Lampiran 19 Surat-Surat Keputusan	216

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai individu mempunyai kebutuhan berkomunikasi dan berekspresi. Secara naluriah, ia didesak oleh suatu kebutuhan mengungkapkan berbagai perasaan, tanggapan, pendapat dan sikap, serta pengalaman batinnya. Kebutuhan berekspresi dan komunikasi itu terutama dipenuhi dengan bahasa. Salah satu media komunikasi ekspresi itu diantaranya adalah bermain peran. Bermain peran adalah media komunikasi dan pengungkap ekspresi estetis, yang berhubungan dengan pengaturan rasa, seperti rasa senang, kagum, rasa rindu, rasa kasih sayang, rasa sedih, murung, atau rasa resah dan gelisah. Bermain peran melahirkan suatu aktivitas yang dilakukan dalam mengungkap rasa, cipta, dan karsa yang ada dalam diri setiap manusia sehingga mampu menggugah perasaan batin orang yang menikmatinya. Cerita yang diperankan umumnya bersumber dari kehidupan manusia. Pelaku dalam cerita tersebut mungkin diperankan oleh orang yang sama, tetapi pada umumnya diperankan oleh orang lain (Elizar 2006:31).

Pembelajaran bermain peran di sekolah mempunyai arti penting bagi pemupukan hidup bergotong royong dan belajar tanggung jawab akan kewajiban yang diserahkan kepadanya. Dengan memilih lakon tertentu, bermain peran dapat menimbulkan rasa cinta tanah air dan bangsa (Brahim 1968:156).

Rahmanto (1988:90) mengemukakan tujuan utama bermain peran adalah untuk memahami bagaimana suatu tokoh diperankan dengan sebaik-baiknya

dalam suatu pementasan. Dengan menghayati berbagai macam peran, siswa akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang hidup dan kehidupan yang dihadapinya.

Melalui bermain peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya dan melibatkan dirinya secara emosional (Komara 2009).

Dalam bermain peran, siswa memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah, cemburu, dan sebagainya. Saat memerankan tokoh tertentu, ia menghayati dan memahami perasaan-perasaan tokoh yang diperankan. Misalnya, ketika ia melakukan pemeranan yang melibatkan perasaan, ia mulai belajar untuk berempati dengan perasaan orang lain.

Kegiatan bermain peran sangat penting sehingga materi tersebut secara khusus tertuang dalam kurikulum. Hal tersebut terdapat pada butir standar kompetensi mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran. Kompetensi dasarnya adalah bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran bermain peran karena bermain peran merupakan kegiatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia. Dengan bermain peran, keterampilan berbahasa yang meliputi empat keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat ditingkatkan.

Misalnya, jika siswa membawakan dialog berarti dia mengembangkan keterampilan berbicara. Lawan bicara dalam berperan berarti menyimak dialog lawan bicaranya, sedangkan penonton berarti melatih keterampilan menyimaknya. Dalam membaca naskah bermain peran berarti melatih keterampilan membaca siswa. Untuk mengembangkan keterampilan menulis, guru bisa mengembangkan teknik sederhana, misalnya menugasi siswa untuk meringkas cerita yang disimak.

Fenomena yang terjadi dalam pembelajaran bermain peran di sekolah, khususnya di SMP Negeri 1 Pringapus, dari hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan keterampilan bermain peran siswa di kelas VIII C masih rendah. Hal ini disebabkan oleh guru kurang memberikan pelatihan bermain peran, seperti berlatih vokal, ekspresi, dan penampilan. Guru juga kurang kreatif dalam memilih metode dan teknik yang tepat dalam membelajarkan keterampilan bermain peran sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bermain peran.

Selain itu siswa kurang percaya diri ketika bermain peran. Siswa biasanya memilih peran yang sesuai dengan karakter mereka. Ketika siswa dihadapkan pada peran lain, mereka kurang percaya diri dan malu-malu dalam membawakan karakter tokoh yang diperankan.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengatasi rasa kurang percaya diri siswa ketika bermain peran yaitu melalui penggunaan metode *firing line*. Metode *firing line* adalah suatu format gerakan cepat digunakan dalam bermain peran dengan menonjolkan secara terus menerus pasangan yang berputar. Peserta didik mendapat kesempatan untuk merespons secara cepat tipe tantangan peran. Dengan

demikian, setiap siswa memiliki kesempatan untuk memerankan berbagai tantangan peran. Siswa tidak bisa memilih-milih peran yang sesuai dengan karakternya saja.

Ketidakpercayaan diri siswa dapat dilatih selama permainan *firing line* di dalam kelompok. Mereka merespons berbagai tipe tantangan sebelum tampil ke depan kelas memerankan peran secara utuh sehingga saat mereka tampil ke depan kelas bisa lebih percaya diri membawakan tantangan peran yang didapat.

Dengan metode *firing line* dalam pembelajaran bermain peran, siswa dapat berpartisipasi secara menyeluruh dan mempunyai kesempatan untuk memajukan keterampilannya dalam bekerja sama dan dapat berekspresi secara utuh. Peneliti juga dapat mengevaluasi penghayatan tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dengan metode *firing line*.

Berdasarkan rangkaian uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dan memilih judul "*Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Firing Line pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2010/2011*".

1.2 Identifikasi Masalah

Bermain peran perlu diajarkan pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus. Pembelajaran ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dalam memerankan tokoh dan memperkuat budi pekerti. Sampai saat ini pembelajaran keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Kondisi pembelajaran keterampilan bermain peran dewasa ini bisa dikatakan sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan keterampilan siswa dalam bermain peran masih jauh dari harapan. Selain itu guru juga kurang kreatif dalam menentukan metode dan teknik dalam membelajarkan keterampilan bermain peran pada siswa. Penyebab rendahnya keterampilan bermain peran siswa disebabkan oleh faktor internal dan eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor tersebut meliputi : (1) siswa kurang terampil dalam bermain peran, (2) siswa kurang percaya diri dalam memerankan tokoh yang dibawakan, (3) siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bermain peran.

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu faktor guru. Faktor tersebut meliputi: (1) guru kurang memberikan pelatihan bermain peran, seperti berlatih vokal, ekspresi, dan penampilan, (2) guru kurang kreatif dalam memilih metode dan teknik yang tepat dalam membelajarkan keterampilan bermain peran sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bermain peran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian yaitu rendahnya keterampilan bermain peran yang disebabkan kurangnya rasa percaya diri siswa dalam membawakan peran sehingga sering memilih peran yang sesuai dengan

karakternya saja. Untuk meningkatkan keterampilan bermain peran, peneliti menggunakan metode *firing line*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*?
2. Bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsi peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*?
2. Mendeskripsi perubahan perilaku siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2010/2011 setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *firing line*?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah dapat menambah khazanah penelitian di bidang pendidikan dan memberikan sumbangan teori untuk mengembangkan teori dalam meningkatkan keterampilan bermain peran pada khususnya dan untuk mengembangkan teori pembelajaran pada umumnya.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan dan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain peran bagi siswanya. Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pengalaman belajar yang bermakna dengan metode *firing line*, meningkatkan minat siswa dalam bermain peran, dan meningkatkan keterampilan bermain peran. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan upaya meningkatkan kualitas guru dan siswa di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan, tentang penelitian yang berkenaan dengan keterampilan bermain peran maka peneliti membaca tentang penelitian bermain peran sebagai acuan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Kussatyo (2002) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama Melalui Pendekatan *Inquiry* pada Siswa 2 G MAN Kendal” mengkaji tentang pendekatan pembelajaran bermain drama dengan pendekatan *inquiry*. Tujuannya yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan pendekatan *inquiry* keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 11,57%. Kelebihan pendekatan *inquiry* yaitu siswa dapat melakukan interaksi positif dan aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kussatyo dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan keterampilan bermain drama walaupun kajiannya berbeda. Kussatyo lebih menekankan pada pendekatan yang digunakan yakni dengan menggunakan pendekatan *inquiry* untuk menemukan unsur-unsur yang terdapat dalam drama sebelum memerankan drama, sedangkan peneliti mengkaji metode yang digunakan untuk bermain peran yaitu metode *firing line*.

Gervais (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Exploring Moral Values with Young Adolescents Through Process Drama” mengkaji tentang

hubungan antara drama dan pendidikan moral pada remaja. Dalam studi ini proses drama didefinisikan sebagai drama pendidikan untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral siswa SMP. Siswa memeriksa nilai-nilai mereka melalui tema-tema keluarga, persahabatan, dan masalah lainnya.

Penelitian yang dilakukan Gervais dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang bermain drama siswa, hanya saja kajiannya berbeda. Genevis lebih menekankan pada proses bermain drama untuk menjelajahi nilai moral siswa, sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada metode untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran yaitu metode *firing line*.

Agustina (2007) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Perkampungan Sastra pada Siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang” mengkaji metode perkampungan sastra sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keduanya digabungkan dan diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Keunggulan metode ini yaitu sarana belajar dengan kondisi menyenangkan dan hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan metode perkampungan sastra keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 11,55%.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Agustina dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang upaya meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Perbedaannya yaitu metode yang digunakan. Agustina menggunakan metode perkampungan sastra dengan menciptakan kondisi yang menyenangkan, sedangkan pada penelitian ini

menggunakan metode *firing line* dengan menciptakan sebuah permainan kelompok yang memberikan tantangan peran kepada pasangan di hadapannya.

Sulistyaningsih (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Pelatihan Dasar Teater pada Siswa Kelas V SD Negeri Lopait 01 Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2007/2008” mengkaji pelatihan dasar teater sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa dengan cara memberikan pelatihan dasar seni bermain drama yaitu: olah tubuh, olah vokal atau suara, dan olah rasa. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan pelatihan dasar teater keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 12,01%. Kelebihan dari pelatihan dasar teater yaitu situasi kelas menjadi lebih kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningsih yaitu sama-sama meneliti tentang peningkatan keterampilan bermain drama siswa walaupun kajiannya berbeda. Sulistyaningsih lebih menekankan pada aspek latihannya yaitu dengan pelatihan dasar teater, sedangkan pada penelitian ini menekankan pada metode untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa yaitu metode *firing line*.

Hartini (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru pada Siswa Kelas XI IPA3 SMA Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007” mengkaji tentang pendekatan pembelajaran bermain drama dengan teknik partisipasi guru. Tujuannya yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam

bermain drama. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan teknik partisipasi guru keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 11,00%. Kelebihan teknik partisipasi guru yaitu rasa gerogi siswa dapat berkurang dan siswa termotivasi serta terdorong keaktifannya dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hartini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang peningkatan keterampilan bermain drama siswa walaupun kajiannya berbeda. Hartini menekankan pada teknik partisipasi guru sehingga mendorong keaktifan siswa, sedangkan pada penelitian ini menekankan pada penggunaan metode *firing line* dalam pembelajaran bermain peran yang dilakukan.

Mutaqin (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarnegara dengan Metode Sosiodrama” mengkaji tentang metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan siswa bermain drama. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan metode sosiodrama keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 47,01%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mutaqin dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama, walaupun metode yang digunakan berbeda. Mutaqin menggunakan metode sosiodrama agar siswa bermain drama berdasarkan kenyataan yang ada dalam masyarakat dan diaplikasikan dengan berperan, sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode *firing line* dengan

format gerakan cepat untuk memberikan tantangan kepada siswa memerankan tokoh tertentu.

Aqip (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas V SD Negeri Wandankemiri Klambu Grobogan” mengkaji metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan metode *role playing* keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 20,54%. Kelebihan metode ini adalah dapat membantu siswa aktif dan kreatif.

Penelitian yang dilakukan Aqip dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama mengkaji tentang peningkatan keterampilan bermain drama siswa, walaupun metode yang digunakan berbeda. Huda menggunakan metode *role playing* yang menekankan pada pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, sedangkan peneliti menggunakan metode *firing line* untuk mengembangkan kecepatan dan ketanggapan siswa memerankan tantangan peran yang diberikan.

Huda (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik *Demonstrations-Performance* dan Media VCD Bermain Drama Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009” mengkaji tentang Teknik *demonstrations-performance* dan media VCD untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Peneliti mencoba mengajak siswa untuk lebih dapat melihat, melakukan dan merasakan sendiri suatu pengimajinasian. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan teknik *demonstrations-performance* dan media VCD

keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat 33,56%. Kelebihan dari teknik *demonstrations-performance* ini yaitu siswa lebih serius, percaya diri, dan menghayati peran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Huda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang peningkatan keterampilan bermain drama siswa walaupun kajiannya berbeda. Huda memanfaatkan teknik *demonstrations-performance* dan media VCD untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama yang bertujuan mencoba mengajak siswa untuk lebih dapat melihat, melakukan dan merasakan sendiri suatu pengimajinasian, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *firing line* yang mengajak siswa tanggap memainkan tantangan peran yang diberikan.

Sholihah (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Siswa Kelas V MI Assafiiyyah Dukuhdamu Lebaksiu Tegal Tahun Ajaran 2009/2010” mengkaji pembelajaran drama dengan pendekatan PAKEM. Hasil yang dicapai terbukti dengan pendekatan PAKEM keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat sebesar 16,41%. Kelebihan pendekatan ini yaitu konsep belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif dalam bermain drama.

Penelitian yang dilakukan Sholihah dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji peningkatan keterampilan bermain drama siswa, hanya saja kajiannya berbeda. Sholihah lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran di mana dalam penelitiannya berupaya meningkatkan keterampilan

bermain drama siswa dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar siswa senang bermain drama dan aktif dalam bermain drama, sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada metode yang digunakan yaitu metode *firing line*.

Kerekes (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “The King’s Carpet: Drama Play In Teacher Education” mengkaji tentang memulai sebuah proyek bermain drama untuk menambah pengalaman siswa SD menginternalisasi dan belajar konsep-konsep matematika. Temuan-temuan dari studi kasus ini adalah pemahaman tentang dampak bermain drama sebagai metode pembelajaran dalam matematika. Secara khusus, proyek bermain drama mengungkapkan kekuatan mengintegrasikan masalah berpose, pemecahan masalah, contoh kehidupan nyata dengan siswa aktif belajar, dan kolaborasi.

Penelitian yang dilakukan Kerekes dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang bermain drama siswa, hanya saja kajiannya berbeda. Kerekes menekankan pada proyek bermain drama untuk metode dalam pembelajaran matematika, sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada metode untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran yaitu metode *firing line*.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa penelitian tentang keterampilan bermain peran sudah banyak dilakukan. Akan tetapi penelitian tentang keterampilan bermain peran dengan metode *firing line* belum pernah dilakukan. Untuk itu peneliti berusaha melengkapi penelitian peningkatan keterampilan bermain peran dengan menggunakan metode yang

berbeda yaitu metode *firing line* yang diterapkan pada siswa kelas VIII SMP. Keunggulan metode ini dibandingkan dengan metode lain adalah metode ini sangat bermanfaat karena siswa mendapat kesempatan untuk merespons berbagai tantangan peran. Siswa juga dapat berpartisipasi secara menyeluruh dan mempunyai kesempatan untuk memajukan keterampilannya dalam bekerja sama. Selain itu, siswa juga bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

2.2 Landasan Teoretis

Dalam landasan teoretis ini akan dipaparkan teori-teori tentang bermain peran, aktor (pemeran), langkah-langkah bermain peran, hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, metode *firing line*, dan pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

2.2.1 Bermain Peran

Menurut Boleslavsky (dalam Harymawan 1988:30), bermain peran adalah memberi bentuk lahir pada watak dan emosi aktor, baik dengan laku atau ucapan. Menciptakan sebuah peranan berarti menciptakan keseluruhan hidup sukma manusia di atas pentas, baik fisik, mental, maupun emosional.

Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai yang mendasarinya. Hal ini diungkapkan Rahmanto (1988:89) bahwa dengan menghayati berbagai macam peran, siswa akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang hidup dan kehidupan yang dihadapinya.

Salah satu bagian dari bermain peran adalah pemeran. Bermain peran, pemeran bertugas untuk memerankan tokoh yang dibawakan. Menurut Waluyo (2003:109), memerankan tokoh adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon. Sejauh mana keterampilan seorang pemeran dalam memerankan tokoh ditentukan oleh keterampilannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh yang dibawakan.

Dalam bermain peran, siswa memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah, cemburu, dan sebagainya. Saat memerankan tokoh tertentu, ia menghayati dan memahami perasaan-perasaan tokoh yang diperankan. Misalnya, ketika ia melakukan permainan yang melibatkan perasaan, ia jadi mulai belajar untuk berempati dengan perasaan orang lain.

Bermain peran berbeda dengan bermain drama. Dalam drama biasanya cerita yang dilakonkan sudah dalam bentuk drama. Guru dan siswa harus mempersiapkan naskah atau skenario, pelaku, dan persiapan pementasan. Bermain drama lebih kompleks daripada bermain peran karena membutuhkan perlengkapan pementasan yang lebih kompleks juga seperti pelaku tokoh atau pemeran drama, kostum, setting, dan penonton.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan membawakan peran tertentu dengan menghayati tokoh yang dibawakan.

2.2.2 Aktor (Pemeran)

Menurut Prasmadji (1984:10), aktor adalah pelaku drama. Aktor mempunyai dua alat untuk menyampaikan isi cerita kepada penonton yakni ucapan dan perbuatan. Ia menggolongkan aktor menjadi tiga, yaitu:

1. Aktor yang cepat berimajinasi dan cepat merasakan sesuatu (sensitif) yang disebut aktor emosional atau aktor bergairah.
2. Aktor yang patuh pada cara-cara berperan yang disebut aktor teknik.
3. Aktor yang mempunyai kecakapan 1 dan 2 tersebut dinamakan aktor ideal (aktor idaman).

Hadi (1988:34) mengemukakan bahwa pemeran adalah orang yang melakukan atau memerankan tokoh dalam cerita atau lakon menjadi sebuah tontonan.

Menurut Harymawan (1988:30), aktor adalah seseorang yang mengorbankan diri. Dia menghilangkan dirinya untuk menjadi orang lain yaitu perannya. Ada tiga bahan bagi aktor untuk menggambarkan tokoh yang diperankan, yaitu:

1. Mimik, yaitu pernyataan atau perubahan muka (mata, mulut, bibir, hidung, kening).
2. Plastik, yaitu cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan.
3. Diksi, yaitu cara penggunaan suara atau ucapan.

Kridalaksana (1983:40) mengungkapkan bahwa diksi adalah pilihan kata dan kejelasan lafal untuk memperoleh efek tertentu dalam berbicara di depan umum atau dalam karang-mengarang.

Menurut Achmad (1990:49), diksi adalah salah satu cara mengungkapkan bahasa. Untuk mengikuti perkembangan cerita dalam pertunjukan peran, orang harus mendengarkan dialog yang diucapkan oleh pelaku. Pemilihan kalimat yang disusun dalam dialog, meskipun menggambarkan percakapan sehari-hari, tetapi pemilihan kalimat dipilih sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan nilai dramatik.

Diksi disebut juga pilihan kata. Diksi adalah keterampilan membedakan secara tepat nuansa-nuansa makna sesuai dengan gagasan yang ingin disampaikan, dan keterampilan untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar (Jabrohim, dkk. 2003:35).

Depdiknas (2005:264), diksi adalah pilihan kata yang tepat dan selaras (dalam penggunaannya) untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu seperti yang diharapkan.

Dari beberapa pengertian diksi di atas, peneliti kurang setuju dengan pendapat Harymawan. Dapat peneliti simpulkan bahwa diksi adalah pilihan kata yang tepat untuk menyampaikan gagasan.

Achmad (1990:60) mengemukakan bahwa pemeran adalah seniman yang mewujudkan peran dari tokoh yang akan digambarkan, tokoh yang akan diwujudkan dalam dirinya.

Menurut Sumardjo dan Saini (1994:144), aktor adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa atau sebagian dari peristiwa-peristiwa yang digambarkan dalam cerita.

Dalam Waluyo (2003:37), aktor merupakan pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung ke hadapan publik. Keterbukaan jiwa untuk menerima peran yang baru merupakan syarat yang dapat mempermudah seseorang berperan dengan baik.

Wright (dalam Waluyo 2003:112) mengemukakan lima syarat yang harus dimiliki oleh seorang aktor, yaitu:

1. Sensitif
2. Sensibel
3. Kualitas personal yang memadai
4. Daya imajinasi yang kuat
5. Stamina fisik dan mental yang baik

Dari lima syarat di atas, syarat yang belum dimiliki oleh siswa yaitu sensibel dan kualitas personal yang memadai. Siswa kurang sensibel yaitu menyesuaikan diri terhadap peran yang didapat dan memilih peran yang sesuai dengan karakternya saja. Hal ini diatasi dengan metode *firing line* yaitu dengan pemberian berbagai macam tantangan. Dengan begitu siswa tidak dapat memilih peran dan dapat menyesuaikan diri terhadap berbagai tantangan peran yang diberikan kepadanya. Kualitas personal siswa kurang memadai karena siswa kurang menguasai teknik bermain peran yang baik sehingga tidak percaya diri ketika bermain peran. Untuk itu kualitas personal siswa ditingkatkan dengan cara memberikan teori mengenai teknik bermain peran dan memberikan contoh kepada siswa.

Menurut Wiyanto (2002:15), aktor adalah orang yang melakukan akting, yaitu pemeran. Pengertian aktor bisa menjangkau pemeran pria dan wanita, khusus pemeran wanita disebut aktris. Dalam seni pedalangan, aktor dapat disamakan dengan wayang. Hanya bedanya, wayang digerakkan dan dibicarakan (dibuat berbicara) oleh dalang, sedangkan aktor bergerak dan berbicara sendiri. Apa yang diperagakan oleh aktor, itulah yang dinikmati penonton. Karena itu, kesuksesan suatu pertunjukan sangat ditentukan oleh kepiawaian aktor. Wiyanto (2005:130) mengemukakan bahwa pemeran atau aktor adalah orang yang memeragakan cerita. Banyaknya pemeran sesuai banyaknya tokoh yang ada dalam naskah yang akan diperankan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktor (pemeran) adalah orang yang memeragakan cerita untuk menyampaikan isi cerita kepada penonton.

2.2.3 Langkah-langkah Bermain Peran

Djajakusumah (dalam Tarigan 1985:98-105) menyebutkan tiga tahapan utama dalam bermain peran, yaitu tahap persiapan, tahap latihan, dan malam perdana.

1. Tahap persiapan berupa pemilihan cerita, mendapatkan ijin tertulis dari pengarangnya, menentukan sutradara, memilih pembantu sutradara, mempelajari naskah, menyusun buku kerja, dan memilih pelaku.

Ijin tertulis dari pengarang biasanya dilakukan untuk pertunjukan peran seperti teater. Untuk kegiatan bermain peran siswa tidak perlu mendapatkan ijin tertulis dari pengarangnya.

2. Tahap latihan meliputi:

- a. Latihan membaca, bertujuan untuk mengetahui watak, konflik, dan agar pemeran menangkap isi kalimat yang dibacanya.
- b. Latihan *blocking*, yakni gerak dan pengelompokan pelaku.
- c. Latihan karya, pada latihan ini dialog dan gerak laku dikembangkan dengan menggunakan properti, babak demi babak.
- d. Latihan pelicin, yaitu latihan secara penuh dan kontinyu tanpa suatu selingan.
- e. Latihan umum, yaitu latihan terakhir.

Prasmadji (1984:24-25) mengemukakan pelatihan untuk para pelaku/aktor sebagai berikut.

1) Latihan deklamasi drama

Latihan deklamasi drama dilakukan dengan membaca sajak (puisi) dan prosa (cerpen) tanpa gerak tangan dan lain-lain, kecuali gerak muka (mimik). Latihan ini khusus untuk latihan nada suara dengan perubahan berbagai perasaan, dalam berbagai keadaan (situasi).

2) Latihan pantomime drama

Latihan pantomime drama khusus untuk pengulangan gerak kerja (gerak karya) dan panggung (*stage business*), bukan pantomime gerak bercerita. Pantomime gerak bercerita khusus untuk drama tari.

3) Latihan senam drama

Latihan ini khusus untuk latihan pengaturan napas, emosi perasaan, dan lain-lain. Misalnya tarian jawa untuk latihan bergerak lamban, atau disko guna menciptakan gerak yang lincah.

4) Latihan gerak panggung

Stage movement: compositi, dress tage, dan lain-lain.

5) Latihan gerak kerja panggung

Latihan gerak kerja panggung hampir sama dengan latihan pantomime drama, tetapi memakai alat dan jika perlu dengan kata-kata. Misalnya makan dengan cukit cina, minum dari kalengan, dan lain-lain.

Achmad (1990:77-89) mengemukakan bahwa untuk dapat memainkan suatu peran, seorang aktor harus mempersiapkan tubuh dan jiwanya sebagai alat ekspresi. Latihan keterampilan peralatan ekspresi bagi seorang pemeran terdiri atas latihan keterampilan tubuh yang disebut olah tubuh, latihan keterampilan suara yang disebut olah suara, dan latihan keterampilan sukma yang disebut olah sukma.

1) Latihan olah tubuh

Olah tubuh adalah latihan penguasaan terhadap tiap bagian tubuh yang dapat dikontrol. Latihan-latihan dalam olah tubuh antara lain latihan pernapasan, latihan menggerakkan otot, latihan menggerakkan tubuh, latihan relaksasi (pengenduran ketegangan), latihan konsentrasi dengan gerak, latihan perasaan dengan gerak, latihan gerakan menirukan gerak yang tidak biasa, serta latihan gerakan dalam menguasai ruang dan latihan dengan tempo.

2) Latihan olah suara

Modal utama seorang pemeran adalah tubuh dan suaranya. Manfaat olah suara dalam kehidupan sehari-hari adalah para siswa akan mudah berbicara dengan lancar, tidak tersendat-sendat. Pokok-pokok untuk keperluan latihan suara menyangkut masalah pernapasan, membuka mulut/laring, teknik menyampaikan ucapan, artikulasi dan diksi, irama.

3) Latihan olah sukma

Olah sukma merupakan pokok atau pendorong utama lahirnya gerak atau suara dalam suatu proses pemeranan. Yang dilatih dalam olah sukma yaitu penguasaan panca indra dan penguasaan perasaan laku dalam.

a. Penguasaan panca indra

Panca indra adalah semua peralatan tubuh yang dipakai dalam pengamatan, penciuman, pendengaran, dan perabaan. Kepekaan panca indra bagi seorang pemeran harus dilatih agar dapat digunakan untuk mendukung ekspresi permainan.

b. Penguasaan perasaan dan laku dalam

Untuk mencapai penguasaan perasaan dan laku dalam diperlukan adanya konsentrasi, imajinasi, observasi, emosi, dan pikiran.

Wiyanto (2005:63-69) mengemukakan latihan-latihan untuk dapat bermain peran adalah sebagai berikut.

1) Membaca puisi

Calon aktor perlu membaca puisi dengan suara lantang di depan teman-temannya. Manfaatnya untuk melatih vokal supaya terbiasa melakukan perubahan

nada suara sebagai akibat adanya perubahan perasaan dalam berbagai situasi. Perubahan nada suara akibat perubahan perasaan itu tentu akan disertai perubahan ekspresi wajah. Mungkin dengan tidak terasa akan disertai pula gerakan anggota tubuh, terutama tangan. Dengan cara begitu calon aktor dapat mengekspresikan perasaan tokoh yang akan diperankan melalui suara, ekspresi wajah, dan gerak-gerik tubuh dengan penuh penghayatan.

2) Menirukan binatang

Calon pemeran mencoba menirukan gerakan khas macam-macam binatang. Bila menirukan kera, gerakan anggota tubuhnya, ekspresi wajahnya, dan suaranya harus seperti kera. Dengan cara seperti itu calon aktor akan mencoba memerankan tokoh meskipun tokoh yang diperankan adalah binatang.

3) Menirukan orang

Calon aktor mencoba menirukan orang yang sudah dikenalnya. Lebih baik orang yang ditirukan itu juga dikenal teman-temannya. Dengan demikian, temannya bisa menebak siapa orang yang ditirukannya. Kalau temannya bisa menebak orang yang ditirukan berarti cara menirukannya sudah baik.

4) Tertawa dan menangis

Calon aktor mencoba tertawa terus-menerus sampai benar-benar bisa tertawa kalau dia ingin tertawa. Calon aktor juga perlu mencoba menangis seolah-olah dia sedang mengalami hal yang menyedihkan. Calon aktor juga perlu mencoba seolah-olah sedang marah, putus asa, menyerah, atau yang lain. Dengan latihan seperti ini diharapkan kelak dapat memerankan tokoh yang sedang bersedih, marah, dan lain-lain.

5) Berdialog

Calon aktor mencoba berdialog. Pada awalnya dialog itu tanpa gerakan. Setelah lancar baru disertai gerakan-gerakan, ekspresi wajah dan anggota tubuh.

6) Gerak kerja panggung

Segala perbuatan aktor di panggung termasuk gerak-geriknya merupakan hasil kerjanya. Gerak kerja panggung ini harus dipelajari dan dilatih berulang-ulang. Misalnya makan dengan tangan (tanpa sendok dan garpu) sambil duduk bersila dan mengobrol santai, minum langsung dari botol, dan lain-lain. Calon aktor juga harus berlatih berjalan terpincang-pincang karena kakinya sakit, berjalan mengendap-endap karena takut ketahuan, berjalan sambil meraba-raba karena buta, dan lain-lain. Dengan latihan seperti itu calon aktor dapat berperan dengan sempurna seperti yang dikehendaki naskah.

3. Malam perdana (tahap penampilan).

Setelah latihan umum, maka langkah terakhir dalam bermain peran adalah tahap penampilan. Penampilan merupakan hasil dari tahap latihan. Apa yang dilakukan pada tahap latihan, diwujudkan lagi pada tahap penampilan. Menurut Prasmadji (1984:17), pementasan atau penampilan yang baik adalah suatu pertunjukan di mana perbuatan (*action*) para pelaku, keadaan, dan perselisihannya dapat diperlihatkan kepada penonton.

Waluyo (2003:192-193) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut.

1. Menentukan tujuan bermain peran
2. Pemilihan atau penulisan naskah peran

3. Diskusi tentang teks, tema, dan watak tokoh-tokohnya
4. *Casting* atau penentuan pemeran
5. Latihan beracting mulai dari membaca, penjiwaan, *blocking*, dan penguasaan pentas
6. Pemaduan dengan unsur teknik dan artistik dalam latihan, seperti musik, lampu, dekorasi, dan sebagainya
7. Latihan menyeluruh
8. Persiapan pentas
9. Pementasan
10. Evaluasi

Menurut Ratri (2008), tahap-tahap bermain peran adalah sebagai berikut.

(1) Tahap persiapan

Tahap persiapan meliputi menentukan masalah, persiapan peran, membangun suasana, pemanasan, dan pertimbangan latihan.

(2) Tahap memainkan

Tahap memainkan meliputi memainkan, menghentikan, melibatkan penonton, menganalisis diskusi dan mengevaluasi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran meliputi tahap persiapan, tahap pelatihan, tahap penampilan, dan yang terakhir adalah tahap penilaian/evaluasi.

Adapun langkah bermain peran dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tahap persiapan

Dalam tahap ini persiapan yang dilakukan adalah persiapan naskah.

2. Tahap pelatihan

Tahap pelatihan meliputi: (1) latihan vokal, ekspresi, dan *gesture* ketika mendapat materi dari guru, (2) latihan dialog dan gerak laku ketika pemberian tantangan dengan metode *firing line*, (3) latihan terakhir yaitu latihan memerankan naskah secara utuh yang dilakukan siswa di luar jam sekolah bersama kelompoknya.

3. Tahap penampilan

Pada tahap penampilan, siswa memerankan naskah secara utuh di depan kelas.

4. Tahap penilaian/evaluasi

Tahap penilaian dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian oleh guru ketika siswa tampil di depan kelas didasarkan pada kriteria penilaian. Penilaian dari siswa dilakukan dengan memberikan komentar atau penilaian ketika kelompok lain tampil di depan kelas.

2.2.4 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bermain Peran

Untuk menjadi seorang pemeran, diperlukan keterampilan dasar-dasar peran seperti kesadaran indra, ekspresi, improvisasi, pernapasan laku, vokal, dan karakterisasi (Massofa 2009).

1. Kesadaran indra

Kesadaran indra meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan. Kesadaran ini diperlukan untuk menciptakan alasan bagi laku yang dilakukan pemeran di atas pentas. Proses itu terjadi karena indra menangkap

objek rangsangan dan melahirkan tanggapan. Tanggapan yang muncul dari dalam diri itu menjadi alasan suatu perbuatan. Sebelum tanggapan dalam perbuatan nyata terwujud, reaksi batin terhadap rangsangan itu menjadi pengalaman batinnya.

2. Ekspresi

Ekspresi berkaitan dengan keterampilan pemeran mengekspresikan perasaan dan emosi manusia, baik emosinya sendiri maupun emosi orang lain. Seorang pemeran diharapkan mempunyai “koleksi” emosi agar dengan mudah berimprovisasi ketika memerankan seorang tokoh. Ekspresi ini diwujudkan dalam bentuk laku (gerak) dan vokal (suara). Gerak (*gesture*) adalah gerak-gerak besar yang pemeran lakukan. Gerak ini adalah gerak yang pemeran lakukan secara sadar. Gerak yang terjadi setelah mendapat perintah dari otak untuk melakukan sesuatu, misalnya saja menulis, mengambil gelas, jongkok, dsb. Hal yang perlu dicatat untuk olah vokal adalah bukan “berbicara keras”, tetapi “berbicara jelas”.

Hadi (1988:119) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan ekspresi adalah hasil pengungkapan rasa hati melalui berbagai media manusia, baik mata, wajah, tubuh, anggota-anggota tubuh maupun suara.

Dalam Achmad (1990:65) disebutkan bahwa teori lama tentang berperan adalah bertolak dari latihan mimik (ekspresi wajah). Dewasa ini teori tersebut sudah tidak digunakan lagi. Pada umumnya sekarang kita menggunakan apa yang disebut “bermain dari dalam”, yang berprinsip apabila seorang pemeran dapat menghayati dan merasakan gejala batin yang sedang dialami oleh tokoh yang dimainkan, dengan sendirinya akan lahir ekspresi wajah sesuai dengan

peranannya pada saat itu. Oleh karenanya, seorang pemeran dituntut untuk benar-benar menghayati, mendalami, dan merasakan apa yang diinginkan oleh tokoh yang akan dimainkan.

3. Improvisasi

Improvisasi mencakup tiga pengertian, yaitu 1) menciptakan, merangkai, memainkan, menyajikan, sesuatu tanpa persiapan; 2) menampilkan sesuatu dengan mendadak; 3) melakukan sesuatu begitu saja secara spontan dan apa adanya. Tujuan berlatih improvisasi adalah agar pemeran memiliki rangsangan spontanitas. Selain itu, latihan ini dapat menciptakan akting yang wajar, tidak dibuat-buat, dan tampak natural.

Dalam Waluyo (2003:56) disebutkan bahwa “improvisasi” sebenarnya berarti spontanitas. Drama-drama tradisional dan drama klasik kebanyakan bersifat improvisasi. Dalam teater mutakhir kata “improvisasi” digunakan untuk memberi nama jenis drama mutakhir yang mementingkan gerakan-gerakan (acting) yang bersifat tiba-tiba dan penuh kejutan.

Wiyanto (2005:15) menyebutkan bahwa improvisasi adalah gerakan-gerakan atau ucapan-ucapan penyeimbang untuk lebih menghidupkan peran. Improvisasi biasanya digunakan untuk melatih kepekaan pemeran sehingga pemeran dapat memerankan tokoh yang dibawakan lebih hidup dan realistis.

4. Pernapasan

Pernapasan berkaitan erat dengan sikap rileks. Ketegangan urat leher dan bahu harus dihindari. Penguasaan pernapasan akan menghasilkan dua hal: 1) menjaga stabilnya suara, sekaligus memberikan kemungkinan kepada pemeran

untuk membuat vokal menjadi lentur sesuai dengan tuntutan peran; 2) menciptakan akting yang wajar dan memikat.

5. Vokal

Untuk menjadi seorang pemeran yang baik, maka pemeran mempunyai dasar vokal yang baik pula. "Baik" di sini diartikan sebagai :

- 1) Dapat terdengar (dalam jangkauan penonton, sampai penonton, yang paling belakang)
- 2) Jelas (artikulasi/pengucapan yang tepat)

Achmad (1990:83) mengungkapkan bahwa artikulasi yang baik adalah pengucapan yang jelas. Setiap suku kata terucap dengan jelas meskipun diucapkan dengan cepat sekali. Artikulasi erat hubungannya dengan gerak bibir dan lidah. Jika waktu berbicara bibir dan lidah ikut bergerak, maka akan menghasilkan artikulasi yang baik.

Dalam Depdiknas (2003:66) disebutkan bahwa artikulasi adalah lafal atau pengucapan kata.

Artikulasi adalah pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, sehingga telinga pendengar/penonton dapat mengerti pada kata kata yang diucapkan (<http://jendelasastra.com>).

Disebutkan pula beberapa sebab yang mengakibatkan terjadinya artikulasi yang kurang/tidak benar, yaitu:

- (1) Cacat artikulasi alam

Cacat artikulasi ini dialami oleh orang yang berbicara gagap atau orang yang sulit mengucapkan salah satu konsonon, misalnya "r", dan sebagainya.

(2) Artikulasi jelek

Artikulasi jelek bukan disebabkan karena cacat artikulasi, melainkan terjadi sewaktu waktu disebabkan karena belum terbiasa pada dialog, pengucapan terlalu cepat, gugup, dan sebagainya. Hal ini sering terjadi pada pengucapan naskah/dialog.

Misalnya:

Kehormatan menjadi *kormatan*,
menyambung menjadi *mengambung*, dan sebagainya.

(3) Artikulasi menjadi tidak tentu

Hal ini terjadi karena pengucapan kata/dialog terlalu cepat, seolah olah kata demi kata berdempetan tanpa adanya jarak sama sekali.

3) Tidak monoton.

Agar vokal tidak terasa monoton, datar, dan membosankan, maka harus ada intonasi. Yang dimaksud intonasi di sini adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian kata atau dialog. Intonasi berkaitan dengan dialog terhadap kata-kata yang dianggap penting dan perbedaan nada untuk bentuk dialog tanya, seruan, perintah, permohonan, dan sebagainya (<http://jendelastra.com>).

Dalam tatanan intonasi, terdapat tiga macam tekanan, yaitu :

(1) Tekanan Dinamik (keras-lemah)

Seorang pemeran harus mengucapkan dialog pada naskah dengan melakukan penekanan-penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan.

Misalnya saya pada kalimat "Saya membeli pensil ini", setiap tekanan pada kata yang berbeda akan memiliki arti yang berbeda.

- SAYA membeli pensil ini. (Saya, bukan orang lain)
- Saya MEMBELI pensil ini. (Membeli, bukan, menjual)
- Saya membeli PENSIL ini. (Pensil, bukan buku tulis)

(2) Tekanan Nada (tinggi-rendah)

Pemeran harus mengucapkan kalimat/dialog dengan memakai nada/aksen, artinya tidak mengucapkan seperti biasanya. Yang dimaksud di sini adalah membaca/mengucapkan dialog dengan suara yang naik turun dan berubah-ubah. Jadi yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata.

(3) Tekanan Tempo

Tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang kita maksudkan. Untuk latihannya adalah dengan cara membaca naskah dengan tempo yang berbeda-beda, lambat atau cepat silih berganti.

Menurut Achmad (1990:62), apa yang diucapkan pemeran di atas pentas selalu memberikan informasi tentang pikiran, sikap, watak, penjelasan tentang cerita, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan cerita yang diperankan. Penampilan vokal atau suara dari pemeran akan menggambarkan juga watak dari tokoh yang diperankan.

6. Karakterisasi

Karakterisasi berkaitan dengan bagaimana seorang pemeran memposisikan dirinya pada seorang tokoh. Untuk itu, seorang pemeran harus mengetahui keseluruhan diri tokoh yang akan diperankan, meliputi ciri fisik, ciri sosial, ciri psikologis, dan ciri moral.

Karakterisasi adalah suatu usaha untuk menampilkan karakter atau watak dari tokoh yang diperankan. Tokoh-tokoh dalam naskah adalah orang-orang yang berkarakter. Jadi seorang pemeran yang baik harus bisa menampilkan karakter dari tokoh yang diperankannya dengan tepat. Dengan demikian penampilannya akan menjadi sempurna karena ia tidak hanya menjadi figur dari seorang tokoh saja, melainkan juga memiliki watak dari tokoh tersebut.

Agar pemeran dapat memainkan tokoh yang berkarakter seperti yang dituntut naskah, maka pemeran harus terlebih dahulu mengenal watak dari tokoh tersebut. Suatu misal, pemeran mendapat peran menjadi seorang pengemis. Pemeran harus mengenal secara lengkap bagaimana sifat-sifatnya, tingkah lakunya, dsb. Apakah tokoh seorang yang licik, pemberani, atau pengecut, alim, ataukah hanya sekadar kelakuan yang dibuat-buat (<http://jendelastra.com>).

2.2.5 Metode *Firing Line*

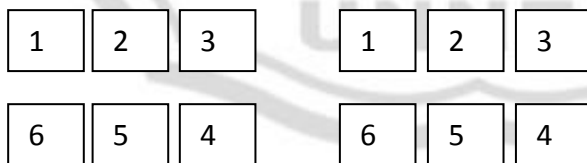
Firing line adalah format gerakan cepat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran (Silberman 2009:68). *Firing line* dilaksanakan dengan cara suatu gerakan cepat dalam bermain peran. Dalam metode *firing line* ditonjolkan secara terus menerus pasangan yang berputar di

dalam kelompok. Peserta didik mendapat kesempatan untuk merespons secara cepat tipe tantangan peran. Tantangan peran dibuat berdasarkan tokoh yang ada dalam naskah disertai dengan peran yang harus dimainkan. Dengan demikian, setiap siswa memiliki kesempatan untuk memerankan berbagai peran.

Dengan metode *firing line* dalam pembelajaran bermain peran, siswa dapat berpartisipasi secara menyeluruh dan mempunyai kesempatan untuk memajukan keterampilannya dalam bekerja sama. Siswa dapat memainkan peran yang ditugaskan kepadanya. Selain dapat saling meneges siswa lain, metode *firing line* juga dapat melatih atau mengajar satu sama lain. Selain itu, siswa juga bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Peneliti juga dapat mengevaluasi penghayatan tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Silberman (2009:69) mengemukakan prosedur penggunaan metode *firing line* yaitu:

1. Menentukan tujuan yang diinginkan, yaitu peserta didik dapat memainkan peran yang ditugaskan kepadanya.
2. Mengatur siswa per kelompok berdiri berhadapan dalam dua baris baris.



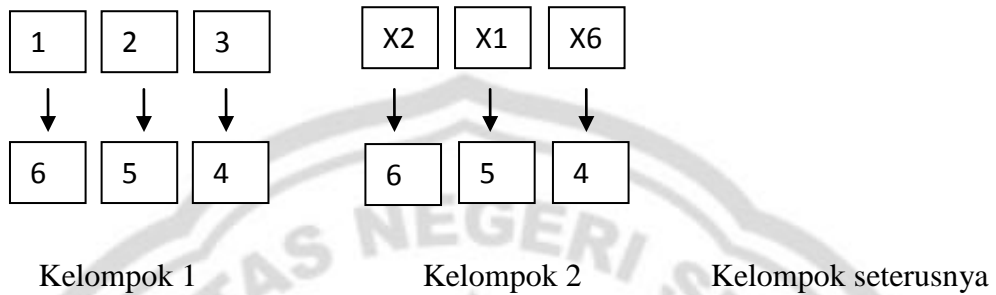
Kelompok 1

Kelompok 2

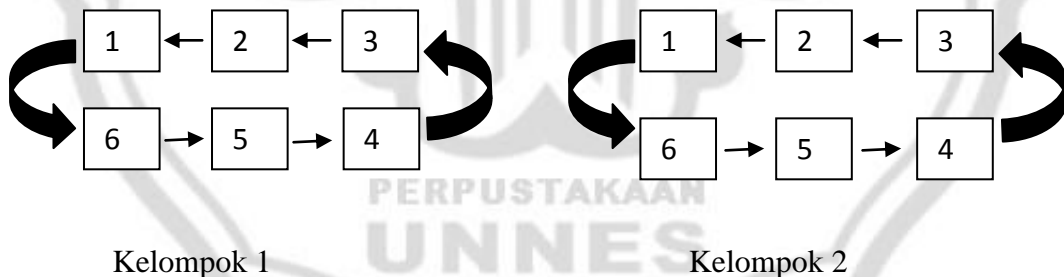
Kelompok seterusnya

3. Siswa 1, 2, 3 memegang sebuah kartu tantangan yang berbeda berisi tugas di mana siswa tersebut menginstruksikan kepada siswa di depannya untuk

merespon tantangan peran. Siswa 1 membacakan isi kartu tantangan peran tantangan peran kepada siswa 6, siswa 2 membacakan isi kartu tantangan peran kepada siswa 5, dan siswa 3 membacakan isi kartu tantangan peran kepada siswa 4.



4. Mulai tugas kartu pertama, yaitu siswa 4, 5, dan 6 yang diberikan tantangan peran oleh siswa 1,2, 3 memerankan tantangan peran.
5. Setelah siswa 4, 5, dan 6 memerankan tantangan yang diberikan, siswa 1 menempati posisi siswa 6, siswa 6 menempati posisi siswa 5, siswa 5 menempati posisi siswa 4, siswa 4 menempati posisi siswa 3, siswa 3 menempati posisi siswa 2, dan siswa 2 menempati posisi siswa 1.



Sehingga posisi siswa akan berubah seperti gambar berikut.



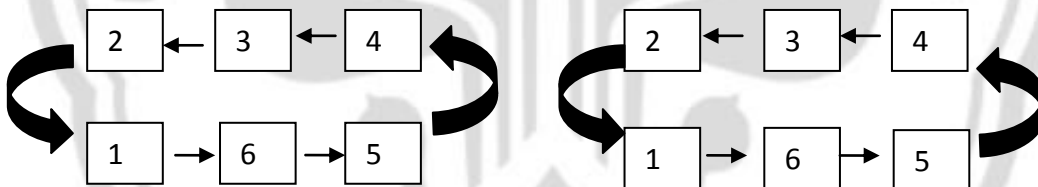
6. Kartu tantangan yang dipegang siswa 1 berpindah tangan ke siswa 2, kartu tantangan siswa 2 berpindah tangan ke siswa 3, dan kartu tantangan siswa 3 berpindah tangan ke siswa 4. Siswa yang memegang kartu tantangan peran membacakan tantangan peran yang harus diperankan siswa di hadapannya.



Kelompok 1

Kelompok 2

7. Setelah siswa 1, 6 dan 5 memerankan tantangan peran, siswa berpindah posisi seperti langkah sebelumnya yaitu siswa 1 menempati posisi siswa 6, siswa 6 menempati posisi siswa 5, siswa 5 menempati posisi siswa 4, siswa 4 menempati posisi siswa 3, siswa 3 menempati posisi siswa 2, dan siswa 2 menempati posisi siswa 1.



Kelompok 1

Kelompok 2

Sehingga posisi berubah sebagai berikut.



Kelompok 1

Kelompok 2

8. Begitu seterusnya sampai ke enam tantangan peran diperankan oleh seluruh siswa dalam kelompoknya.
9. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya dan memberikan komentar atas pemberian tantangan peran yang telah dilakukan. Selanjutnya siswa memilih pemeran tantangan yang terbaik dalam memerankan tokoh tertentu untuk bertugas memerankan tokoh tersebut.

Kelebihan metode *firing line* adalah dengan adanya gulungan kertas yang berisi tantangan peran dan menonjolkan pasangan yang berputar, siswa dapat merespon berbagai tantangan peran, tidak hanya memerankan satu tokoh yang dipilih sesuai karakternya. Siswa tidak berkesempatan memilih-milih peran dan tidak dapat saling berebut peran. Dengan memerankan berbagai tantangan peran, siswa dapat berlatih berbagai karakter tokoh sehingga siswa lebih percaya diri. Setelah memerankan tantangan peran dipilih siswa yang terbaik dalam memerankan tokoh tertentu sehingga didapatkan pemeran dalam memerankan naskah yang utuh. Pemilihan pemeran tantangan terbaik tersebut menciptakan penampilan kelompok dalam memerankan tokoh juga baik.

Kekurangan dari metode *firing line* adalah dengan adanya beberapa kelompok yang secara bersamaan memberikan tantangan peran kepada teman sekelompoknya, maka guru menjadi sedikit kesusahan dalam memantau siswa secara menyeluruh. Akan tetapi, hal tersebut dapat diatasi dengan cara penampilan kelompok yang memerankan secara utuh cerita dengan mengamati penampilan masing-masing siswa.

2.2.6 Pembelajaran Bermain Peran dengan Metode *Firing Line*

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kelemahan siswa dalam bermain peran adalah kurangnya percaya diri. Untuk itu peneliti menggunakan metode *firing line* untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa.

Adapun langkah-langkah penggunaan metode *firing line* adalah sebagai berikut. (1) Siswa dikondisikan berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya, (2) Tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu, (3) Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya, (4) Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya, (5) Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa bergeser satu langkah ke kanan sehingga siswa mendapatkan tantangan peran yang berbeda. Begitu seterusnya, (6) Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya, (7) Setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran, (8) siswa memerankan peran secara utuh, (9) setelah semua kelompok tampil, guru memberikan evaluasi terhadap penampilan masing-masing kelompok.

2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan bermain peran siswa kelas VIII SMP N 1 Pringapus sangat rendah, hal ini disebabkan keterampilan siswa dalam bermain peran masih jauh dari harapan. Hal ini disebabkan oleh sebagian besar siswa kurang percaya diri saat memerankan tokoh.. Siswa biasanya memilih peran yang sesuai dengan karakter mereka. Ketika siswa dihadapkan pada peran lain, mereka kurang percaya diri dan malu-malu dalam membawakan karakter tokoh yang diperankan.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan bermain peran yaitu melalui penggunaan metode *firing line*. Metode *firing line* adalah suatu format gerakan cepat digunakan dalam bermain peran dengan menonjolkan secara terus menerus pasangan yang berputar. Siswa mendapat kesempatan untuk merespons secara cepat berbagai tipe tantangan peran. Dengan demikian, setiap siswa memiliki kesempatan untuk memerankan peran dan berekspresi sesuai tantangan peran yang harus diperankan.

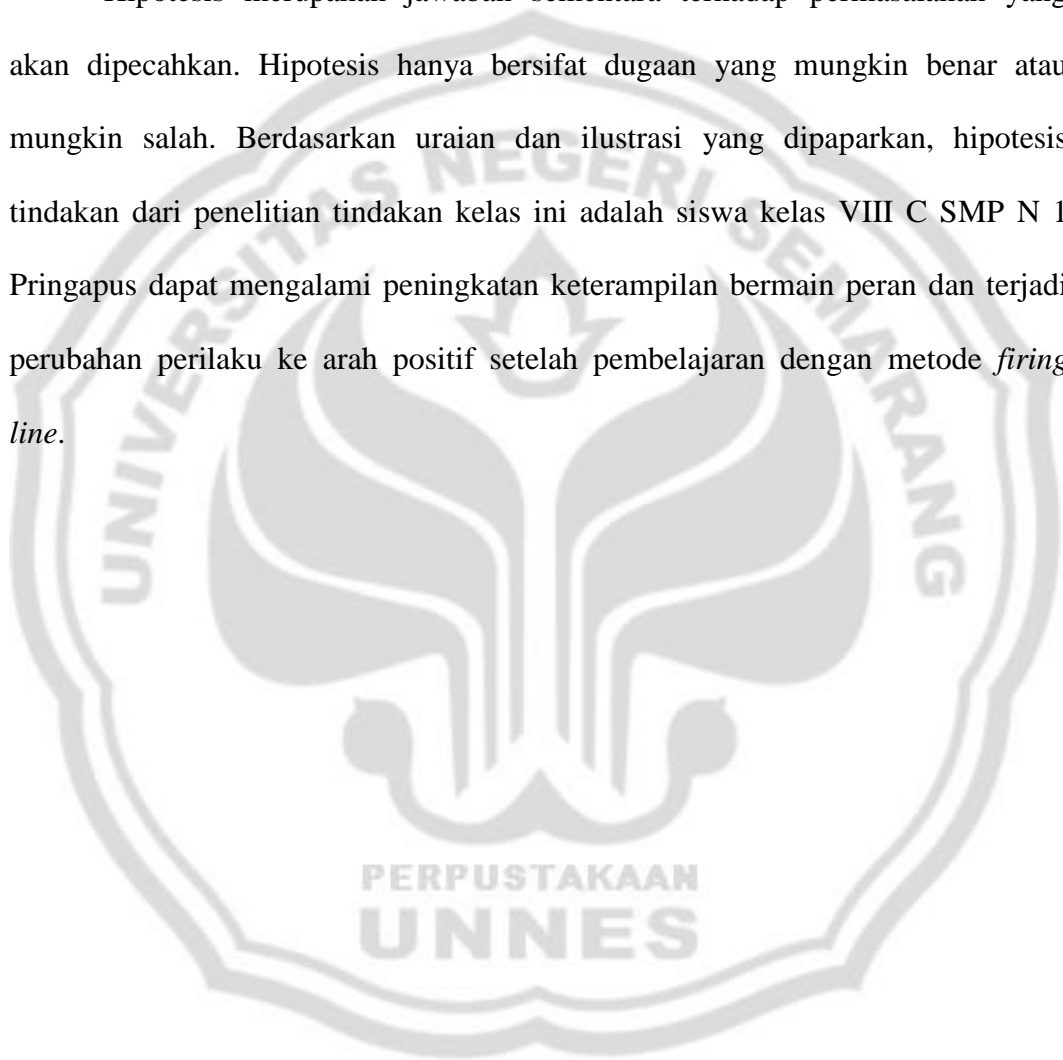
Ketidakpercayaan diri siswa dapat dilatih selama permainan *firing line* di dalam kelompok. Mereka merespons berbagai tipe tantangan sebelum tampil ke depan kelas memerankan peran secara utuh sehingga saat mereka tampil ke depan kelas bisa percaya diri membawakan tantangan peran yang didapat.

Selama ini, guru pada umumnya hanya menerangkan hal-hal yang berkenaan dengan teori bermain peran saja. Guru juga kurang kreatif dalam memilih metode dan teknik yang tepat dalam membelajarkan keterampilan bermain peran sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bermain peran. Dengan metode *firing line* diharapkan dapat menarik dan memotivasi siswa

untuk aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan bermain peran dapat ditingkatkan.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Hipotesis hanya bersifat dugaan yang mungkin benar atau mungkin salah. Berdasarkan uraian dan ilustrasi yang dipaparkan, hipotesis tindakan dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII C SMP N 1 Pringapus dapat mengalami peningkatan keterampilan bermain peran dan terjadi perubahan perilaku ke arah positif setelah pembelajaran dengan metode *firing line*.



BAB III

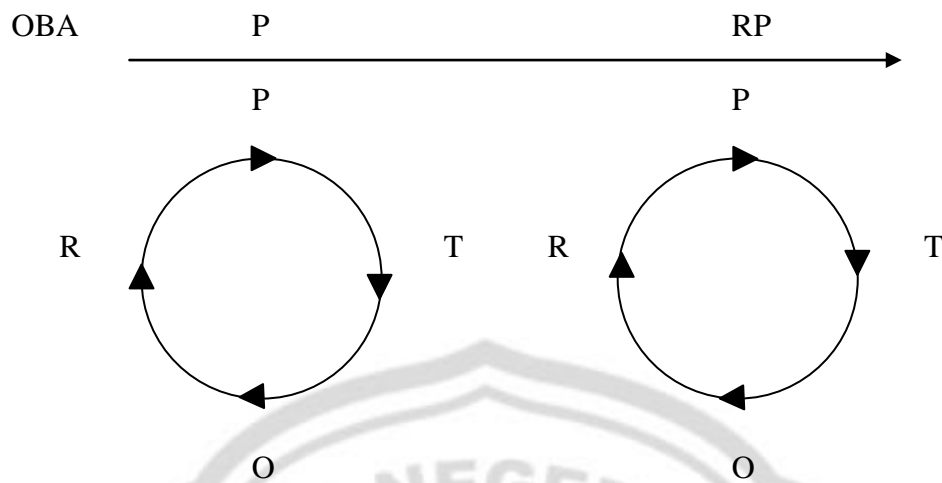
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan keterampilan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini sifatnya berbasis kelas karena dilakukan dengan melibatkan komponen yang terdapat di dalam proses belajar mengajar, materi pelajaran, dan metode pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa dengan menggunakan metode *firing line*. Diharapkan dari penelitian ini hasil belajar dapat lebih maksimal.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus I bertujuan untuk mengetahui keterampilan bermain peran siswa. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II. Hasil proses tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain peran setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk memperjelas prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

OBA : Observasi Awal

P : Perencanaan

T : Tindakan

O : Observasi

R : Refleksi

RP : Revisi Pembelajaran

Observasi awal dilakukan sebelum peneliti melakukan siklus I dan siklus II. Observasi awal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi siswa dalam kelas dan kesulitan yang dialami oleh siswa. Selain itu, observasi awal ini juga bertujuan agar siswa mengenal peneliti sehingga pada saat penelitian siswa sudah terbiasa dan tidak asing dengan peneliti. Dengan keadaan seperti ini, maka penelitian dapat berjalan dengan baik dan alami.

Perencanaan pada siklus meliputi dua hal, yaitu perencanaan umum dan perencanaan khusus. Yang dimaksud dengan perencanaan umum adalah perencanaan yang meliputi keseluruhan aspek yang berhubungan dengan

penelitian tindakan kelas. Perencanaan khusus dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus per siklus. Perencanaan khusus terdiri atas perencanaan ulang atau disebut revisi perencanaan.

Implementasi tindakan merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan membutuhkan peran aktif antara siswa dan peneliti. Kedua hal itu tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Pada penelitian ini observasi dilakukan oleh rekan peneliti dan guru. Pengamatan dilakukan dengan mencatat semua hal yang terjadi di kelas yang sedang diteliti. Pengamatan tersebut meliputi situasi kelas, perilaku dan sikap siswa.

Refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung dengan cara kolaborasi. Kolaborasi yang dimaksud adalah dengan melakukan diskusi antara siswa dan peneliti tentang berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Refleksi ini dilaksanakan setelah perlakuan tindakan dan hasil observasi. Hasil dari refleksi ini kemudian dijadikan acuan untuk langkah perbaikan pada tindakan selanjutnya.

3.1.1 Prosedur Tindakan Siklus I

Proses penelitian tindakan kelas dalam siklus I terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Proses penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

3.1.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan ini berupa kegiatan menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk menemukan jalan keluar permasalahan yang dialami siswa. Rancangan kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini adalah: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) menyusun dan menyiapkan instrumen nontes yang berupa lembar observasi, jurnal (siswa dan guru), pedoman wawancara, dan dokumentasi, (3) berkoordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai kegiatan pembelajaran.

3.1.1.2 Tindakan

Tindakan ini disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada pertemuan pertama, tahap pendahuluan diawali dengan mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran bermain peran dengan menanyakan keadaan siswa, mengadakan kegiatan apersepsi diawali dengan bertanya jawab tentang pengalaman siswa dalam bermain peran dan menyampaikan tujuan pembelajaran bermain peran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi diawali dengan guru menjelaskan tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Guru juga memberikan contoh kepada siswa. Pada tahap elaborasi diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berkelompok yang terdiri atas enam tiap kelompok. Kemudian guru membagikan naskah dan siswa diberi waktu untuk memahami naskah. Selanjutnya, guru memberikan contoh tantangan peran berdasarkan tokoh dalam naskah. Setelah itu siswa membuat gulungan kertas yang berisi nama tokoh dan tantangan peran sesuai naskah yang dibuat siswa, sehingga terdapat enam gulungan kertas.

Pada tahap konfirmasi yaitu penggunaan metode *firing line*. Kegiatan ini diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya. Setelah siswa berdiri berhadapan, tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu. Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya. Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya. Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa berpindah posisi sehingga siswa mendapatkan tantangan peran yang berbeda. Begitu seterusnya sampai keenam siswa memerankan tiga tantangan peran dalam gulungan kertas. Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya. Setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam

kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menanyakan keadaan siswa. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengingat materi pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan awal berikutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya pada tahap elaborasi, guru mengkondisikan siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya, di mana pada pertemuan sebelumnya telah ditentukan siswa yang lebih baik dalam memerankan peran tertentu. Pada tahap konfirmasi, siswa maju per kelompok memerankan secara utuh naskah yang telah didapat. Setelah kelompok tampil, siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa

untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran bermain peran yang baru saja dilaksanakan.

3.1.1.3 Pengamatan

Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui lembar observasi, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil peran siswa serta perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perilaku siswa yang diamati seperti perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, respon atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, keefektifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas, dan keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga melakukan pemotretan selama pembelajaran berlangsung. Foto yang diambil berupa aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan lembar jurnal kepada siswa untuk mengetahui tanggapan, kesan, dan pesan siswa terhadap materi, proses pembelajaran, dan metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Selain jurnal siswa, peneliti juga menyiapkan jurnal guru yang meliputi respon siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, hambatan yang dialami oleh guru, pesan dan kesan, serta harapan guru pada proses pembelajaran berikutnya.

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa. Wawancara dilakukan di luar jam pelajaran terutama kepada siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sikap positif dan negatif siswa dalam kegiatan pembelajaran bermain peran.

3.1.1.4 Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil tes, hasil observasi, hasil jurnal, dan hasil wawancara yang telah dilakukan. Hasil analisis ini digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Refleksi pada siklus I digunakan untuk mengubah strategi dan sebagai perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3.1.2 Prosedur Tindakan Siklus II

Proses tindakan siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Hasil refleksi siklus I diperbaiki pada siklus II. Seperti siklus I, siklus II terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum siklus II dilaksanakan, peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan mengenai kekurangan dan kelemahan pada siklus I. Hal tersebut akan menjadi catatan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

3.1.2.1 Perencanaan

Secara umum perencanaan yang dilakukan pada siklus II sama dengan perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi dikoordinasikan dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah penelitian untuk melakukan perencanaan ulang. Kegiatan yang dilakukan didasarkan pada kekurangan dari siklus I, sedangkan kelebihan pada siklus I tetap dipertahankan dan ditingkatkan.

Rancangan kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus II ini adalah: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) menyusun dan menyiapkan instrumen nontes yang berupa lembar observasi, jurnal (siswa dan guru), pedoman wawancara, dan dokumentasi, (3) berkoordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai kegiatan pembelajaran.

3.1.2.2 Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran bermain peran pada siklus II ini adalah penerapan isi perencanaan yang telah disusun berdasarkan perbaikan pada siklus I. Tindakan dalam siklus II meliputi pendahuluan, inti, dan penutup.

Proses pembelajaran siklus II hampir sama dengan proses pembelajaran siklus I. Pertemuan pertama, yaitu diawali dengan mengondisikan siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran bermain peran dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberi motivasi pada siswa agar serius dan menghayati dalam bermain peran.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi diawali dengan guru dan siswa bertanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada siklus I. Selanjutnya guru menjelaskan kesalahan yang dilakukan oleh siswa pada saat bermain peran (siklus I) dan menjelaskan cara mengatasi kesalahan tersebut dengan memberikan contoh.

Pada tahap elaborasi, diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berkelompok sesuai kelompok sebelumnya. Selanjutnya siswa bertukar naskah dan gulungan tantangan peran dengan kelompok lain. Pada tahap konfirmasi yaitu penggunaan metode *firing line*. Tahap ini diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya. Tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu. Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya. Siswa dihadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya. Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa bergeser satu langkah ke kanan sehingga siswa mendapatkan tantangan peran yang berbeda. Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya. Kemudian tahap terakhir, setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menanyakan keadaan siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya pada tahap elaborasi, guru mengkondisikan siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya, di mana pada pertemuan sebelumnya telah ditentukan siswa yang lebih baik dalam memerankan peran tertentu. Pada tahap konfirmasi, siswa maju per kelompok memerankan secara utuh naskah yang telah didapat. Setelah kelompok tampil, siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran bermain peran yang baru saja dilaksanakan.

3.1.2.3 Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain menyampaikan materi pembelajaran dan melakukan tes, peneliti juga mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran. Perilaku siswa yang diamati antara lain: perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, respon atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, keefektifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keaktifan siswa dalam bermain peran, dan keseriusan siswa dalam bermain peran.

3.1.2.4 Refleksi

Setelah proses pembelajaran siklus II berakhir, peneliti melakukan analisis hasil pada siklus II. Setelah analisis dilakukan akan diketahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai selama proses pembelajaran. Peneliti kemudian membandingkan hasil tes siklus I dengan siklus II. Hasil refleksi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilakukan serta untuk mengetahui perubahan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian skripsi ini adalah keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus Kabupaten Semarang tahun pelajaran

2010/2011 yang terdiri atas 30 siswa. Alasan peneliti mengambil kelas VIII C sebagai sumber data didasarkan pada:

1. Materi pembelajaran bermain peran terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 SMP kelas VIII semester 1.
2. Kelas VIII C belum mampu bermain peran dengan dengan baik.
3. Pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* di tingkat SMP dirasa penting antara lain untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa dan memerankan peran sesuai tantangan peran yang diberikan.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel keterampilan bermain peran dan variabel penggunaan metode *firing line* dalam keterampilan bermain peran.

3.2.1 Variabel terikat, keterampilan bermain peran

Variabel keterampilan bermain peran siswa adalah keterampilan siswa dalam memainkan peran sesuai tuntutan naskah peran. Target keberhasilan dari setiap siswa ditetapkan jika siswa mampu bermain peran. Aspek-aspek yang menjadi pedoman penilaian adalah vokal, penghayatan, dan penampilan. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil jika mampu bermain peran dengan baik dan telah mencapai nilai ketuntasan belajar klasikal sebesar 70.

3.2.2 Variabel bebas, penggunaan metode *firing line*

Firing line adalah suatu gerakan cepat dalam bermain peran. Dalam metode *firing line* ditonjolkan secara terus menerus pasangan yang berputar di dalam kelompok sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk merespons secara cepat berbagai tipe tantangan peran.

Variabel penggunaan metode *firing line* dalam pembelajaran adalah penggunaan metode *firing line* dalam pembelajaran keterampilan bermain peran. Langkah-langkah pembelajarannya adalah siswa membuat naskah dan gulungan tokoh berdasarkan naskah. Siswa mengambil gulungan naskah dan memberikan tantangan peran kepada siswa lain di kelompoknya. Selanjutnya siswa memerankan peran secara utuh di depan kelas. Hasil bermain peran siswa dinilai oleh guru untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam bermain peran.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes unjuk kerja dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk melihat keterampilan bermain peran siswa. Instrumen nontes dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, pedoman jurnal (siswa dan guru), pedoman wawancara, serta pedoman dokumentasi. Instrumen nontes tersebut digunakan untuk melihat perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

3.4.1 Instrumen tes unjuk kerja

Tes unjuk kerja adalah tes yang menghendaki respon tindakan dan praktik. Dalam hal ini digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam bermain peran. Melalui tes unjuk kerja peneliti secara langsung dapat mengetahui dan mengukur keterampilan siswa dalam vokal, penghayatan, dan penampilan saat memerankan tokoh.

Berikut pedoman penilaian bermain peran dengan memperhatikan aspek vokal, penghayatan, dan penampilan.

Tabel 1 Pedoman Penskoran Keterampilan Bermain Peran

No.	Aspek	Subaspek yang dinilai	Skor	Bobot	Skor Maksimal
1	Vokal	Volume suara	4	3	12
		Lafal	4	3	12
		Jeda	4	3	12
		Intonasi	4	4	16
2	Penghayatan	Mimik muka	4	5	20
3	Penampilan	<i>Gesture</i>	4	4	16
		<i>blocking</i>	4	3	12
Jumlah					100

Tabel 2 Aspek yang Dinilai

No	Aspek Penilaian	Subaspek Penilaian	Kriteria	Skor	Skor Maks
1.	Vokal	Volume suara	Suara sangat terdengar oleh penonton	4	12
			Suara terdengar oleh penonton	3	
			Suara terdengar samar-samar oleh penonton	2	
			Suara tidak terdengar	1	
	Lafal		Pelafalan sangat jelas dan mudah dipahami. Dalam dialog terdapat 1-2 kali salah ucap	4	12
			Pelafalan jelas. Dalam dialog terdapat 3-4 kali salah ucap	3	
			Pelafalan terkadang ambigu. Dalam dialog terdapat 5-6 kali salah ucap	2	
			Pelafalan sama sekali	1	

			tidak jelas. Dalam dialog terdapat lebih dari 6 kali salah ucap		
		Jeda	Penggunaan jeda sangat tepat, terdapat 1-2 kali salah dalam penempatan jeda	4	12
			Penggunaan jeda tepat, tapi 3-4 kali salah menempatkan jeda	3	
			Menggunakan jeda tapi sering terlihat ambigu	2	
			Tidak menggunakan jeda	1	
		Intonasi	Intonasi sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 kali salah dalam memberikan tekanan/intonasi	4	16
			Memberikan intonasi dan terdapat 3-4 kali	3	

			salah dalam memberikan tekanan/intonasi		
			Terdapat 5-6 kali dalam memberikan tekanan/ intonasi	2	
			Dialog datar, tidak menggunakan intonasi	1	
2	Penghayatan	Mimik muka	Mimik muka sangat tepat, tetapi terdapat 1-2 mimik muka yang kurang tepat	4	20
			Menggunakan mimik muka tapi ada 3-4 mimik muka yang kurang tepat	3	
			Menggunakan mimik muka tapi sering kurang tepat	2	
			Tanpa menggunakan mimik muka	1	
3	Penampilan	<i>Gesture</i>	Gerakan tubuh sangat tepat, tetapi terdapat	4	16

			1-2 yang kurang tepat		
			Gerakan tubuh tepat tapi terdapat 3-4 yang kurang tepat	3	
			Terdapat lebih dari 5 kali gerakan tubuh yang kurang tepat	2	
			monoton dan tidak menggunakan gerakan tubuh	1	
		<i>Blocking</i>	<i>Blocking</i> sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 <i>blocking</i> yang kurang tepat	4	12
			Terdapat 3-4 <i>blocking</i> yang kurang tepat	3	
			Terdapat lebih dari 5 kali <i>blocking</i> yang kurang tepat	2	
			Tidak menguasai panggung	1	

Tabel 3 Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Peran

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	0-59

Pedoman penilaian tersebut menjadi dasar penilaian bagi tes keterampilan bermain peran yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II.

3.4.2 Instrumen nontes

Bentuk instrumen nontes digunakan untuk mengetahui perilaku siswa, sikap siswa dalam pembelajaran, serta tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Bentuk instrumen nontes dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, pedoman jurnal, pedoman wawancara, dan dokumentasi (foto).

3.4.2.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan dengan tujuan memperoleh data mengenai perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Hal-hal yang diamati adalah sikap positif dan negatif siswa, yaitu: (1) perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, (2) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) respon atau sikap siswa

selama mengikuti pembelajaran, dan (4) keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas.

3.4.2.2 Pedoman Jurnal

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu jurnal siswa dan guru. Jurnal siswa berisi pesan dan kesan dari proses pembelajaran bermain peran dan penggunaan metode *firing line* dalam pembelajaran bermain peran. Jurnal guru berisi uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jurnal siswa berisi tentang aspek-aspek: (1) pendapat siswa tentang pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) kesulitan siswa dalam bermain peran menggunakan metode *firing line*, (3) manfaat apa yang siswa peroleh selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (4) tanggapan siswa terhadap gaya mengajar guru, dan (5) pesan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

Jurnal guru berisi: (1) bagaimana sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (3) bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, dan (4) bagaimana suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* berlangsung.

3.4.2.3 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data yang berisi pendapat siswa mengenai kemudahan dan kesulitan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Aspek yang diungkapkan melalui wawancara adalah: (1) apakah siswa senang dengan pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) pendapat siswa tentang pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (3) kemudahan yang siswa hadapi selama pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, ((4) kesulitan yang siswa hadapi selama pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, ((5) kesan, pesan dan saran mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

3.4.2.4 Dokumentasi (Foto)

Dokumentasi (foto) digunakan sebagai bukti nyata telah diadakannya penelitian dan untuk mengabadikan segala bentuk kegiatan pada saat proses pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Pengambilan foto tidak dilakukan secara penuh selama proses pembelajaran, akan tetapi hanya dilakukan pada saat-saat tertentu antara lain: (1) aktivitas siswa ketika bertanya jawab dengan guru, (2) aktivitas siswa ketika memberikan tantangan peran dan bermain peran, (3) aktivitas siswa saat berdiskusi peran yang dimainkan siswa, (4) kegiatan guru memberikan bimbingan kepada siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keterampilan siswa dalam bermain peran menggunakan metode *firing line*. Teknik nontes digunakan untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku atau sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

3.5.1 Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada siklus I dan pada siklus II. Dari hasil analisis tes pada siklus I dapat diketahui tingkat keterampilan siswa dalam bermain peran. Hasil tes tersebut dijadikan dasar pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil tes pada siklus II kemudian dianalisis sehingga diperoleh data mengenai tingkat keterampilan siswa dalam bermain peran menggunakan metode *firing line*.

3.5.2 Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan sikap siswa setelah melakukan proses pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Teknik nontes meliputi lembar pengamatan atau observasi, jurnal siswa dan guru, wawancara, dan dokumentasi.

3.5.2.1 Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain menyampaikan materi dan

melakukan tes, peneliti juga mengamati perilaku siswa, baik perilaku positif maupun perilaku negatif yang muncul. Pedoman observasi diisi selama pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan tanda check list (√) pada setiap aspek yang diamati pada lembar pengamatan yang telah disusun.

3.5.2.2 Jurnal

Jurnal yang digunakan ada dua yaitu jurnal siswa dan jurnal guru. Jurnal siswa ditulis oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam jurnal siswa yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru. Jurnal guru dipersiapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Jurnal guru diisi oleh guru ketika pembelajaran berakhir. Jurnal guru digunakan oleh guru untuk mendeskripsikan atau mencatat kegiatan yang berisi respon siswa terhadap pembelajaran, keaktifan siswa, tingkah laku siswa, dan suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran berlangsung.

3.5.2.3 Wawancara

Wawancara dilakukan pada siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa serta kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Peneliti melakukan wawancara pada tiap siklus dengan siswa yang berbeda. Untuk tiap-tiap siklus siswa yang diwawancarai sebanyak tiga orang, yaitu siswa yang memperoleh nilai terbaik, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah. Di dalam melakukan wawancara peneliti berpedoman pada pedoman wawancara

yang telah dibuat. Kegiatan wawancara ini dilakukan setelah peneliti mengetahui hasil yang diperoleh siswa dalam bermain peran dengan metode *firing line*.

3.5.2.4 Dokumentasi (Foto)

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa gambar (foto) yang diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Pengambilan gambar tidak dilakukan secara penuh selama proses pembelajaran, akan tetapi hanya dilakukan pada saat-saat tertentu saja. Pengambilan gambar dilakukan oleh teman peneliti pada saat siswa mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

3.6 Prosedur Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan jenis data yang diperoleh tersebut, maka analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data secara kuantitatif dan analisis data secara kualitatif.

3.6.1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes bermain peran pada siklus I dan II. Nilai masing-masing siswa pada akhir siklus diperoleh dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa.

Analisis data secara kuantitatif dapat dihitung secara persentase, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- i : Merekap nilai yang diperoleh siswa
- ii : Menghitung nilai kumulatif dari tiap-tiap aspek
- iii : Menghitung nilai rata-rata
- iv : Menghitung persentase

Persentase ini dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$SP = \frac{SK}{R} \times 100 \%$$

Keterangan:

SP : skor persentase

SK : skor kumulatif

R : jumlah responden

Hasil perhitungan tersebut dari tiap-tiap siklus kemudian dibandingkan. Hasilnya akan memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan keterampilan bermain peran siswa setelah menggunakan metode *firing line* serta membuktikan keefektifan metode *firing line*.

3.6.2 Teknik Kualitatif

Analisis data secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yaitu data observasi, data jurnal, data wawancara, dan dokumentasi.

Adapun langkah penganalisan data kualitatif dengan menganalisis data observasi dan data jurnal yang diisi atau dibuat pada saat proses pembelajaran. Dari data observasi dan jurnal dapat diketahui perubahan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Data wawancara dianalisis dan digunakan untuk mengungkapkan keefektifan metode *firing line*

dalam pembelajaran bermain peran serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa sehingga peneliti dapat mencari solusi atas permasalahan tersebut. Data dokumentasi diperoleh dengan mendeskripsikan hasil dokumentasi foto dan dijadikan bukti visual.

Hasil analisis data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* pada siklus I dan siklus II.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan hasil tes dan nontes yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Hasil tes terbagi atas dua bagian, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil tes dari siklus I dan siklus II berupa keterampilan bermain peran siswa dengan metode *firing line*. Hasil nontes diperoleh dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi berupa foto.

4.1.1 Hasil Siklus I

Hasil siklus I meliputi hasil tes dan nontes. Berikut adalah hasil siklus I.

4.1.1.1 Hasil Tes

Hasil tes bermain peran dengan metode *firing line* dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Tes Bermain Peran

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata kelas
1	Sangat baik	85-100	2	173	8,33 %	$\frac{2077}{30} \times 100$ = 69,23
2	Baik	70-84	14	1049	50,51 %	
3	Cukup	60-69	7	448	21,57 %	
4	Kurang	0-59	7	407	19,59 %	
Jumlah			30	2077	100 %	

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas VIII C dalam bermain peran secara klasikal mempunyai rata-rata 69,23 atau berkategori cukup. Terdapat 2 siswa atau 8,33 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 70-84 dicapai 14 siswa atau sebesar 50,51 %. Kategori cukup dengan skor 60-69 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 21,57 %, kemudian kategori kurang dengan skor 0-59 dicapai oleh 7 siswa atau 19,59 %. Secara keseluruhan, keterampilan bermain peran siswa belum memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Nilai rata-rata 69,23 berasal dari jumlah skor masing-masing aspek yang dinilai dalam bermain peran, yaitu aspek vokal, penghayatan, dan *blocking*.

Untuk lebih jelasnya, pemerolehan nilai keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus pada siklus 1 dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Diagram I

Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I

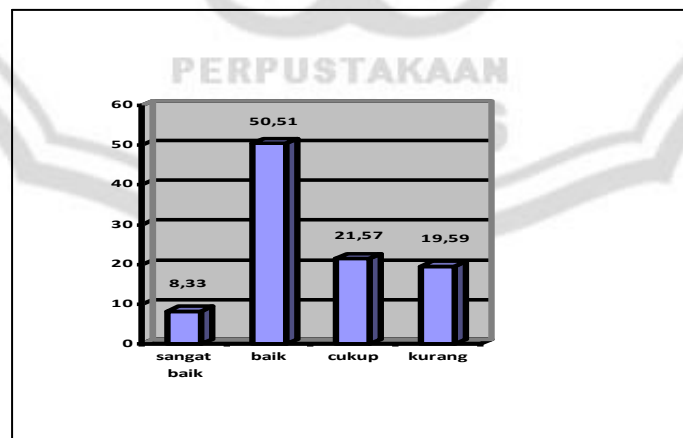


Diagram 1 menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas VIII C dalam bermain peran secara klasikal mempunyai rata-rata 69,23 atau berkategori cukup. Terdapat 2 siswa atau 8,33 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 70-84 dicapai 14 siswa atau sebesar 50,51 %. Kategori cukup dengan skor 60-69 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 21,57 %, kemudian kategori kurang dengan skor 0-59 dicapai oleh 7 siswa atau 19,59 %. Secara keseluruhan, keterampilan bermain peran siswa belum memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Oleh karena itu, keterampilan bermain peran masih perlu ditingkatkan dengan melakukan tindakan siklus II dengan metode *firing line*. Perincian hasil penelitian tes keterampilan bermain peran siswa untuk tiap-tiap aspek pada siklus I dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1.1.1 Aspek Vokal

Pada aspek vokal, penilaiannya dipusatkan pada subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan artikulasi. Hasil penilaian aspek vokal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Tes Aspek Vokal

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	40-52	7	316	27,48 %	$\frac{1150}{4} \times 100 = 73,31$
2	Baik	27-39	23	834	72,52 %	
3	Cukup	14-26	-	-	0 %	
4	Kurang	0-13	-	-	0 %	

Jumlah	30	1150	100 %	
--------	----	------	-------	--

Data pada tabel 5 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 40-52 dicapai oleh 7 siswa atau 27,48 %. Kategori baik dengan skor 27-39 dicapai oleh 23 siswa atau sebesar 72,52 %. Kategori cukup dan kurang tidak dicapai siswa. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek vokal dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 73,31 atau dengan kategori baik.

Berikut adalah hasil tes vokal berdasarkan subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan intonasi.

1. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek volume suara

Tabel 6 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Volume Suara

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	4	48	17,58 %	$\frac{273}{360} \times 100 = 75,83$
2	Baik	9	23	207	75,82%	
3	Cukup	6	3	18	6,59 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	273	100 %	

Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 17,58 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 23 siswa atau sebesar 75,82 %. Kategori cukup

tidak dicapai oleh 3 siswa atau 6,59 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek volume suara dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 75,83 atau dengan kategori baik.

2. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan

Tabel 7 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	3	36	13,19 %	$\frac{273}{4} \times 100$ = 75,83
2	Baik	9	25	225	82,42 %	
3	Cukup	6	2	12	4,39 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	273	100 %	

Data pada tabel 7 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 13,19 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 25 siswa atau sebesar 82,42 %. Kategori cukup dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 4,39 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek pelafalan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 75,83 atau dengan kategori baik.

3. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda

Tabel 8 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	2	24	8,70 %	$\frac{276}{30} \times 100$ = 76,66
2	Baik	9	28	252	91,30 %	
3	Cukup	6	-	-	0 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	276	100 %	

Data pada tabel 8 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 8,70 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 28 siswa atau sebesar 91,30 %. Kategori cukup dan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek jeda dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 76,66 atau dengan kategori baik.

4. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi

Tabel 9 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	16	4	64	19,05 %	$\frac{336}{30} \times 100$ = 480
2	Baik	12	16	192	57,14 %	

3	Cukup	8	10	80	23,81 %	= 70,00
4	Kurang	4	-	-	0 %	
Jumlah			30	336	100 %	

Data pada tabel 9 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 16 dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 19,05 %. Kategori baik dengan skor 12 dicapai oleh 16 siswa atau sebesar 57,14%. Kategori cukup dicapai oleh 10 siswa atau 23,81 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek intonasi dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 70,00 atau dengan kategori baik.

4.1.1.1.2 Aspek Penghayatan

Pada aspek penghayatan yang sesuai watak tokoh, penilaiannya dipusatkan pada kesesuaian mimik atau ekspresi dalam bermain peran. Hasil penilaian aspek penghayatan dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penghayatan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	20	-	-	0 %	$\frac{370}{6} \times 100$
2	Baik	15	14	210	63,16 %	600
3	Cukup	10	16	160	36,84 %	= 61,67
4	Kurang	5	-	-	0 %	

Jumlah	30	370	100 %	
--------	----	-----	-------	--

Data pada tabel 10 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 20 tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Kategori baik dengan skor 15 dicapai oleh 14 siswa atau sebesar 63,16 %. Kategori cukup dengan skor 10 dicapai oleh 16 siswa atau 36,84%, sedangkan kategori kurang dicapai oleh 0 siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 61,67 atau dengan kategori cukup.

4.1.1.1.3 Aspek Penampilan

Pada aspek penampilan, penilaiannya dipusatkan pada subaspek *gesture* dan *blocking*. Hasil penilaian aspek penampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penampilan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	22-28	-	-	0 %	548 X 100 840 = 65,24
2	Baik	15-21	25	478	87,23 %	
3	Cukup	8-14	5	70	12,77 %	
4	Kurang	0-7	-	-	0 %	
Jumlah			30	548	100 %	

Data pada tabel 11 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 22-48 dicapai 0 siswa atau 0 %. Kategori baik dengan skor 15-21 dicapai oleh 25 siswa atau sebesar 87,23 %. Kategori cukup dengan skor 8-14 dicapai oleh 5 siswa atau 12,77 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 65,24 atau dengan kategori cukup.

Berikut ini adalah hasil tes penampilan berdasarkan subaspek *gesture* dan *blocking*.

1. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *gesture*

Tabel 12 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Gesture*

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	16	-	-	0 %	$\frac{296}{4} \times 100$
2	Baik	12	14	168	56,76 %	480
3	Cukup	8	16	128	43,24 %	= 61,67
4	Kurang	4	-	-	0 %	
Jumlah			30	296	100 %	

Data pada tabel 12 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 16 tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Kategori baik dengan skor 12 dicapai oleh 14 siswa atau sebesar 56,76 %. Kategori cukup dengan skor 8 dicapai oleh 16 siswa atau 43,24 %, sedangkan kategori kurang

dengan skor 4 dicapai oleh 0 siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 61,67 atau dengan kategori cukup.

2. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Blocking*

Tabel 13 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Blocking*

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	-	-	0 %	$\frac{231}{3} \times 100$ = 70
2	Baik	9	24	216	85,71 %	
3	Cukup	6	6	36	14,29 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	252	100 %	

Data pada tabel 13 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 tidak dicapai siswa atau sebesar 0%. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 24 siswa atau sebesar 85,71 %. Kategori cukup dengan skor 6 dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 14,29 %, sedangkan kategori kurang dengan skor 4 tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 70,00 atau dengan kategori baik.

4.1.1.2 Hasil Nontes

Hasil penelitian nontes pada siklus I adalah hasil dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Hasil penelitian nontes tersebut sebagai berikut.

4.1.1.2.1 Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* di kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus. Observasi dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai guru dengan bantuan seorang teman. Kegiatan observasi difokuskan pada perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, respon atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, dan keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel 14 berikut.

Tabel 14 Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek observasi	Persentase hasil
1.	Perilaku positif	
	1. Siswa siap mengikuti pelajaran	96,67 %
	2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran	63,33 %
	3. Siswa serius dalam bermain peran	53,33 %
	4. Siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru	93,33 %
2.	Perilaku negatif	
	1. Siswa keluar kelas dengan teman	0 %
	2. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas	6,67 %

3. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri	13,33 %
4. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas	3,33 %

Dari observasi dapat diketahui bahwa terdapat perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif siswa dapat ditunjukkan dengan 96,67 % siswa atau 29 siswa siap mengikuti pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa aktif bertanya jawab dengan guru apabila terdapat kesulitan. Hal ini dapat dilihat pada data observasi yang menunjukkan bahwa sebanyak 19 siswa atau 63,33 % siswa aktif tanya jawab apabila menemui kesulitan. Sisanya sebanyak 36,67 % atau sebanyak 11 siswa tidak aktif bertanya apabila terjadi kesulitan. Keseriusan siswa dalam bermain peran ditunjukkan dengan 53,33 % siswa atau 16 siswa serius dalam bermain peran, sedangkan sisanya sebanyak 14 siswa atau 47,67 % siswa kurang serius dalam bermain peran. Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru juga ditunjukkan dengan 93,33 % siswa atau sebanyak 28 siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru, sedangkan 6,67 % sisanya atau sebanyak 2 siswa kurang serius dalam mengerjakan tugas dari guru.

Perilaku negatif yang terdapat dalam pembelajaran bermain peran yaitu sebanyak 2 siswa atau 6,67 % siswa mengantuk di dalam kelas. Terdapat 4 siswa atau 13,33 % siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri pada saat pembelajaran bermain peran. Dari hasil observasi tidak terlihat adanya siswa yang keluar kelas dengan teman. Cara duduk siswa di dalam kelas sopan, tetapi terdapat 1 siswa atau sebesar 3,33 % duduk dengan tidak sopan.

Berdasarkan data pada tabel 14 dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif siswa masih ada selama pembelajaran berlangsung. Keadaan ini merupakan masalah yang harus dipecahkan peneliti. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan agar dapat mengurangi dan menghilangkan sikap negatif siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi tugas guru pada siklus II untuk melakukan cara agar perilaku tersebut dapat dikurangi.

4.1.1.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada tiga siswa, yaitu siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Ketiga siswa tersebut bernama Sudaryono, Misjayanti, dan Susi. Wawancara pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai tinggi merasa senang dengan pembelajaran bermain peran. Menurut siswa tersebut, dengan bermain peran dapat menambah pengalaman dan bisa berakting seperti pemeran sinetron. Dengan adanya metode *firing line* siswa dapat latihan dan bersiap-siap dan latihan sebelum tampil di depan kelas. Hasil wawancara dengan siswa yang mendapat nilai sedang menunjukkan bahwa siswa tersebut tertarik dengan pembelajaran bermain peran karena siswa merasa lebih senang dengan praktik daripada teori atau tertulis. Akan tetapi, siswa merasa kurang serius dalam bermain peran. Hasil wawancara dengan siswa yang mendapat nilai rendah menunjukkan bahwa siswa

tersebut tertarik dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Namun siswa kurang menghayati naskah sehingga merasa kesulitan dalam berbicara dan ingin menyampaikan dialog.

4.1.1.2.3 Jurnal

Jurnal yang digunakan dalam penelitian siklus I ini ada dua macam, yaitu jurnal siswa dan jurnal guru. Pengisian jurnal dilakukan pada akhir pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

1. Jurnal guru

Jurnal guru berisi uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jurnal guru berisi: (1) bagaimana sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (3) bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, dan (4) bagaimana suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* berlangsung.

Dari jurnal tersebut diketahui bahwa sikap dan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung seperti yang telah direncanakan. Hanya terdapat satu siswa yang belum siap menerima pelajaran. Hal itu terlihat pada waktu guru mengabsen, siswa tersebut tengok kanan-kiri. Terdapat juga beberapa siswa yang berbicara atau bergurau sendiri di dalam kelas. Selama proses

pembelajaran berlangsung tidak terdapat siswa yang ke luar kelas. Akan tetapi terdapat dua siswa yang terlihat mengantuk saat guru sedang menerangkan.

Sebagian besar siswa aktif mengikuti pelajaran dan aktif bertanya jawab dengan guru jika ada kesulitan. Siswa aktif ketika berkelompok dan memberikan tantangan peran. Hanya terdapat beberapa kurang serius dalam memberikan tantangan peran dan bermain peran. Akan tetapi saat bermain peran secara utuh sebagian besar siswa kurang serius dan banyak bercanda. Siswa banyak tertawa dan kurang menghayati naskah.

Siswa merespon kegiatan bermain peran dengan metode *firing line* dengan sangat antusias. Siswa sangat semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa senang dengan diberikan berbagai tantangan peran sehingga siswa bisa berekspresi.

Suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung cukup terkendali, walaupun suasana sedikit ramai pada saat siswa memberikan tantangan peran secara bersamaan karena siswa baru pertama kali mendengarkan aturan main dengan metode *firing line*.

2. Jurnal siswa

Jurnal digunakan untuk mengetahui kesan dan pesan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *firing line*. Jurnal diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yang meliputi aspek-aspek: (1) pendapat siswa tentang pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) kesulitan siswa dalam bermain peran menggunakan metode *firing line*, (3) manfaat apa yang siswa peroleh selama mengikuti pembelajaran bermain peran

dengan metode *firing line*, (4) tanggapan siswa terhadap gaya mengajar guru, dan (5) pesan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

Hasil dari data jurnal menunjukkan bahwa 100 % siswa atau 30 siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Cara guru mengajar membuat senang dan jelas dalam menerima materi. Siswa senang dengan metode *firing line* karena dapat memerankan berbagai tantangan peran yang diberikan dan dapat berekspresi dengan leluasa. Siswa merasa dapat bergaya dan berekspresi tetapi kurang serius saat bermain peran. Siswa kesulitan berkonsentrasi saat memerankan adegan tertentu karena siswa lain banyak yang tertawa. Siswa merasa kesulitan untuk mengekspresikan wajah karena banyak tertawa sehingga penghayatan siswa saat memerankan tokoh masih kurang. Selain itu, siswa juga kesulitan mengatur gerakan tubuh atau *gesture* karena kurang mendalami naskah.

Dari data jurnal dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Akan tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan berekspresi dan kesulitan mengatur *gesture* dalam bermain peran.

4.1.1.2.4 Dokumentasi

Pada siklus I ini, dokumentasi (foto) yang diambil meliputi: (1) aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran, (2) kegiatan guru memberikan bimbingan kepada siswa, (3) aktivitas siswa ketika berkelompok membuat gulungan yang

berisi tantangan peran, (4) aktivitas siswa ketika memberikan tantangan peran dan bermain peran, (5) aktivitas siswa saat berdiskusi peran yang dimainkan siswa untuk pertemuan berikutnya. Deskripsi aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran bermain peran dipaparkan berikut ini.



Gambar 1 Aktivitas Siswa Saat Guru Menjelaskan Materi

Gambar 1 merupakan gambar aktivitas siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dari gambar terlihat bahwa terdapat siswa yang belum siap menerima pelajaran. Siswa terlihat menghadap ke belakang saat guru mengabsen. Pada saat guru menjelaskan pelajaran terlihat siswa yang mencatat penjelasan guru.



Gambar 2 Aktivitas Guru Membimbing Siswa

Gambar 2 merupakan kegiatan guru memberikan bimbingan kepada siswa. Terlihat siswa bertanya tentang sesuatu yang kurang dimengerti kemudian guru memberikan bimbingan.



Gambar 3 Aktivitas Siswa Membuat Gulungan Kertas

Gambar 3 merupakan aktivitas siswa ketika membuat gulungan yang berisi tantangan peran sesuai naskah yang telah didapat sebelumnya dengan kelompoknya. Dari gambar terlihat siswa yang aktif di dalam kelompoknya dan siswa yang kurang aktif.



Gambar 4 Aktivitas Siswa Memberikan Tantangan Peran

Gambar 4 merupakan aktivitas siswa ketika memberikan tantangan peran kepada teman di hadapannya. Siswa membacakan tantangan peran yang sebelumnya telah dibuat gulungan kertas kepada teman di hadapannya. Kemudian diperankan dan siswa yang memberi tantangan peran menjadi lawan mainnya.



Gambar 5 Aktivitas Siswa Berdiskusi Menentukan Pemeran

Gambar 5 merupakan aktivitas siswa dalam berdiskusi peran yang dimainkan siswa pada pertemuan berikutnya. Siswa yang sebelumnya telah memerankan semua tantangan peran kemudian berdiskusi memilih teman yang lebih bagus memerankan tokoh pada waktu diberi tantangan peran.





Gambar 6 Aktivitas Siswa Bermain Peran

Gambar 6 adalah aktivitas siswa ketika bermain peran. Siswa bermain peran sesuai dengan peran mereka masing-masing. Dari gambar tersebut terlihat *blocking* yang kurang tepat, terlihat pemeran membelakangi penonton. Siswa juga terlihat memegang naskah, sehingga tidak banyak melakukan *gesture*. Dari gambar terlihat siswa kurang menghayati peran. mereka kurang serius saat bermain peran, sambil bercanda dan tertawa.

4.1.1.3 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran belum memuaskan, baik dari segi tes maupun nontes. Dari hasil yang didapat pada siklus I bahwa rata-rata skor yang didapat siswa sebesar 69,30 dengan kategori cukup, hasil ini belum bisa dikatakan baik karena belum mencapai batas ketuntasan belajar yaitu 70. Terdapat 2 siswa atau 8,33 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 70-84 dicapai 14 siswa atau sebesar 50,51 %. Kategori cukup dengan skor 60-69 dicapai oleh 7 siswa atau sebesar 21,57 %, kemudian kategori kurang dengan skor 0-59 dicapai oleh 7 siswa atau 19,59 %.

Hasil tes bermain peran siswa menunjukkan sebagian besar siswa masih kurang dalam aspek penghayatan yaitu ekspresi dan aspek penampilan yaitu subaspek *gesture*. Siswa merasa kesulitan menghayati karena siswa kurang serius dalam bermain peran. Siswa kurang menghayati peran dan banyak tertawa saat memerankan tokoh tertentu. Saat memerankan adegan, penonton sering tertawa dan siswa yang berperan menjadi kurang berkonsentrasi. Untuk aspek penampilan yang meliputi subaspek *gesture* masih kurang. Mereka cenderung monoton tanpa banyak melakukan gerakan tubuh seperti yang dikehendaki dalam naskah. Hal ini disebabkan siswa kurang menghayati naskah dan cenderung sambil memegang naskah sehingga tidak dapat mengekspresikan bagian tubuh dengan maksimal.

Hasil nontes meliputi observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto menunjukkan hasil yang belum maksimal, masih ada beberapa siswa yang berperilaku negatif. Ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat guru memulai pelajaran siswa menengok ke belakang. Pada saat pembelajaran berlangsung saat guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang mengantuk di dalam kelas. Ada juga siswa yang mengobrol atau berbicara sendiri saat kelompok lain tampil ke depan kelas. Terdapat siswa yang duduknya kurang sopan saat pembelajaran bermain peran berlangsung.

Dalam siklus I ini, sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi, siswa cenderung memilih diam saat guru menanyakan kejelasan materi pada siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain peran masih perlu ditingkatkan lagi karena pada siklus I hasilnya masih sebatas cukup

dan belum mencapai hasil baik atau sangat baik. Karena proses pembelajaran pada siklus I belum optimal, maka diperlukan adanya tindakan siklus II.

Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran bermain peran siklus II antara lain: *pertama* untuk mengatasi kesulitan siswa dalam penghayatan, guru akan mengatasinya dengan cara memberikan contoh kepada siswa. Guru akan memberikan motivasi bahwa bermain peran itu sangat penting sehingga siswa harus serius dan menghayati ketika bermain peran. Guru membimbing siswa agar selalu konsentrasi saat berperan tanpa mendengarkan suara penonton. Guru juga membimbing siswa agar tidak gaduh dan tertawa saat temannya sedang bermain peran sehingga siswa yang berperan bisa berkonsentrasi. *Kedua* guru akan memandu siswa secara langsung dengan melakukan pendekatan kepada siswa-siswa yang merasa kesulitan dalam bermain peran. *Ketiga* untuk mengatasi kesulitan siswa dalam subaspek *gesture*, guru akan mengatasinya dengan lebih membimbing siswa dan memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan naskah. Guru juga memberikan waktu yang lebih longgar untuk memahami kerangka naskah agar siswa mampu berimajinasi dan lebih menghayati peran. Dengan menghayati peran dan memahami kerangka naskah, siswa tidak akan lagi memegang kertas yang berisi kerangka naskah, sehingga siswa bisa lebih leluasa berekspresi menggunakan gerakan tubuhnya sesuai tuntutan naskah. *Keempat* sikap-sikap negatif yang muncul pada diri siswa saat proses pembelajaran berlangsung, guru akan lebih membimbing siswa ketika proses pembelajaran bermain peran berlangsung dan untuk lebih memotivasi

siswa guru akan memberikan *reward* kepada siswa yang berani bertanya dan memberikan tanggapan saat proses pembelajaran.

Pada pembelajaran siklus II guru menjelaskan letak kesalahan yang telah dilakukan siswa serta cara memperbaikinya agar dalam bermain peran menjadi lebih baik lagi. Sisklus II ini diharapkan dapat meningkatkan nilai siswa dalam bermain peran serta dapat mengubah sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih positif terhadap pembelajaran bermain peran.

4.1.2 Hasil Siklus II

Hasil siklus II meliputi hasil tes dan nontes. Berikut adalah hasil siklus II.

4.1.2.1 Hasil Tes

Hasil tes bermain peran dengan metode *firing line* dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15 Hasil Tes Bermain Peran

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata kelas
1	Sangat baik	85-100	6	534	22,85 %	$\frac{2337}{30} \times 100$ = 77,90
2	Baik	70-84	18	1427	61,06 %	
3	Cukup	60-69	6	376	16,09 %	
4	Kurang	0-59	-	-	0 %	
Jumlah			30	2337	100 %	

Data pada tabel 15 menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas VIII C dalam bermain peran secara klasikal mempunyai rata-rata 77,90 atau berkategori baik. Terdapat 6 siswa atau sebesar 22,85 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 70-84 dicapai 18 siswa atau sebesar 61,06 %. Kategori cukup dengan skor 60-69 dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 16,09 %, kemudian kategori kurang dengan skor 0-59 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0 %. Secara keseluruhan, keterampilan bermain peran siswa sudah memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Nilai rata-rata 77,90 berasal dari jumlah skor masing-masing aspek yang dinilai dalam bermain peran, yaitu aspek vokal, penghayatan, dan *blocking*.

Hasil tes keterampilan bermain peran tersebut dijelaskan pula melalui diagram berikut.

Diagram 2

Hasil Tes Keterampilan Bermain peran Siklus II

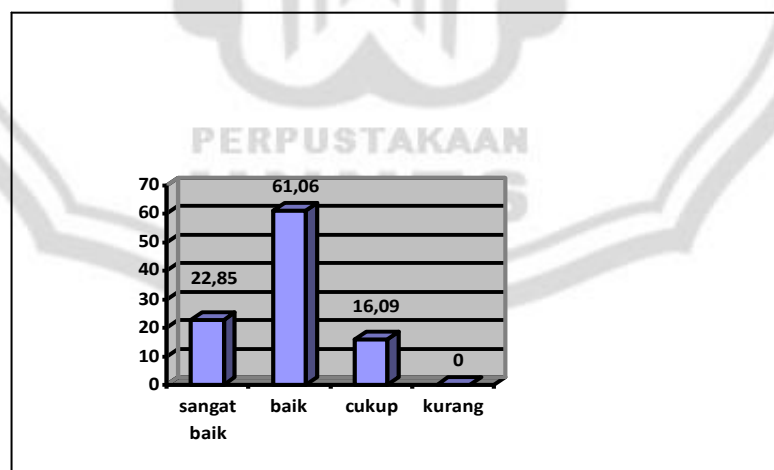


Diagram 2 menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas VIII C dalam bermain peran secara klasikal mempunyai 77,90 atau berkategori baik. Terdapat 6 siswa atau sebesar 22,85 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 70-84 dicapai 18 siswa atau sebesar 61,06 %. Kategori cukup dengan skor 60-69 dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 16,09 %, kemudian kategori kurang dengan skor 0-59 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0 %. Secara keseluruhan, keterampilan bermain peran siswa sudah memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Perincian hasil penelitian tes keterampilan bermain peran siswa untuk tiap-tiap aspek pada siklus I dijelaskan sebagai berikut.

4.1.2.1.1 Aspek Vokal

Pada aspek vokal, penilaiannya dipusatkan pada subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan artikulasi. Hasil penilaian aspek vokal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16 Hasil Tes Aspek Vokal

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	40-52	22	1012	78,03 %	$\frac{1297}{30} \times 100$ = 83,14
2	Baik	27-39	8	285	21,97 %	
3	Cukup	14-26	-	-	0 %	
4	Kurang	0-13	-	-	0 %	
Jumlah			30	1297	100 %	

Data pada tabel 16 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 40-52 dicapai oleh 22 siswa atau 78,03 %. Kategori baik dengan skor 27-39 dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 21,97 %. Kategori cukup dan kurang tidak dicapai siswa. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek vokal dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 83,14 atau dengan kategori baik.

Berikut adalah hasil tes vokal berdasarkan subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan intonasi.

1. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek volume suara

Tabel 17 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek volume suara

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	17	204	63,55 %	$\frac{321}{4} \times 100$ = 89,17
2	Baik	9	13	117	36,45 %	
3	Cukup	6	-	-	0 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	321	100 %	

Data pada tabel 17 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 17 siswa atau sebesar 63,55 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 13 siswa atau sebesar 36,45 %. Kategori cukup dan kurang tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai

keterampilan siswa pada subaspek volume suara dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 89,17 atau dengan kategori sangat baik.

2. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan

Tabel 18 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Pelafalan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	14	168	54,37 %	$\frac{309}{3} \times 100$ = 85,83
2	Baik	9	15	135	43,69 %	
3	Cukup	6	1	6	1,94 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	309	100 %	

Data pada tabel 18 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 14 siswa atau sebesar 54,37 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 43,69 %. Kategori cukup tidak dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 1,94 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek pelafalan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 85,83 atau dengan kategori baik.

3. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda

Tabel 19 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Jeda

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	15	180	57,14 %	$\frac{315}{4} \times 100$ 360 = 87,50
2	Baik	9	15	135	42,86 %	
3	Cukup	6	-	-	0 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	315	100 %	

Data pada tabel 19 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 57,14 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 42,86 %. Kategori cukup kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek jeda dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 87,50 atau dengan kategori sangat baik.

4. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi

Tabel 20 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek Intonasi

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	16	5	80	22,73 %	$\frac{352}{4} \times 100$ 480
2	Baik	12	18	216	61,36 %	

3	Cukup	8	7	56	15,91 %	= 73,33
4	Kurang	4	-	-	0 %	
Jumlah			30	352	100 %	

Data pada tabel 20 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 16 dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 22,73 %. Kategori baik dengan skor 12 dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 61,36 %. Kategori cukup dicapai oleh 7 siswa atau 15,91 %, sedangkan kategori kurang tidak dicapai siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada subaspek intonasi dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 73,33 atau dengan kategori baik.

4.1.2.1.2 Aspek Penghayatan

Pada aspek penghayatan yang sesuai watak tokoh, penilaiannya dipusatkan pada kesesuaian mimik atau ekspresi dalam bermain peran. Hasil penilaian aspek penghayatan dapat dilihat pada tabel 21 berikut.

Tabel 21 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penghayatan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	20	1	20	4,76 %	$\frac{420}{5} \times 100$
2	Baik	15	22	330	78,57 %	600
3	Cukup	10	7	70	16,67 %	= 70,00
4	Kurang	5	-	-	0 %	

Jumlah	30	420	100 %	
--------	----	-----	-------	--

Data pada tabel 21 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 4,76 %. Kategori baik dengan skor 15 dicapai oleh 22 siswa atau sebesar 78,57 %. Kategori cukup dicapai oleh 7 siswa atau 16,67 %, sedangkan kategori kurang dicapai oleh 0 siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 70,00 atau dengan kategori baik.

4.1.2.1.3 Aspek Penampilan

Pada aspek penampilan, penilaiannya dipusatkan pada subaspek *gesture* dan *blocking*. Hasil penilaian aspek penampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22 Hasil Tes Bermain Peran Aspek Penampilan

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	22-28	4	104	16,72 %	$\frac{622}{4} \times 100$ = 74,05
2	Baik	15-21	26	518	83,28 %	
3	Cukup	8-14	-	-	0 %	
4	Kurang	0-7	-	-	0 %	
Jumlah			30	622	100 %	

Data pada tabel 22 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 22-48 dicapai 4 siswa atau 16,72 %. Kategori baik dengan skor 15-21 dicapai oleh 26 siswa atau sebesar 83,28 %. Kategori cukup dan kurang tidak dicapai oleh siswa atau 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 74,05 atau dengan kategori baik.

Berikut ini adalah hasil tes penampilan berdasarkan subaspek *gesture* dan *blocking*.

1. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *gesture*

Tabel 23 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Gesture*

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	16	2	32	9,4%	$\frac{340}{4} \times 100$ = 70,83
2	Baik	12	21	252	74,12 %	
3	Cukup	8	7	56	16,47 %	
4	Kurang	4	-	-	0 %	
Jumlah			30	340	100 %	

Data pada tabel 23 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 16 dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 9,41 %. Kategori baik dengan skor 12 dicapai oleh 21 siswa atau sebesar 74,12 %. Kategori cukup dengan skor 8 dicapai oleh 7 siswa atau 16,47 %, sedangkan kategori kurang dengan skor 4 dicapai oleh 0 siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai

keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 70,83 atau dengan kategori baik.

2. Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Blocking*

Tabel 24 Hasil Tes Bermain Peran Subaspek *Blocking*

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat baik	12	4	48	17,02 %	$\frac{282}{4} \times 100$ = 78,33
2	Baik	9	26	234	82,98 %	
3	Cukup	6	-	-	0 %	
4	Kurang	3	-	-	0 %	
Jumlah			30	282	100 %	

Data pada tabel 24 menunjukkan bahwa keterampilan siswa untuk kategori sangat baik dengan skor 12 dicapai oleh 4 siswa atau sebesar 17,02 %. Kategori baik dengan skor 9 dicapai oleh 26 siswa atau sebesar 82,98 %. Kategori cukup dan kurang tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0 %. Jadi, rata-rata nilai keterampilan siswa pada aspek penghayatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* sebesar 78,33 atau dengan kategori baik.

4.1.2.2 Hasil Nontes

Hasil penelitian nontes pada siklus II adalah hasil dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Hasil penelitian nontes tersebut sebagai berikut.

4.1.2.2.1 Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* di kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus. Observasi dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai guru dengan bantuan seorang teman. Kegiatan observasi difokuskan pada perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, respon atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, dan keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas. Hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel 25 berikut.

Tabel 25 Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek observasi	Persentase hasil
1.	Perilaku positif	
	1. Siswa siap mengikuti pelajaran	100 %
	2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran	100 %
	3. Siswa serius dalam bermain peran	96,7 %
	4. Siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru	100 %
2.	Perilaku negatif	
	1. Siswa keluar kelas dengan teman	0 %
	2. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas	0 %

3. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri	3,3 %
4. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas	0 %

Dari observasi dapat diketahui bahwa terdapat perilaku positif dan perilaku negatif. Perilaku positif siswa dapat ditunjukkan dengan 100 % siswa atau 30 siswa siap mengikuti pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa aktif bertanya jawab dengan guru apabila terdapat kesulitan. Hal ini dapat dilihat pada data observasi yang menunjukkan bahwa 100 % siswa aktif dalam pembelajaran. Keseriusan siswa dalam bermain peran ditunjukkan dengan 96,7 % siswa atau 29 siswa serius dalam bermain peran, sedangkan sisanya sebanyak 1 siswa atau 3,3 % siswa kurang serius dalam bermain peran. Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru juga ditunjukkan dengan 100 % siswa atau sebanyak 30 siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru.

Perilaku negatif yang terdapat dalam pembelajaran bermain peran yaitu tidak terdapat siswa yang keluar kelas atau pun mengantuk di dalam kelas. Siswa juga sopan saat duduk di dalam kelas. Akan tetapi masih terdapat 3,3 % atau sebanyak 1 siswa yang bergurau atau berbicara sendiri pada waktu pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data pada tabel 25 menunjukkan bahwa perilaku negatif siswa masih ada selama pembelajaran berlangsung. Akan tetapi perilaku negatif lebih sedikit dibanding pada siklus I. Dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan perilaku yaitu perilaku positif .

4.1.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada tiga siswa, yaitu siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah dalam pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Ketiga siswa tersebut bernama Moh Soleh Yoga, Rivanda, dan Susi. Wawancara pada siklus II dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai tinggi merasa senang karena dengan bermain peran dapat menambah percaya diri dan tidak terlalu malu. Meskipun ketika mau berbicara agak ragu, karena sudah mulai percaya diri sehingga dapat memerankan dengan baik. Hasil wawancara dengan siswa yang mendapat nilai sedang menunjukkan bahwa siswa tersebut tertarik dengan pembelajaran bermain peran karena siswa merasa pembelajaran bermain peran dapat menghibur dan mengembangkan percaya diri. Siswa berpendapat bahwa dengan berusaha, maka bisa memerankan dengan baik. Hasil wawancara dengan siswa yang mendapat nilai rendah menunjukkan bahwa siswa tersebut tertarik dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Namun siswa masih merasa kurang ada kekompakan dalam kelompoknya.

4.1.2.3 Jurnal

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jurnal guru dan jurnal siswa.

1. Jurnal guru

Jurnal guru berisi uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jurnal guru berisi: (1) bagaimana sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (3) bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, dan (4) bagaimana suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* berlangsung.

Dari jurnal tersebut diketahui bahwa sikap dan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung seperti yang telah direncanakan. Siswa siap menerima pelajaran dan tidak terdapat siswa yang mengantuk di dalam kelas. Masih terdapat siswa yang berbicara atau bergurau di dalam kelas, tapi jumlahnya berkurang dibandingkan pada waktu siklus I.

Siswa aktif mengikuti pelajaran dan aktif bertanya jawab dengan guru jika ada kesulitan. Siswa aktif ketika berkelompok dan memberikan tantangan peran. Akan tetapi terdapat satu siswa yang kurang serius dalam memberikan tantangan peran dan bermain peran.

Siswa merespon kegiatan bermain peran dengan metode *firing line* dengan sangat positif. Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa juga sangat semangat dalam bermain peran dan memberikan tantangan peran.

Suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung lebih terkendali karena bukan pertama kali menggunakan metode *firing line*. Pada pertemuan sebelumnya

mereka sudah mengetahui aturan mainnya sehingga siswa tidak terlalu ramai sendiri. Akan tetapi kelas sedikit gaduh karena siswa memberikan tantangan peran secara bersamaan.

2. Jurnal siswa

Jurnal digunakan untuk mengetahui kesan dan pesan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *firing line*. Jurnal diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yang meliputi aspek-aspek: (1) pendapat siswa tentang pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (2) kesulitan siswa dalam bermain peran menggunakan metode *firing line*, (3) manfaat apa yang siswa peroleh selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*, (4) tanggapan siswa terhadap gaya mengajar guru, dan (5) pesan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

Hasil dari data jurnal menunjukkan bahwa 100 % siswa atau 30 siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Cara guru mengajar membuat senang dan jelas dalam menerima materi. Siswa senang dengan metode *firing line* karena dapat memerankan berbagai tantangan peran yang diberikan dan dapat berekspresi dengan leluasa. Siswa merasa dapat bergaya dan berekspresi dibanding pada pembelajaran siklus I. Sebagian besar siswa tidak menemui kesulitan dan bisa lebih percaya diri dalam bermain peran. Dengan diberikan waktu longgar dalam memahami naskah, siswa bisa lebih menghayati peran, sehingga gerakan tubuh atau *gesture* bisa mengalir

dengan sendirinya. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan mengatur *gesture* atau tingkah laku dan juga kurang berkreasi karena banyak tertawa dan kurang serius dalam berperan.

Dari data jurnal dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan. Siswa merasa lebih baik dalam memerankan tokoh dibanding siklus I. Siswa tidak menemui kesulitan. Hanya saja beberapa siswa merasa masih kurang serius dalam bermain peran.

4.1.2.2.4 Dokumentasi

Pada siklus II ini, dokumentasi (foto) yang diambil meliputi: (1) aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran, (2) kegiatan guru memberikan bimbingan kepada siswa, (3) aktivitas siswa ketika berkelompok membuat gulungan yang berisi tantangan peran, (4) aktivitas siswa ketika memberikan tantangan peran dan bermain peran, (5) aktivitas siswa saat berdiskusi peran yang dimainkan siswa untuk pertemuan berikutnya. Deskripsi aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran bermain peran dipaparkan berikut ini.



Gambar 7 Kegiatan Guru Menjelaskan Materi

Gambar 7 merupakan aktivitas siswa ketika memperhatikan penjelasan dari guru. Dari gambar terlihat perilaku positif dan negatif. Terlihat ada siswa yang mencatat, tetapi juga terdapat siswa yang berbicara sendiri.



Gambar 8 Aktivitas Guru Memberikan Bimbingan

Gambar 8 merupakan aktivitas guru dalam membimbing siswa. Siswa yang menemui kesulitan bertanya kepada guru, kemudian guru memberikan penjelasan. Selanjutnya siswa berkelompok bertukar kerangka naskah dengan kelompok lain. Siswa di dalam kelompoknya membaca dan menghayati kerangka naskah yang telah didapat.



Gambar 9 Aktivitas Siswa Memberikan Tantangan Peran

Gambar 9 merupakan gambar siswa yang sedang memberikan tantangan peran kepada siswa di hadapannya. Siswa membacakan tantangan peran kepada

teman dihadapannya kemudian saat siswa memerankan tantangan peran maka siswa yang membacakan menjadi lawan mainnya. Semua siswa di dalam kelompok terlihat aktif memerankan tugasnya masing-masing. Siswa sangat antusias dan semangat dalam memerankan tantangan peran yang diberikan oleh teman di hadapannya. Siswa serius dan menghayati tantangan peran yang diberikan. Siswa juga berekspresi menggunakan *gesture* sesuai dengan tuntutan naskah.



Gambar 10 Aktivitas Siswa Berdiskusi Menentukan Pemeran

Gambar 10 merupakan aktivitas siswa saat berdiskusi peran yang dimainkan siswa untuk pertemuan berikutnya. Siswa mendiskusikan teman yang lebih baik dalam memerankan tokoh tertentu ketika diberi tantangan peran. Selanjutnya setelah ditentukan pemeran masing-masing tokoh, siswa bertugas memerankan tokoh tersebut untuk bermain peran secara utuh pada pertemuan berikutnya.



Gambar 11 Aktivitas Siswa Bermain Peran

Gambar 11 merupakan aktivitas siswa ketika bermain peran. Setelah pada pertemuan sebelumnya siswa berdiskusi menentukan teman yang lebih baik dalam memerankan tokoh tertentu, maka siswa selanjutnya memerankan naskah secara utuh di depan kelas. Dari gambar tersebut terlihat siswa lebih berekspresi. Gerakan tubuh siswa lebih baik dibanding siklus I. Terlihat siswa tidak ragu untuk mendorong temannya hingga jatuh ke lantai, sesuai dengan tuntutan naskah. Siswa juga menguasai *blocking*, berada di tengah-tengah penonton. Penampilan siswa lebih baik dibanding pada siklus I.

4.1.2.3 Refleksi Siklus II

Hasil tes bermain peran dengan metode *firing line* pada siklus II telah mencapai batas nilai ketuntasan, yaitu skor rata-rata siswa 77,90 dan masuk kategori baik. Pada siklus II ini, 6 siswa mendapat nilai sangat baik, 18 mendapat nilai baik, dan sisanya yaitu 6 siswa mendapat nilai cukup. Hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih serius ketika bermain peran. Siswa bisa menghayati peran dan menggunakan gesture yang sesuai dengan tuntutan naskah.

Peningkatan nilai pada siklus II ini juga diiringi dengan perubahan perilaku siswa dari negatif ke arah positif. Dari hasil observasi, dapat diketahui bahwa pada siklus II siswa lebih serius dalam pembelajaran bermain peran dan keadaan kelas lebih kondusif. Dari hasil jurnal siswa juga dapat diketahui siswa merasa lebih percaya diri dan tidak menemui kesulitan ketika bermain peran. Pada saat wawancara, siswa juga menyatakan hal serupa. Siswa memahami penjelasan yang diberikan oleh guru dan merasa tertarik dengan pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*. Hasil dokumentasi juga menunjukkan perubahan perilaku siswa ke arah positif. Siswa terlihat lebih serius saat bermain peran dan tidak banyak bergurau atau mengganggu ketika siswa lain bermain peran di depan kelas.

Secara keseluruhan banyak keberhasilan yang dicapai pada siklus II, diantaranya: (1) siswa lebih semangat belajar dan merespon baik penjelasan guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab selama proses pembelajaran, (2) keseriusan siswa saat memberikan tantangan peran dan bermain peran secara utuh di depan kelas, (3) suasana kelas pada siklus II menjadi lebih kondusif dan tertib karena siswa sudah mengetahui aturan main dan langkah bermain peran saat siklus I. Kelemahan yang muncul pada siklus II hanya terdapat pada beberapa siswa yang kurang percaya diri saat diberikan tantangan peran, tetapi dengan motivasi dan contoh yang diberikan oleh guru, siswa tersebut bisa bermain peran secara utuh dengan baik.

Dengan memperhatikan hasil yang dicapai siswa dan perubahan perilaku siswa yang mengalami peningkatan, serta tidak ditemukan kekurangan-

kekurangan pada siklus II ini, maka peneliti merasa cukup puas dengan dua siklus dan tidak perlu mengadakan pengulangan tindakan pada pembelajaran di siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai pelaksanaan tindakan yang merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus I. Untuk memperoleh hasil penelitian dilakukan penjarangan data tes dan nontes dengan menggunakan instrumen tes dan nontes baik pada siklus I maupun siklus II.

Pada siklus I pertemuan pertama, proses pembelajaran diawali dengan mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran bermain peran dengan menanyakan keadaan siswa, mengadakan kegiatan apersepsi diawali dengan memberikan bertanya jawab tentang pengalaman siswa dalam bermain peran dan menyampaikan tujuan pembelajaran bermain peran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu. Beberapa siswa terlihat kurang siap menerima pelajaran dan tengak-tengok ke belakang

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi diawali dengan guru menjelaskan tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Guru juga memberikan contoh kepada siswa. Pada tahap guru menjelaskan materi ini terdapat siswa yang mengantuk di dalam kelas. Selanjutnya, pada tahap

elaborasi diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berkelompok yang terdiri atas enam orang. Kemudian guru membagikan naskah yang berbeda kepada tiap kelompok. Siswa diberi waktu untuk memahami naskah. Saat siswa diberikan waktu untuk memahami naskah, terlihat mereka hanya membaca naskah. Mereka membaca secara sekilas. Selanjutnya, guru memberikan contoh tantangan peran berdasarkan tokoh dalam naskah. Setelah itu siswa membuat gulungan kertas yang berisi nama tokoh dan tantangan peran sesuai naskah yang dibuat siswa, sehingga terdapat enam gulungan kertas. Siswa yang kurang jelas terlihat aktif bertanya kepada guru. Pada saat kerja kelompok ini terlihat siswa yang aktif dalam kelompoknya dan siswa yang kurang aktif saat mengerjakan tugas dari guru.

Pada tahap konfirmasi yaitu penggunaan metode *firing line*. Kegiatan ini diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya. Siswa sedikit ramai ketika guru menjelaskan aturan main dalam pemberian tantangan peran. Setelah siswa berdiri berhadapan, tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu. Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya. Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya. Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa bergeser satu langkah ke kanan sehingga siswa mendapatkan tantangan peran yang berbeda. Begitu seterusnya sampai keenam siswa memerankan tiga tantangan peran dalam

gulungan kertas. Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya. Setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran. Pada saat pemberian tantangan peran ini beberapa siswa terlihat kurang serius ketika bermain peran.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya.

Pada siklus I pertemuan kedua, proses pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menanyakan keadaan siswa. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengingat materi pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan awal berikutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu. Ketika ditanyakan kesiapan siswa bermain peran secara utuh di depan kelas, sebagian besar siswa menjawab kurang siap bermain peran di depan kelas.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya pada tahap elaborasi, guru mengkondisikan siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya, di mana pada pertemuan sebelumnya telah ditentukan siswa yang lebih baik

dalam memerankan peran tertentu. Pada tahap konfirmasi, siswa maju per kelompok memerankan secara utuh naskah yang telah didapat. Terlihat beberapa siswa kurang serius bermain peran di depan kelas. Siswa banyak bercanda dan tertawa saat memerankan adegan tertentu. Saat temannya bermain peran di depan kelas, beberapa siswa menertawakan dan bercanda. Setelah kelompok tampil, siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran bermain peran yang baru saja dilaksanakan.

Proses pembelajaran siklus II hampir sama dengan proses pembelajaran siklus I. Pertemuan pertama, yaitu diawali dengan mengondisikan siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran bermain peran dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus I, siswa kurang serius ketika bermain peran, sehingga pada siklus II ini guru memberi motivasi pada siswa agar serius dan menghayati dalam bermain peran.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi diawali dengan guru dan siswa bertanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada siklus I. Dari tanya jawab tersebut diketahui bahwa siswa kurang serius dalam bermain peran. siswa kurang bisa menahan tertawa ketika memerankan tokoh tertentu. siswa juga kesulitan mengatur gerakan saat bermain peran. Selanjutnya guru menjelaskan kesalahan yang dilakukan oleh siswa pada saat bermain peran (siklus I) dan menjelaskan cara mengatasi kesalahan tersebut dengan memberikan contoh. Guru

memberikan pengarahan agar siswa menghayati peran dan berkonsentrasi agar tidak terpengaruh oleh penonton yang tertawa. Guru juga membimbing siswa agar tidak mengganggu saat temannya sedang bermain di depan kelas. Untuk masalah *gesture*, guru menjelaskan bahwa kesalahan tersebut disebabkan oleh siswa yang memegang naskah karena kurang memahami naskah. Untuk itu guru memberikan waktu yang lebih longgar saat siswa memahami naskah dan membimbing siswa agar memahami naskah, tidak sekadar membaca naskah.

Pada tahap elaborasi, diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berkelompok sesuai kelompok sebelumnya. Selanjutnya siswa bertukar naskah dan gulungan tantangan peran dengan kelompok lain. Guru memberikan waktu yang lebih longgar kepada siswa untuk memahami naskah. Hal itu bertujuan agar siswa lebih menghayati naskah.

Pada tahap konfirmasi yaitu penggunaan metode *firing line*. Tahap ini diawali dengan guru mengondisikan siswa untuk berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya. Tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu. Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya. Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya. Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa bergeser satu langkah ke kanan sehingga siswa mendapatkan tantangan peran yang berbeda. Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa

seperti langkah sebelumnya. Kemudian tahap terakhir, setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran. dari pemberian tantangan peran terlihat siswa lebih serius dan menghati tantangan peran yang diberikan. Ketika pemberian tantangan peran, suasana kelas juga tidak terlalu ramai seperti siklus I karena siswa telah mengetahui aturan main dalam memberikan tantangan peran.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya.

Pada siklus II pertemuan kedua, proses pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dengan menanyakan keadaan siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa, siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu. Guru juga memberikan motivasi agar siswa bermain peran dengan serius.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya pada tahap elaborasi, guru mengkondisikan siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya, di mana pada pertemuan sebelumnya telah ditentukan siswa yang lebih baik dalam memerankan peran tertentu. Pada tahap konfirmasi, siswa maju per

kelompok memerankan secara utuh naskah yang telah didapat. Setelah kelompok tampil, siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju. Pada siklus II ini siswa lebih serius ketika bermain peran secara utuh di depan kelas. Siswa lebih menghayati peran diiringi dengan gerakan tubuh atau gesture ketika bermain peran.

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan refleksi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran bermain peran yang baru saja dilaksanakan.

4.2.1 Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus dengan Metode *Firing Line*

Pembahasan hasil tes mengacu pada perolehan skor yang dicapai siswa dalam tes keterampilan bermain peran pada setiap siklus. Aspek yang dinilai dalam bermain peran meliputi tiga aspek, yaitu: (1) vokal yang meliputi subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan intonasi, (2) penghayatan, (3) penampilan yang meliputi subaspek *gesture* dan *blocking*. Dari hasil tersebut diketahui peningkatan keterampilan bermain peran siswa dan efektifitas penggunaan metode *firing line*. Berikut ini disajikan paparan peningkatan keterampilan bermain peran siswa dan efektifitas penggunaan metode *firing line*.

Berdasarkan hasil tes keterampilan bermain peran dengan metode *firing line* diperoleh hasil bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 8,67, yaitu dari 69,23 pada siklus I menjadi 77,90 pada siklus II. Meningkatnya nilai rata-rata

siswa dari 69,23 pada siklus I menjadi 77,90 pada siklus II terjadi akibat adanya perbaikan pada siklus II dari refleksi pada siklus I dan masukan para siswa dari jurnal siswa dan wawancara.

Pada siklus I, keterampilan bermain peran siswa melalui metode *firing line* kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh ketidakseriusan siswa dalam bermain peran. Siswa banyak tertawa sehingga kurang bisa berkonsentrasi. Siswa masih kurang dalam subaspek penghayatan dan *gesture*. Siswa kurang menghayati naskah sehingga saat bermain peran masih menggunakan teks. Hal tersebut mengakibatkan gerakan tubuh atau *gesture* juga menjadi kurang.

Walaupun pada siklus I hasil tes keterampilan bermain peran siswa kurang memuaskan, namun pada proses selanjutnya hasil yang dicapai sudah memuaskan. Perubahan itu tidak lepas dari tindakan-tindakan yang peneliti lakukan dan pemberian motivasi kepada siswa untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Perolehan nilai rata-rata tiap aspek pada siklus I dan siklus II beserta peningkatannya disajikan dalam tabel 26 berikut.

Tabel 26 Perbandingan Nilai Tiap Aspek Keterampilan Bermain Peran

No	Aspek	Subaspek	Nilai Rata-Rata Kelas		Peningkatan
			SI	SII	SI-SII
1.	Vokal	a. Volume Suara	75,83	89,17	13,34
		b. Pelafalan	75,83	85,83	10,00
		c. Jeda	76,67	87,50	10,83
		d. Intonasi	70,00	73,33	3,33

2.	Penghayatan	Mimik	61,67	70,00	8,33
3.	Penampilan	<i>a. Gesture</i>	61,67	70,83	9,16
		<i>b. Blocking</i>	70,00	78,33	8,33
Jumlah			491,67	554,99	63,32
Rata-Rata Nilai			69,23	77,90	8,67

Berdasarkan tabel 26, data hasil tes keterampilan bermain peran dari siklus I dan siklus II dapat dijelaskan bahwa keterampilan bermain peran siswa pada setiap aspek penilaian mengalami peningkatan. Berikut adalah uraian dari tabel 27.

Hasil tes bermain peran pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 69,23. Nilai tersebut diperoleh dari beberapa aspek penilaian. Aspek-aspek tersebut yaitu: (1) vokal yang meliputi subaspek volume suara, pelafalan, jeda, dan intonasi, (2) penghayatan, (3) penampilan yang meliputi subaspek *gesture* dan *blocking*. Subaspek volume suara nilai rata-rata 75,83 masuk dalam kategori baik. Subaspek pelafalan nilai rata-rata 75,83 masuk dalam kategori baik. Subaspek jeda nilai rata-rata 76,67 masuk dalam kategori baik. Subaspek intonasi nilai rata-rata 70,00 masuk dalam kategori baik. Aspek penghayatan nilai rata-rata 61,67 masuk dalam kategori cukup. Subaspek *gesture* nilai rata-rata 61,67 masuk dalam kategori cukup. Subaspek *blocking* nilai 70,00 masuk dalam kategori baik.

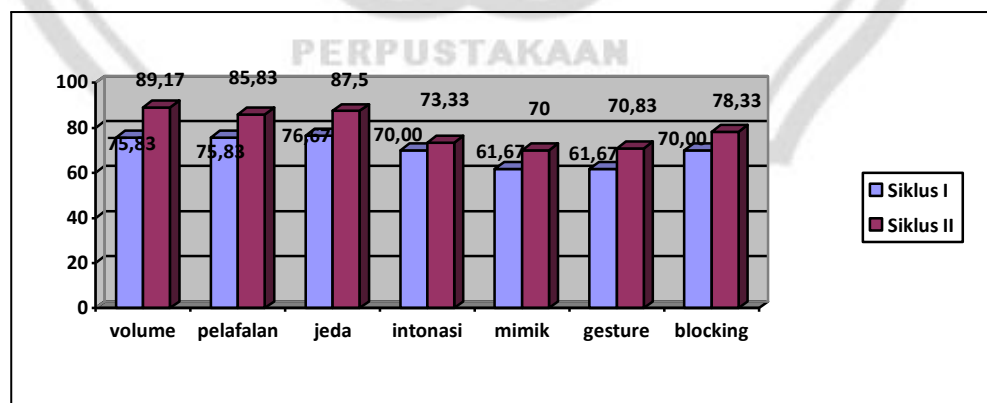
Hasil tes keterampilan bermain peran siklus II berhasil mencapai nilai 77,90 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang skor 70-84. Dengan pencapaian nilai tersebut berarti bahwa berarti sudah memenuhi batas

tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian, tindakan siklus III tidak perlu dilakukan. Hasil pemerolehan nilai dari masing-masing aspek pada siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut.

Subaspek volume suara nilai rata-rata 89,17 masuk dalam kategori sangat baik. Subaspek pelafalan nilai rata-rata 85,83 masuk dalam kategori sangat baik. Subaspek jeda nilai rata-rata 87,50 masuk dalam kategori sangat baik. Subaspek intonasi nilai rata-rata 73,33 masuk dalam kategori baik. Aspek penghayatan nilai rata-rata 70,00 masuk dalam kategori baik. Subaspek *gesture* nilai rata-rata 70,83 masuk dalam kategori baik. Subaspek blocking nilai 78,33 masuk dalam kategori baik. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis siswa dalam bermain peran sudah mengalami peningkatan, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,76. Peningkatan keterampilan bermain peran pada tiap aspeknya juga dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 3

Peningkatan Hasil Tes Bermain Peran Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes keterampilan bermain peran dari siklus I ke siklus II dapat dijelaskan bahwa keterampilan bermain peran siswa pada setiap aspek penilaian keterampilan bermain peran mengalami peningkatan. Pada aspek vokal menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut dilihat dari subaspek volume suara keterampilan siswa meningkat 13,34. Pada siklus I, rata-rata siswa sebesar 75,83 termasuk dalam kategori baik. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II, siswa lebih keras dan terdengar dalam mengucapkan dialog.

Subaspek pelafalan mengalami peningkatan sebesar 10,00. Rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I sebesar 75,83 atau berkategori baik. Pada siklus II diperoleh rata-rata siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan menjadi 89,17 atau berkategori sangat baik. Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih jelas dalam mengucapkan dialog.

Subaspek peningkatan jeda meningkat sebesar 10,83. Rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I sebesar 76,67 atau berkategori baik. Pada siklus II diperoleh rata-rata siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan menjadi 87,50 atau berkategori sangat baik. Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih baik dalam menempatkan jeda ketika mengucapkan dialog.

Subaspek intonasi meningkat sebesar 3,33. Rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I sebesar 70,00 atau berkategori baik. Pada siklus II diperoleh rata-rata siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan menjadi 73,33 atau berkategori baik. Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih baik memberikan tekanan pada dialog yang diucapkan.

Aspek penghayatan meningkat sebesar 8,33. Rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I sebesar 61,67 atau termasuk kategori cukup. Hal tersebut dikarenakan pada siklus I siswa kurang menghayati naskah. Siswa kurang serius ketika bermain peran. Saat memerankan peran tertentu, siswa banyak tertawa. Penonton juga tertawa sehingga membuat konsentrasi pemeran hilang. Pada siklus II diperoleh rata-rata siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan menjadi 70,00 atau berkategori baik. Pada pembelajaran siklus II, guru memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa lebih serius dalam bermain peran dan menghayati tokoh yang diperankan.

Aspek penampilan juga mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari subaspek *gesture* mengalami peningkatan sebesar 9,16. Rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I sebesar 61,67 atau berkategori cukup. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang kurang memahami naskah, sehingga ketika bermain peran siswa masih terpacu pada naskah dan memegang naskah. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak banyak melakukan gerakan tubuh atau *gesture*. Pada siklus II diperoleh rata-rata siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan menjadi 70,83 atau berkategori baik. Pada pembelajaran siklus II, guru memberikan waktu yang lebih longgar kepada siswa untuk memahami naskah, sehingga dengan memahami dan menghayati naskah maka siswa tidak lagi memegang naskah ketika bermain peran dan dapat melakukan gerakan tubuh secara leluasa.

Subaspek *blocking* mengalami peningkatan sebesar 8,33. Pada siklus I, rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 70,00 atau berkategori baik. Pada pembelajaran siklus II, rata-rata keseluruhan siswa meningkat menjadi 78,33.

Nilai rata-rata hasil tes bermain peran siswa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,67, yaitu dari siklus I sebesar 69,23 menjadi 77,90 pada siklus II. Secara keseluruhan pada siklus II nilai rata-rata telah mencapai batas ketuntasan. Jika dilihat secara individu pada setiap siklusnya, masih ada siswa yang belum mencapai batas ketuntasan belajar. Pada siklus I terdapat siswa yang belum tuntas belajar. Pada siklus II jumlah siswa yang belum tuntas belajar menjadi berkurang. Hal ini disebabkan peneliti menggunakan metode yang memotivasi siswa agar lebih mudah dalam bermain peran.

Hasil tes bermain peran siklus I menunjukkan belum tercapainya nilai target yang ditentukan. Hal ini disebabkan pembelajaran yang peneliti terapkan kurang maksimal, ada beberapa siswa yang kurang siap mengikuti pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang mengantuk dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Siswa juga masih kesulitan dalam menghayati peran dan mengatur gerakan tubuh atau *gesture*. Ketika kegiatan bermain peran berlangsung ada beberapa siswa yang kurang serius dan banyak tertawa ketika bermain peran.

Hasil tes bermain peran pada siklus II sudah mencapai target nilai yang telah ditentukan, yaitu 77,90. Peningkatan ini disebabkan kondisi pembelajaran siklus II lebih kondusif. Siswa terlihat siap dan antusias terhadap metode pembelajaran yang guru terapkan. Siswa sangat serius dalam bermain peran.

Siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan tanya jawab dan guru membimbing siswa selama proses bermain peran berlangsung. Sikap negatif yang terdapat pada siklus I sudah tidak tampak lagi pada siklus II.

Hasil tes bermain peran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 8,67 ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran melalui metode *firing line* layak digunakan. Melalui pembelajaran tersebut siswa bisa mendapatkan berbagai tantangan peran. Pemberian tantangan di dalam kelompok juga membuat siswa lebih percaya diri. Dari pemberian tantangan ditentukan siswa yang lebih baik dalam memerankan tokoh tertentu, sehingga ketika bermain peran secara utuh siswa bermain peran dengan lebih baik. Siswa juga lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan nilai rata-rata tiap aspek pada siklus I dan siklus II membuktikan bahwa penggunaan metode *firing line* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui metode *firing line* terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan kualitas, kreativitas, produktivitas, dan efektivitas pembelajaran siswa dalam bermain peran.

4.2.2 Perubahan Perilaku

Berdasarkan hasil nontes yang berupa hasil observasi, hasil wawancara, hasil jurnal guru dan jurnal siswa, dan dokumentasi telah menunjukkan sikap perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 27 Perubahan Perilaku Siklus I dan Siklus II

No	Aspek observasi	Siklus I	Siklus II
1.	Perilaku positif		
	1. Siswa siap mengikuti pelajaran	96,67 %	100 %
	2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran	63,33 %	100 %
	3. Siswa serius dalam bermain peran	53,33 %	96,67 %
	4. Siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru	93,33 %	100 %
2.	Perilaku negatif		
	1. Siswa keluar kelas dengan teman	0 %	0 %
	2. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas	6,67 %	0 %
	3. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri	13,33 %	3,33 %
	4. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas	3,33 %	0 %

Data tabel 27 menunjukkan adanya perubahan perilaku ke arah positif. Pada siklus I ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu siswa juga lebih aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran. Pada siklus II, siswa lebih serius dalam bermain peran dan serius dalam mengerjakan tugas dari guru. Siswa yang pada siklus I masih terdapat yang mengantuk, pada siklus II sudah tidak terdapat lagi siswa yang mengantuk di dalam kelas. Siswa lebih semangat selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang bergurau atau berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung menjadi berkurang pada siklus II. Pada

siklus I terdapat siswa yang duduknya kurang sopan, tetapi pada siklus II semua siswa duduk dengan sopan.

Selanjutnya, dari jurnal dan wawancara diketahui bahwa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri dalam bermain peran, dengan adanya metode *firing line* bisa lebih percaya diri dalam memerankan tokoh. Dengan metode *firing line* siswa merasa bisa berekspresi dan memerankan berbagai tantangan peran.

Siswa yang pada siklus I kurang serius dalam bermain peran sehingga kurang menghayati peran, pada siklus II lebih serius dan tidak banyak bergurau saat bermain peran. Dengan motivasi dan bimbingan dari guru, siswa lain juga tidak menertawakan teman yang sedang memerankan tokoh tertentu sehingga siswa yang berperan lebih berkonsentrasi.

Suasana kelas pada siklus II ini lebih kondusif. Suasana kelas yang sedikit gaduh pada siklus I pada saat pemberian tantangan untuk pertama kali bagi siswa, pada siklus II lebih terkendali karena metode dan langkah pembelajarannya bukan yang pertama kali bagi siswa.

Perubahan perilaku siswa ke arah positif juga ditunjukkan dengan dokumentasi foto selama pembelajaran bermain peran berlangsung. Dokumentasi foto menjadi bukti visual keberhasilan pembelajaran dengan metode *firing line*. Dari hasil dokumentasi foto terlihat perubahan perilaku siswa selama siklus I dan siklus II. Berikut hasil perbandingan dokumentasi foto siklus I dan siklus II.

Tabel 28 Perbandingan Keseriusan Siswa Saat Bermain Peran



Berdasarkan gambar perbandingan siklus I dan siklus II di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan perilaku siswa dari negatif ke positif. Pada siklus I siswa kurang serius saat bermain peran. siswa kurang menghayati peran dan sambil bercanda saat berperan. Pada siklus II siswa terlihat serius dan menghayati tantangan peran yang diberikan.

Tabel 29 Perbandingan Cara Duduk Siswa di Dalam Kelas



Berdasarkan gambar perbandingan di atas, tampak adanya peningkatan perilaku siswa ke arah positif. Pada siklus I terlihat cara duduk siswa yang kurang

sopan. Terdapat siswa yang kakinya dinaikkan ke pahunya dan terdapat siswa yang duduk di atas meja. Cara duduk siswa juga sopan.

Berdasarkan analisis data dan situasi pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Siswa semakin serius dalam bermain peran. Selain itu, bermain peran melalui metode *firing line* sangat menarik karena siswa bisa belajar sambil bermain.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain peran dengan metode *firing line*. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun 2010/2011 yang meliputi tes siklus I dan tes siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 69,23 dan termasuk kategori cukup. Nilai rata-rata pada siklus I belum memenuhi target penilaian yang ditentukan sehingga perlu dilakukan tindakan pembelajaran siklus II. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran siklus II, nilai rata-rata tes bermain peran meningkat sebesar 8,67. Nilai rata-rata kelas pada tes siklus II mencapai 77,90 dan sudah memenuhi target penilaian yang ditentukan karena termasuk dalam kategori baik.
2. Peningkatan keterampilan bermain peran dengan metode *firing line* pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pringapus tahun 2010/2011 juga diikuti dengan perubahan tingkah laku belajar siswa yang semakin baik. Hasil analisis data nontes menunjukkan adanya peningkatan tingkah laku tersebut. Pada siklus I siswa banyak berperilaku negatif tetapi pada siklus II siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, peneliti memiliki saran sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan metode *firing line* sebagai alternatif dalam pembelajaran bermain peran karena dapat mengurangi rasa percaya diri siswa dan memotivasi keaktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Jika guru hendak menggunakan metode *firing line*, sebaiknya memberikan waktu yang lebih longgar kepada siswa untuk memahami naskah sehingga saat pelaksanaan bermain peran siswa dapat menghayati tokoh yang diperankan.
3. Kelemahan penggunaan metode *firing line* adalah sulitnya guru memantau siswa secara menyeluruh ketika pemberian tantangan peran secara bersamaan. Bagi guru maupun peneliti lain yang menggunakan metode *firing line* dalam pembelajaran hendaknya mengantisipasi hal tersebut dengan cara pemberian tantangan per kelompok secara bergantian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. 2007. "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Metode Perkampungan Sastra Siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2006/2007". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Achmad, Kasim. 1990. *Pendidikan Seni Teater*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aqip, Zimamus. 2009. "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas V SD Negeri Wandankemiri Klambu Grobogan". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Brahim. 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.
- B, Elizar. 2006. "Problematika Pembelajaran Drama Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sendratasik". Jurnal bahasa dan seni. Nomor 1. Hlm. 31-39. Padang: FBSS UNP Press.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- , 2005. *Kurikulum KTSP. Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Gervais, Marie. 2006. "Exploring Moral Values with Young Adolescents Through Process Drama". Nomor 2. USA
<http://ijea.asu.edu>. Diunduh tanggal 10 Januari 2011.
- Hadi, Waluyo. 1988. *Pendidikan Seni Drama*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Harimurti, Kridalaksana. 1983. *Kamus Linguistik 2*. Jakarta: Lembaga Linguistik
- Hartini, Sri. 2008. "Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru pada Siswa Kelas XI IPA3 SMA Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda.
- Huda, Nailul. 2009. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik *Demonstrations-Performance* dan Media VCD Bermain Drama Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Jabrohim, dkk. 2001. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kerekes, Judit. 2010. "The King's Carpet: Drama Play in Teacher Education". Nomor 1. Newyork
<http://ijea.asu.edu>. Diunduh tanggal 10 Januari 2011.
- Komara, Endang. 2009. "Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif." <http://khoirulanwari.wordpress.com>. Diunduh tanggal 2 April 2010.
- Kussatyo. 2002. "Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama Melalui Pendekatan *Inquiry* pada Siswa 2 G MAN Kendal". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Massofa. 2009. "Seluk Beluk Drama Indonesia". (<http://massofa.wordpress.com/2009/11/02/seluk-beluk-drama-di-indonesia>). Diunduh tanggal 2 Januari 2011.
- Mutaqin, M. 2009. "Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarnegara dengan Metode Sosiodrama". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Prasmodji, R. H. 1984. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rahmanto, B. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ratri. 2008. "Mengajar dengan Bermain Peran" <http://digilib.upi.edu/pasca>. Diunduh tanggal 2 April 2010.
- Silberman, Melvinn. 2009. *Active Learning*. Terjemahan Sarjuli. Yogyakarta: Yappendis.
- Sholikhah, Nahdiyatus. 2010. "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Siswa Kelas V MI Assafiiyyah Dukuhdamu Lebaksu Tegal Tahun Ajaran 2009/2010". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sukmadinata, Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyaningsih. 2008. "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Pelatihan Dasar Teater pada Siswa Kelas V SD Negeri Lopait 01 Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2007/2008". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sumardjo, Jacob. dan Saini. 1994. *Apresiasi Kesusastaan*. Jakarta: Gramedia.

Syamsudin. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanpa pengarang. 2011. "Dasar-dasar Bermain Drama".
<http://jendelastra.com/wawasan/artikel/dasar-dasar-bermain-drama>.
Diunduh tanggal 2 Januari 2011.

Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.

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

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

-----, 2005. *Kesusastraan Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia



LAMPIRAN 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I

Sekolah	: SMP Negeri 1 Pringapus
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VIII/I
Standar	: 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran
Kompetensi	: 6.1 Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa
Kompetensi Dasar	: 1. Bermain peran berdasarkan naskah yang telah ditulis oleh siswa
Indikator	: 2. Bermain peran dengan memperhatikan vokal, penghayatan, dan penampilan
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

B. Materi Pokok

1. Bermain peran
2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran

C. Metode Pembelajaran

Metode : Metode *Firing Line*

Teknik : Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

No	Kegiatan	Metode/ teknik	Alokasi Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.2) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pengalaman siswa dalam bermain peran.3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	Tanya jawab	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eksplorasi<ol style="list-style-type: none">1) Guru menjelaskan tentang bermain peran2) Guru menjelaskan tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran dengan memberikan contoh2. Elaborasi<ol style="list-style-type: none">1) Guru mengkondisikan siswa untuk berkelompok yang terdiri atas enam orang.2) Guru membagikan naskah kepada siswa, tiap kelompok berbeda naskah3) Siswa memahami naskah yang telah didapat	Ceramah	60 menit

	<p>4) Guru memberikan contoh tantangan peran berdasarkan tokoh dalam naskah.</p> <p>5) Siswa membuat gulungan kertas yang berisi nama tokoh dan tantangan peran sesuai naskah yang dibuat siswa, sehingga terdapat enam gulungan kertas.</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>1) Siswa dikondisikan berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya.</p> <p>2) Tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu.</p> <p>3) Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya.</p> <p>4) Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya.</p> <p>5) Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa berpindah posisi berdasarkan langkah penggunaan metode <i>firing line</i>. Begitu seterusnya</p>	<p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p>	
--	--	---	--

3	<p>6) Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya.</p> <p>7) Setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran.</p> <p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2) Guru dan siswa melakukan refleksi. 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 4) Guru menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya 	<p><i>Firing line</i></p> <p>Diskusi</p> <p>Refleksi</p> <p>Penugasan</p>	10 menit
---	---	---	----------

Pertemuan Kedua

No	Kegiatan	Metode/ teknik	Alokasi Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran2) Guru membimbing siswa untuk mengingat materi sebelumnya3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Ceramah	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eksplorasi Guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya.2. Elaborasi Siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya3. Konfirmasi<ol style="list-style-type: none">1) Siswa memerankan secara utuh naskah yang telah didapat pada pertemuan sebelumnya.2) Siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Diskusi</p>	60 menit
3	<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru dan siswa menyimpulkan	Diskusi	10 menit

	hasil pembelajaran. 2) Guru dan siswa melakukan refleksi. 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran bermain peran yang baru saja dilaksanakan.	Refleksi Diskusi	
--	---	---------------------	--

E. Sumber Belajar

- 1) Buku Bahasa Indonesia kelas VIII
- 2) Referensi yang relevan

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

Penilaian ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi.

2. Penilaian Hasil

Berdasarkan naskah yang telah didapat, buatlah gulungan kertas berisi tokoh yang ada dalam naskah. Berikanlah tantangan peran kepada temanmu dalam satu kelompok! Selanjutnya perankan naskah itu secara utuh di depan kelas!

Pedoman Penskoran Keterampilan Bermain Peran

No	Aspek Penilaian	Subaspek Penilaian	Kriteria	Skor	Bobot	Skor Maks
1.	Vokal	Volume suara	Suara sangat terdengar oleh penonton	4	3	12
			Suara terdengar oleh penonton	3		

			Suara terdengar samar-samar oleh penonton	2		
			Suara tidak terdengar	1		
		Lafal	Pelafalan sangat jelas dan mudah dipahami. Dalam dialog terdapat 1-2 kali salah ucap	4	3	12
			Pelafalan jelas. Dalam dialog terdapat 3-4 kali salah ucap	3		
			Pelafalan terkadang ambigu. Dalam dialog terdapat 5-6 kali salah ucap	2		
			Pelafalan sama sekali tidak jelas. Dalam dialog terdapat lebih dari 6 kali salah ucap	1		
		Jeda	Penggunaan jeda sangat tepat, terdapat 1-2 kali salah dalam penempatan jeda	4	3	12
			Penggunaan jeda tepat, tapi 3-4 kali salah menempatkan jeda	3		
			Menggunakan jeda tapi sering terlihat ambigu	2		

			Tidak menggunakan jeda	1		
		Intonasi	Intonasi sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 kali salah dalam memberikan tekanan/intonasi	4	4	16
			Memberikan intonasi dan terdapat 3-4 kali salah dalam memberikan tekanan/intonasi	3		
			Terdapat 5-6 kali dalam memberikan tekanan/ intonasi	2		
			Dialog datar, tidak menggunakan intonasi	1		
2	Penghayatan	Mimik muka	Mimik muka sangat tepat, tetapi terdapat 1-2 mimik muka yang kurang tepat	4	5	20
			Menggunakan mimik muka tapi ada 3-4 mimik muka yang kurang tepat	3		
			Menggunakan mimik muka tapi sering kurang tepat	2		
			Tanpa menggunakan mimik muka	1		

3	Penampilan	<i>Gesture</i>	Gerakan tubuh sangat tepat, tetapi terdapat 1-2 yang kurang tepat	4	4	16
			Gerakan tubuh tepat tapi terdapat 3-4 yang kurang tepat	3		
			Terdapat lebih dari 5 kali gerakan tubuh yang kurang tepat	2		
			monoton dan tidak menggunakan gerakan tubuh	1		
		<i>Blocking</i>	<i>Blocking</i> sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 <i>blocking</i> yang kurang tepat	4	3	12
			Terdapat 3-4 <i>blocking</i> yang kurang tepat	3		
			Terdapat lebih dari 5 kali <i>blocking</i> yang kurang tepat	2		
			Tidak menguasai panggung	1		

Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Peran

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	0-59

Guru Mata Pelajaran

Semarang, Mei 2011

Peneliti

Siti Askariyah, S.Pd. Ina

NIP. 19670707 198803 2 014

Rowiyah Nurmawati

NIM. 2101407094

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Lilik Kusmedi, M.Pd.

NIP. 19620222 198903 1 005



LAMPIRAN 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus II

Sekolah	: SMP Negeri 1 Pringapus
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VIII/I
Standar	: 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan
Kompetensi	bermain peran
Kompetensi Dasar	: 6.1 Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa
Indikator	: 1. Bermain peran berdasarkan naskah yang telah ditulis oleh siswa 2. Bermain peran dengan memperhatikan vokal, penghayatan, dan penampilan
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

B. Materi Pokok

1. Bermain peran
2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran

C. Metode Pembelajaran

Metode : Metode *Firing Line*

Teknik : Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

No	Kegiatan	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.2) Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pertemuan sebelumnya.3) <i>Guru memberikan motivasi kepada siswa agar serius dan menghayati dalam bermain peran</i>	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eksplorasi<ol style="list-style-type: none">1) <i>Guru bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi siswa pada siklus I</i>2) <i>Guru menjelaskan kesalahan yang dilakukan oleh siswa pada saat bermain peran (siklus I) dan menjelaskan cara mengatasi kesalahan tersebut dengan memberikan contoh.</i>2. Elaborasi<ol style="list-style-type: none">1) Guru mengkondisikan siswa untuk berkelompok sesuai kelompok sebelumnya.2) Siswa bertukar naskah dan	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	60 menit

	<p>gulungan tantangan peran dengan kelompok lain.</p> <p>3) <i>Guru memberikan waktu yang lebih longgar kepada siswa untuk memahami naskah</i></p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>1) Siswa dikondisikan berdiri berhadapan dengan siswa dalam kelompoknya.</p> <p>2) Tiga siswa dalam sebaris memegang masing-masing satu gulungan kertas, sedangkan tiga gulungan sisanya diletakkan dulu.</p> <p>3) Siswa secara serentak membuka gulungan kertas yang dipegang kemudian membacakan tantangan peran yang ada dalam gulungan untuk diperankan siswa dihadapannya.</p> <p>4) Siswa di hadapannya memerankan tantangan dan siswa yang memberikan tantangan peran menjadi lawan mainnya.</p> <p>5) Setelah siswa memerankan tantangan peran, siswa berpindah posisi berdasarkan langkah penggunaan metode <i>firing line</i>. Begitu seterusnya</p> <p>6) Setelah siswa dalam kelompok sudah memerankan 3 tantangan</p>	<p>Penugasan</p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p> <p><i>Firing line</i></p>	
--	--	--	--

	<p>peran, dilanjutkan dengan membuka 3 tantangan peran yang tersisa seperti langkah sebelumnya.</p> <p>7) Setelah keenam tantangan peran diperankan, siswa berdiskusi menentukan teman dalam kelompoknya yang lebih baik dalam memerankan tokoh ketika diberikan tantangan peran.</p>	Diskusi	
3	<p>Kegiatan akhir</p> <p>1) Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2) Guru dan siswa melakukan refleksi.</p> <p>3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>4) Guru menugasi siswa untuk berlatih sebelum tampil pada pertemuan berikutnya</p>	<p>Diskusi</p> <p>Refleksi</p> <p>Penugasan</p>	10 menit

Pertemuan Kedua

No	Kegiatan	Metode/ Teknik	Alokasi Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1) Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran</p> <p>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>3) Guru memberikan motivasi agar</p>	Ceramah	10 menit

	siswa bermain peran dengan serius		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Eksplorasi</p> <p>Guru dan siswa bertanya jawab mengenai pemberian tantangan peran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>2. Elaborasi</p> <p>Siswa berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya dan melakukan persiapan sebelum tampil.</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>1) Siswa memerankan secara utuh naskah yang telah didapat</p> <p>2) Siswa lain menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok yang maju</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Diskusi</p>	60 menit
3	<p>Kegiatan akhir</p> <p>1) Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2) Guru dan siswa melakukan refleksi.</p> <p>3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan mengenai pembelajaran yang dilaksanakan.</p>	<p>Refleksi</p> <p>Diskusi</p>	10 menit

E. Sumber Belajar

- 1) Buku Bahasa Indonesia kelas VIII
- 2) Referensi yang relevan

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

Penilaian ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi.

2. Penilaian Hasil

Berdasarkan naskah yang telah didapat, buatlah gulungan kertas berisi tokoh yang ada dalam naskah. Berikanlah tantangan peran kepada temanmu dalam satu kelompok! Selanjutnya perankan naskah itu secara utuh di depan kelas!

Pedoman Penskoran Keterampilan Bermain Peran

No	Aspek Penilaian	Subaspek Penilaian	Kriteria	Skor	Bobot	Skor Maks
1.	Vokal	Volume suara	Suara sangat terdengar oleh penonton	4	3	12
			Suara terdengar oleh penonton	3		
			Suara terdengar samar-samar oleh penonton	2		
			Suara tidak terdengar	1		
		Lafal	Pelafalan sangat jelas dan mudah dipahami. Dalam dialog terdapat 1-2 kali salah ucap	4	3	12

			Pelafalan jelas. Dalam dialog terdapat 3-4 kali salah ucap	3		
			Pelafalan terkadang ambigu. Dalam dialog terdapat 5-6 kali salah ucap	2		
			Pelafalan sama sekali tidak jelas. Dalam dialog terdapat lebih dari 6 kali salah ucap	1		
	Jeda		Penggunaan jeda sangat tepat, terdapat 1-2 kali salah dalam penempatan jeda	4	3	12
			Penggunaan jeda tepat, tapi 3-4 kali salah menempatkan jeda	3		
			Menggunakan jeda tapi sering terlihat ambigu	2		
			Tidak menggunakan jeda	1		
	Intonasi		Intonasi sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 kali salah dalam memberikan tekanan/intonasi	4	4	16

			Memberikan intonasi dan terdapat 3-4 kali salah dalam memberikan tekanan/intonasi	3		
			Terdapat 5-6 kali dalam memberikan tekanan/ intonasi	2		
			Dialog datar, tidak menggunakan intonasi	1		
2	Penghayatan	Mimik muka	Mimik muka sangat tepat, tetapi terdapat 1-2 mimik muka yang kurang tepat	4	5	20
			Menggunakan mimik muka tapi ada 3-4 mimik muka yang kurang tepat	3		
			Menggunakan mimik muka tapi sering kurang tepat	2		
			Tanpa menggunakan mimik muka	1		
3	Penampilan	<i>Gesture</i>	Gerakan tubuh sangat tepat, tetapi terdapat 1-2 yang kurang tepat	4	4	16
			Gerakan tubuh tepat tapi terdapat 3-4 yang kurang tepat	3		

			Terdapat lebih dari 5 kali gerakan tubuh yang kurang tepat	2		
			monoton dan tidak menggunakan gerakan tubuh	1		
		<i>Blocking</i>	<i>Blocking</i> sangat tepat. Hanya terdapat 1-2 <i>blocking</i> yang kurang tepat	4	3	12
			Terdapat 3-4 <i>blocking</i> yang kurang tepat	3		
			Terdapat lebih dari 5 kali <i>blocking</i> yang kurang tepat	2		
			Tidak menguasai panggung	1		

Tabel Pedoman Penilaian Keterampilan Bermain Peran

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	0-59

Guru Mata Pelajaran

Semarang, Mei 2011

Peneliti

Siti Askariyah, S.Pd. Ina

NIP. 19670707 198803 2 014

Rowiyah Nurmawati

NIM. 2101407094

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Lilik Kusmedi, M.Pd.

NIP. 19620222 198903 1 005



LAMPIRAN 3

Naskah 1

Bawang Merah Bawang Putih

Adegan 1

Ayah : Anakku, kenalkan ini calon ibu tiri dan kakak tirimu

Putih : *(salaman memperkenalkan diri)* Senang bertemu dengan kalian

Anak : Kira-kira kapan ayah melangsungkan pernikahan?

Ayah : Doakan saja, Nak. Insyaallah besok pagi.

Adegan 2

Penghulu menikahkan pasangan

Penghulu : Saya nikahkan ... binti ... dengan bin dengan mas kawin emas seberat 100 ton dibayar utang

Ayah : Saya terima nikahnya ... binti ... dengan bin dengan mas kawin emas seberat 100 ton dibayar utang

Penghulu : Bagaimana saksi? Sah?

Anak-anak : Sah

Adegan 3

Ayah : Anak-anak, ayah pamit ke kantor dulu

Putih dan Merah mencium tangan ayahnya. Setelah ayah pergi, anak tiri menyuruh anak kandung mengepel

Merah : Heh kamu, pel tuh lantainya, yang bersih!

Putih : Baik, kak *(mengepel lantai)*

Ibu tiri : Heh sudah selesai? Lambat sekali kerjamu. baju-baju kotor yang ada dikeranjang cepat cuci!

Putih : Saya lelah, Bu...

Ibu tiri : Ah, nggak pakai alasan!

Anak kandung : Iya, Bu *(mencuci)*

Adegan 4

Teman datang, ditemui kakak tiri

Teman : Kak, Putih ada?

- Merah : Mau ngapain kamu? Dia lagi jadi pembantu. Pergi sana! (*sambil mendorong sampai jatuh lalu hampir pergi*)
- Putih : (*Putih menemui kakaknya lapor*) Kak, saya ngepel dan nyucinya sudah selesai. Boleh saya bermain bersama teman saya ini?
- Ibu tiri datang : Apa kamu bilang mau bermain? (*sambil menonyo-nonyo kepala anak*)
- Merah : (*menumpahkan air dilantai lalu menjambak dan menarik anak kandung*) Lihat tuh lantainya masih kotor!
- Teman : *kaget dan teriak ketika melihat temannya disiksa*
- Ayah : (Tiba-tiba muncul) Apa-apaan ini? Kenapa anakku diperlakukan seperti ini? Dasar anak kejam (*menampar anak tiri, anak tiri menangisi*)
- Ibu Tiri : Heh brani-braninya kamu menampar anak saya (*sambil mendorong suaminya*) Mulai sekarang aku minta cerai
- Ayah : Baiklah kalau itu maumu. Pergi kau dari rumahku!
- Ibu : Oke kalau itu maumu! (*Anak tiri dan ibu tiri pergi*)

Kartu Tantangan:

1. Ayah
 - Mengenalkan pada anak kandungnya calon ibu tiri (adegan 1)
 - Memarahi ibu tiri dan Merah (adegan 4)
2. Putih
 - Akting mengepel, kemudian lapor kepada Merah kalau sudah selesai (adegan 4)
 - Menangis karena dijambak (adegan 4)
3. Ibu tiri
 - Menyuruh putih mencuci sambil membentak (adegan 3)
 - Membela Merah saat dimarahi suami, minta cerai (adegan 4)
4. Merah
 - Menyuruh Putih untuk mengepel dan menjambak rambut Putih (adegan 4)
 - Menangis ketika ditampar ayah (adegan 4)

5. Teman

- Mengajak bermain, diusir dan didorong kakak tiri (adegan 4)
- Kaget dan teriak saat temannya dijambak suruh ngepel

6. Penghulu

- Menikahkan pasangan (adegan 2)



Naskah 2

Maling Kepepet

Adegan 1

Pemilik rumah sedang tidur. Kemudian maling masuk dan berusaha mengambil barang-barang. Tiba-tiba menenggol satu barang hingga pecah. Pemilik rumah kaget langsung bangun dan mengendap-endap mencari suara. Pemilik rumah melihat maling lalu teriak...

Pemilik Rumah : Tolong, ada maling... maling!

Adegan 2

Warga 1 yang sedang ronda mendengar suara teriakan lalu lari. Maling mau kabur lalu dipukul sampai babak belur oleh orang yang ronda dan pemilik rumah.

Warga 1 : Dasar maling! (sambil memukul-mukul)

Adegan 3

Datang warga 2 yang kebetulan lewat kemudian memisahkan perkelahian itu.

Warga 2 : Sudah, sudah. Ada apa ini? (sambil memisahkan dan melindungi maling)

Warga 1 : Harus diberi pelajaran. Dia mau maling!

Warga 2 : Kita tidak boleh main hakim sendiri. Sebaiknya kita bawa ke rumah pak RT

Warga 1 dan pemilik rumah : Baiklah

Adegan 4

Mereka menggiring maling ke pak RT. Pak RT keluar rumah

Pak RT : Ada apa ini ias -ribut?

Warga 2 : Ini Pak tadi orang ini berusaha mencuri di rumah Ibu ini...

Pak RT : Benar itu? (ias ke pemilik rumah)

Pemilik rumah: Iya, benar Pak

Warga 1 : Benar kan Pak, orang ini memang harus diberi pelajaran!
(sambil memukul maling lagi)

Pak RT : Sudah, sudah, jangan main hakim sendiri. Lebih baik kita tanyalah ke bapak ini kenapa melakukan perbuatan itu. Kenapa pak?
(melihat ke maling)

Maling : (memelas) Istri saya melahirkan di rumah sakit, saya butuh biaya pak...

Pemilik Rumah : Tapi bukan mencuri caranya, Pak

Pak RT : Ya sudah bapak-bapak, ibu-ibu. Lebih baik kita ke laporkan ke pihak berwajib supaya tanyalah gendit

Warga : Baiklah Pak, mungkin itu yang terbaik

Adegan 5

Pak RT mengeluarkan HP. Memencet nomor

Pak RT : Halo selamat malam kantor polisi. Kami ingin melapor bahwa kami telah menangkap pencuri

Polisi : Baik pak, kami segera tanyalah gendit.

Adegan 6

Polisi tanyalah gendit ke TKP.

Polisi : Selamat malam, Pak. (sambil hormat). Ada yang tanyalah saya bantu?

Pak RT : Iya Pak, ini orang yang tadi berusaha mencuri

Polisi : Baik, biar kami bawa dan kami tangani. Bapak pemilik rumah saya harap bersedia menjadi saksi

Pemilik rumah: baik pak, saya siap

Polisi : baik, saya akan membawanya ke kantor. Selamat siang. (sambil hormat)

Kartu Tantangan:

1. Pemilik rumah

- Aktif sedang tidur (adegan 1)
- Ketakutan, pelan-pelan menyari sumber suara, kaget melihat maling dan teriak (adegan 1)

2. Maling

- Mengendap-endap mau mencuri (adegan 1)
- Ketahuan mencuri mau lari melarikan diri (adegan 2)

3. Warga 1

- Lari-lari mencari sumber maling (adegan 2)
- Memaki dan memukuli maling (adegan 2)

4. Warga 2

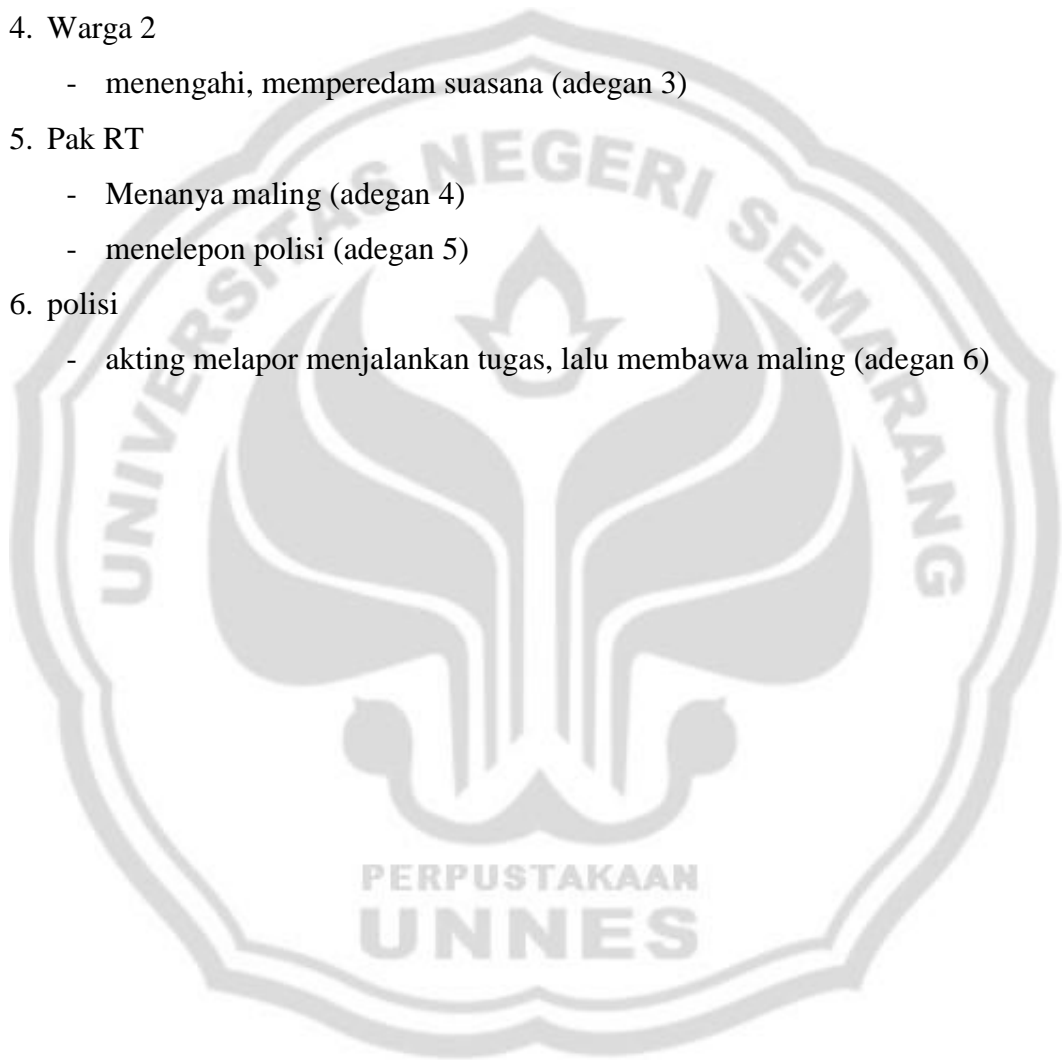
- menengahi, memperedam suasana (adegan 3)

5. Pak RT

- Menanya maling (adegan 4)
- menelepon polisi (adegan 5)

6. polisi

- akting melapor menjalankan tugas, lalu membawa maling (adegan 6)



Naskah 3
Anak Durhaka

Adegan 1

Anak : Bu, nasib kita sangat malang. Kita sangat miskin. Bagaimana kalau saya merantau ke kota Bu?

Ibu : Kamu yakin nak? Kamu belum pernah ke kota. Ibu khawatir kamu kenapa-
napa

Anak : Tak usah khawatir bu. Nanti saya pasti kasih kabar. Saya pamit ya bu?
(sambil mencium tangan ibu)

Ibu : Hati-hati nak...

Adegan 2

Anak berjalan ke kota. Papasan dengan seseorang. Melihat lalu kenalan

Anak : Hai, boleh kenalan? Nama saya *(sambil mengajak salaman)*

Pacar : Hai juga. Nama saya Kamu berasal dari mana?

Anak : Saya dari desa hendak ketemu dengan rekan bisnis saya.

Pacar : Berarti kamu pengusaha kaya?

Anak : Ya begitulah.

Pacar : Mari ke rumah saya. Saya kenalkan dengan ortu saya.

Anak : Baiklah.

Adegan 3

Pacar : Papa, Mama, kenalin, ini pacar saya *(Papa Mama kenalan dengan si anak dari desa)*

papa : Kamu kenal dimana?

Pacar : Papasan di jalan, Pa.

Mama : Kamu punya apa nak? Berani-beraninya memacari anak saya?

Anak : Saya punya perusahaan di bidang emas, lalu saya punya banyak cabang di luar pulau

Mama papa : Kalau begitu langsung saja kalian menikah

Pacar dan anak senang

Adegan 4

Penghulu : Saya nikahkan ... binti ... dengan bin dengan mas kawin emas seberat 100 ton dibayar utang
Anak : Saya terima nikahnya ... binti ... dengan bin dengan mas kawin emas seberat 100 ton dibayar utang
Penghulu : Bagaimana saksi? Sah?
Mama papa : Sah

Adegan 5

Papa : Kalian sudah menikah, tapi saya ingin bertemu ibumu, nak...
Anak : Baiklah pa, tapi ibu saya ada di desa.
Mama : Oh tak masalah. Yang penting kan kaya raya

Adegan 6

Mama papa anak dan pacar pergi ke desa. Ibu mengandung melihat

Ibu : Anakku, ibu rindu padamu. Kenapa tak ngasih kabar? (*sambil memeluk anaknya*)
Anak : Heh, ibu tua! Kamu siapa? Aku tak kenal kamu
Pacar : Jadi ini ibumu? Kumuh sekali! (*sambil mendorong ibu hingga jatuh*)
Papa : Katanya kaya, kenapa ibumu seperti ini?
Ibu : Anakku, apa kamu lupa ma ibu?
Anak : Dengar ya ibu tua renta, ibuku sangat kaya, tidak seperti kamu
Ibu : Dasar anak durhaka! Ku kutuk kau jadi patung
Anak langsung jadi patung tak bisa bergerak

Kartu Tantangan:

1. Ibu
 - Menangis memeluk anaknya (adegan 1)
 - Marah dan mengutuk anak (adegan 6)
2. Anak
 - Mengeluh karena miskin (adegan 1)
 - Meyakinkan kalau dia kaya raya (adegan 3)

- Menghina ibunya, tidak mengakui (adegan 6)
- 3. Pacar
 - Memulai kenalan dan mengajak bertemu dengan kedua orang tuanya (adegan 2)
 - Menghina mertuanya yang miskin (adegan 6)
- 4. Papa
 - Menghina besannya (adegan 6)
- 5. Mama
 - Matre, mengintrogasi kekayaan menantu (adegan 3)
- 6. Penghulu
 - Menikahkan pasangan (adegan 4)



Naskah 4

Cindelas

Adegan 1

Raja dan selir sedang berbincang-bincang.

Selir : Raja, dari ramalan, anak permaisuri kelak akan cacat dan menimbulkan bencana bagi kerajaan. Alangkah baiknya kalau kita buang saja ke hutan sebelum semuanya terjadi

Raja : Apa benar begitu? Aku tidak ingin tahta dan kerajaanku hancur. Baiklah, sekarang tolong panggilkan permaisuri dan bawa kemari!

Selir : Baik raja.

Adegan 2

Selir berjalan ke arah kamar permaisuri

Selir : Permaisuri, kelak aku akan menggantikan posisimu. Hahaha

Permaisuri : Apa yang kau katakan wahai selir?

Selir : Kamu akan segera tahu. Raja memanggilmu sekarang. Mari kita menemui raja

Permaisuri : Baiklah (*mereka berjalan menemui raja*)

Adegan 3

Permaisuri : Raja, ada apa gerangan raja memanggil saya?

Raja : Maaf permaisuri, dengan berat hati saya harus mengasingkan anda ke hutan.

Permaisuri : Tapi ada apa gerangan? Kenapa harus begitu raja?

Raja : Karena diramalkan anak itu akan caat dan membawa bencana

Raja : Selir, bawa permaisuri enyah dari hadapanku dan kerajaan ini!

Selir mendorong-dorong permaisuri, permaisuri menangis dan memohon-mohon jongkok pada raja

Permaisuri : Tolong jangan lakukan itu raja (*menangis*)

Selir : Pergi kau wanita jalang! (*mendorong permaisuri*)

Adegan 4

Permaisuri berjalan ke hutan, menangis dan hampir melahirkan. nenek melihat

Nenek Tua : Siapa anda? Apa anda tersesat dihutan?

Permaisuri : Saya permaisuri raja, raja mengusir saya karena bayi saya diramalkan cacat dan menimbulkan bencana bagi kerajaan. Sepertinya saya akan melahirkan, Nek (*akting kesakitan melahirkan*)

Nenek : Ayo nak, tarik nafas..

Bayi keluar : oeeek oeeeeeeeeek

Nenek : Nak, bayimu tidak cacat. Kamu bisa tinggal bersama saya.

Permaisuri : Terimakasih nek. Bayi ini saya beri nama Cindelas.

Nenek : Nama yang bagus... semoga kelak menjadi anak yang berguna.

Adegan 5

Anak sudah besar dan sedang bermain panco dengan temannya, selalu menang.

Raja menyuruh punggawa menjemput anak itu untuk adu panco.

Punggawa : (*ke hutan menemui anak dan menyampaikan maksud raja*)
Raja ingin adu panco dengan anda (*lalu membawa anak itu ke kerajaan*)

Permaisuri : Berangkatlah, Nak. Temui Raja. Dia ayahmu!

Adegan 6

Anak dan pengawal menemui raja. Raja dan anak adu panco, anak menang.

Raja : Darimana asalmu, nak? Siapa ibumu?

Cindelas : Ibu saya adalah permaisuri anda

Raja : jadi kau anakku? (*memeluk anak*). Maafkan aku nak.. bawa aku ke ibumu

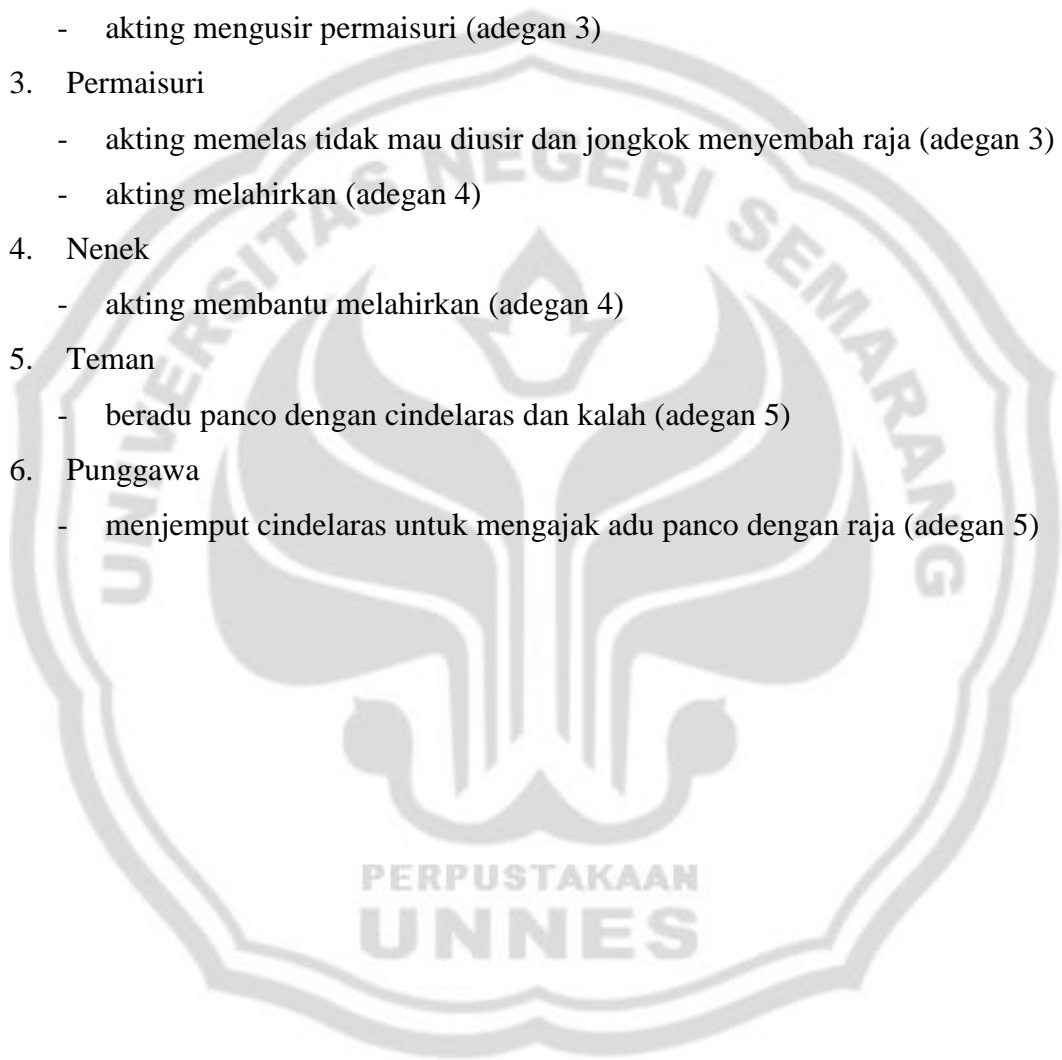
Mereka ke hutan menemui permaisuri

Raja : permaisuri, maafkan saya. Maukah kamu kembali ke kerajaan?

Permaisuri : saya sudah memaafkanmu dari dulu, raja. (*mereka bertiga kembali ke kerajaan*)

Kartu tantangan:

1. Raja
 - akting mengusir permaisuri (adegan 3)
 - akting panco dengan cindelas (adegan 4)
2. Selir
 - akting menghasut raja (adegan 1)
 - akting mengusir permaisuri (adegan 3)
3. Permaisuri
 - akting memelas tidak mau diusir dan jongkok menyembah raja (adegan 3)
 - akting melahirkan (adegan 4)
4. Nenek
 - akting membantu melahirkan (adegan 4)
5. Teman
 - beradu panco dengan cindelas dan kalah (adegan 5)
6. Punggawa
 - menjemput cindelas untuk mengajak adu panco dengan raja (adegan 5)



Naskah 5
Ken Arok, Sang Perampok

Adegan 1

Ken Arok. Tita dan perampok berdiri di suatu tempat sambil mengamati arah dari mana rombongan pedagang akan datang.

Perampok I : Tita, bisakah dia tidur seperti itu?

Perampok 2 : *(tersenyum)* Apa salahnya dia tidur?

Perampok I : Ya tidak ada salahnya. Tapi rasanya tak pantas orang lain gelisah dan tegang, ia enak tidur.

Perampok 2 : Kalau takut, kami tidak memaksamu ikut dalam pekerjaan ini.

Perampok I : Kau tahu saya tidak takut.

Perampok 2 : Barangkali kau tidak percaya kepadanya?

Perampok I : *(Ragu-ragu)* Tidak juga. Dia begitu terkenal, masa bertindak sembrono.

Perampok 2 : *(Tersenyum)* Kau tidak akan memahaminya. Dia bukan manusia. Sekarang, tenanglah.

Adegan 2

Ken Arok bangun dan bangkit. Ia berjalan ke arah perampok lain.

Ken Arok : Dalam beberapa saat mereka akan tiba.

Perampok 1 : Bagaimana kau tahu?

Ken Arok : Dari Kediri mereka berangkat shubuh. Mereka membawa beban dan gerakan mereka tidak akan cepat. Jadi, dalam beberapa saat baru mereka tiba di sini.

Perampok 1 : Kau yakin?

Ken Arok : Sudah kucium bau mereka. Sekarang cepat kalian bersembunyi. Aku akan membunuh yang paling kuat di antara mereka. Begitu aku menyerang, kalian langsung menyerang. *(Para perampok bersembunyi, kecuali Ken Arok)*

Perampok 2 : Arok, sembunyilah kau.

Ken Arok : Tidak. Sembunyilah kalian. (*Terdengar suara rombongan datang, Ken Arok berdiri di tengah jalan*)

Adegan 3

Muncul rombongan, terdiri atas ratu, pemimpin iring-iringan, dan pembawa beban.

Ken Arok : Maaf, dapatkan Saudara-saudara berhenti sebentar?

Pemimpin : Ada perlu apa?

Ken Arok : Dapatlah saya bertemu pimpinan pengawal?

Pemimpin : Saya, ada apa?

Ken Arok : Dapatkah saya berbicara dengan Tuan di tempat lain? Saya tidak mau membuat seluruh rombongan cemas.

Pemimpin : Baik. Ada apa? Marilah di tempat itu. (*Mereka berjalan ke suatu tempat menjauh dari rombongan*) Katakanlah ada apa?

Ken Arok : Ada perampok, Tuan.

Pemimpin : Perampok? Di mana?

Ken Arok : Di sini, Tuan (*sambil menusuk pemimpin*)

Pemimpin : Bajingan (*Mati*)

Putri : Oh my god! (*lalu bersembunyi di belakang pembawa barang*)

Adegan 4

Para perampok langsung berlari membunuh pembawa barang.

Perampok : Hahahaha kita kaya...

Lalu mengambil barang-barang bawaan mereka. Ken arok menyeret ratu ke luar pentas.

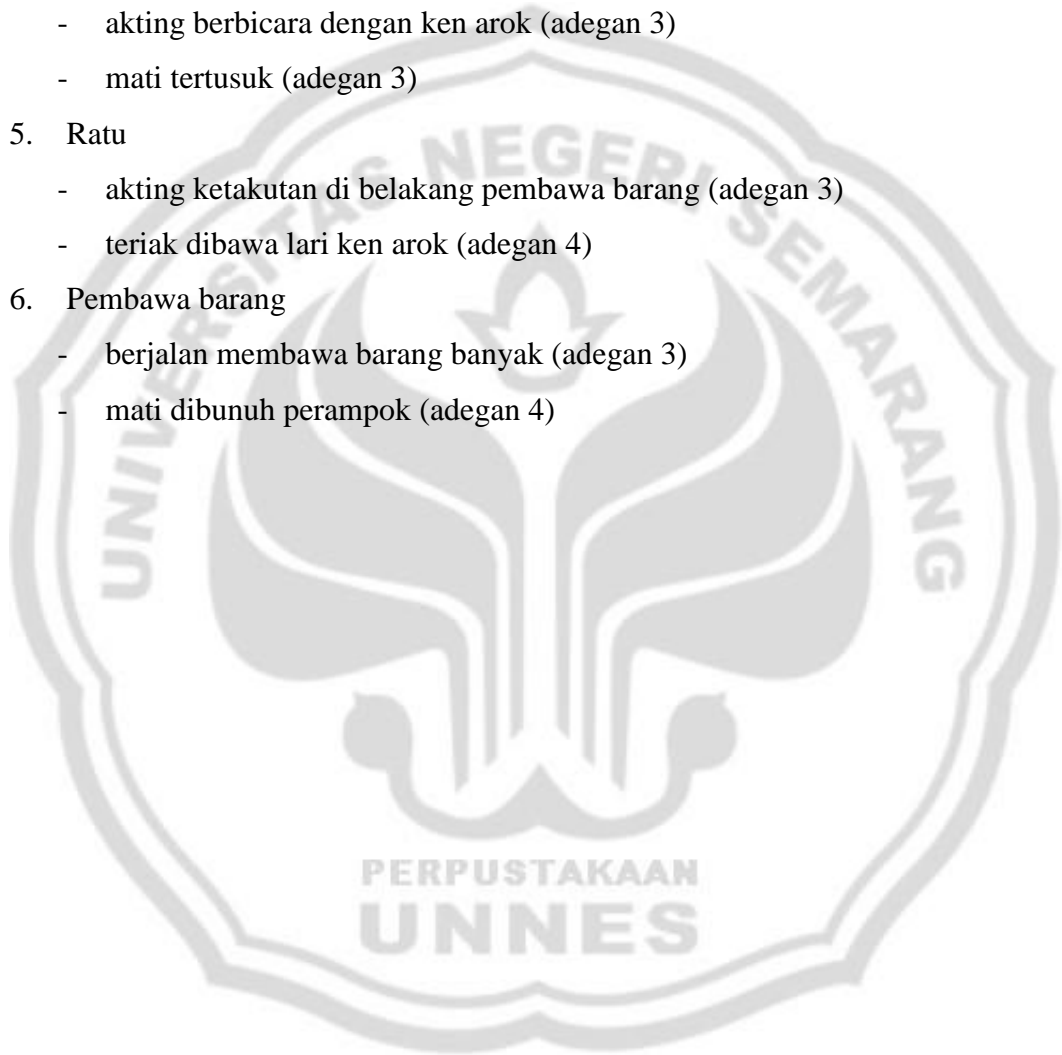
Putri : Tolooooong... toloooooong

Ken arok menyeret Putri itu dan di bawa kabur.

Kartu tantangan:

1. Ken arok
 - akting tidur (adegan 1)
 - mengelabui pemimpin dengan mengajaknya ngobrol ke pinggir lalu menusuknya (adegan 3)

- membawa lari ratu (adegan 4)
- 2. Perampok 1
 - mengumpulkan barang rampokan (adegan 4)
- 3. Perampok 2
 - membunuh pembawa barang (adegan 4)
- 4. Pemimpin rombongan
 - akting berbicara dengan ken arok (adegan 3)
 - mati tertusuk (adegan 3)
- 5. Ratu
 - akting ketakutan di belakang pembawa barang (adegan 3)
 - teriak dibawa lari ken arok (adegan 4)
- 6. Pembawa barang
 - berjalan membawa barang banyak (adegan 3)
 - mati dibunuh perampok (adegan 4)



LAMPIRAN 4

PEDOMAN OBSERVASI SIKLUS I DAN II

No	Nomor Responden	Ketegori Perilaku Siswa								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	R-01									Sikap positif:
2	R-02									1. Siswa siap mengikuti pelajaran
3	R-03									
4	R-04									2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran
5	R-05									
6	R-06									
7	R-07									3. Siswa serius dalam bermain peran
8	R-08									
9	R-09									4. Siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru
10	R-10									
11	R-11									
12	R-12									Sikap negatif:
13	R-13									5. Siswa keluar kelas dengan teman
14	R-14									
15	R-15									6. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas
16	R-16									
17	R-17									7. Siswa banyak bergurau

18	R-18									dan berbicara sendiri
19	R-19									8. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas
20	R-20									
21	R-21									
22	R-22									
23	R-23									
24	R-24									
25	R-25									
26	R-26									
27	R-27									
28	R-28									
29	R-29									
30	R-30									
Jumlah										
Persentase										

Catatan penulisan: beri tanda cek list (√) pada setiap aspek yang dinilai

LAMPIRAN 5

PEDOMAN JURNAL GURU SIKLUS I DAN II

1. Bagaimana sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*?

Jawaban :.....
.....
.....
.....

2. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*?

Jawaban :.....
.....
.....

3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line*?

Jawaban :.....
.....
.....

4. Bagaimana suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran dengan metode *firing line* berlangsung?

Jawaban :

.....

.....

.....

.....



LAMPIRAN 6

PEDOMAN JURNAL SISWA SIKLUS I DAN II

Nama :

No. :

Kelas :

1. Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini? Berikan alasannya!

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kesulitan apa yang Anda alami selama mengikuti pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

3. Manfaat apa yang Anda peroleh selama mengikuti pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

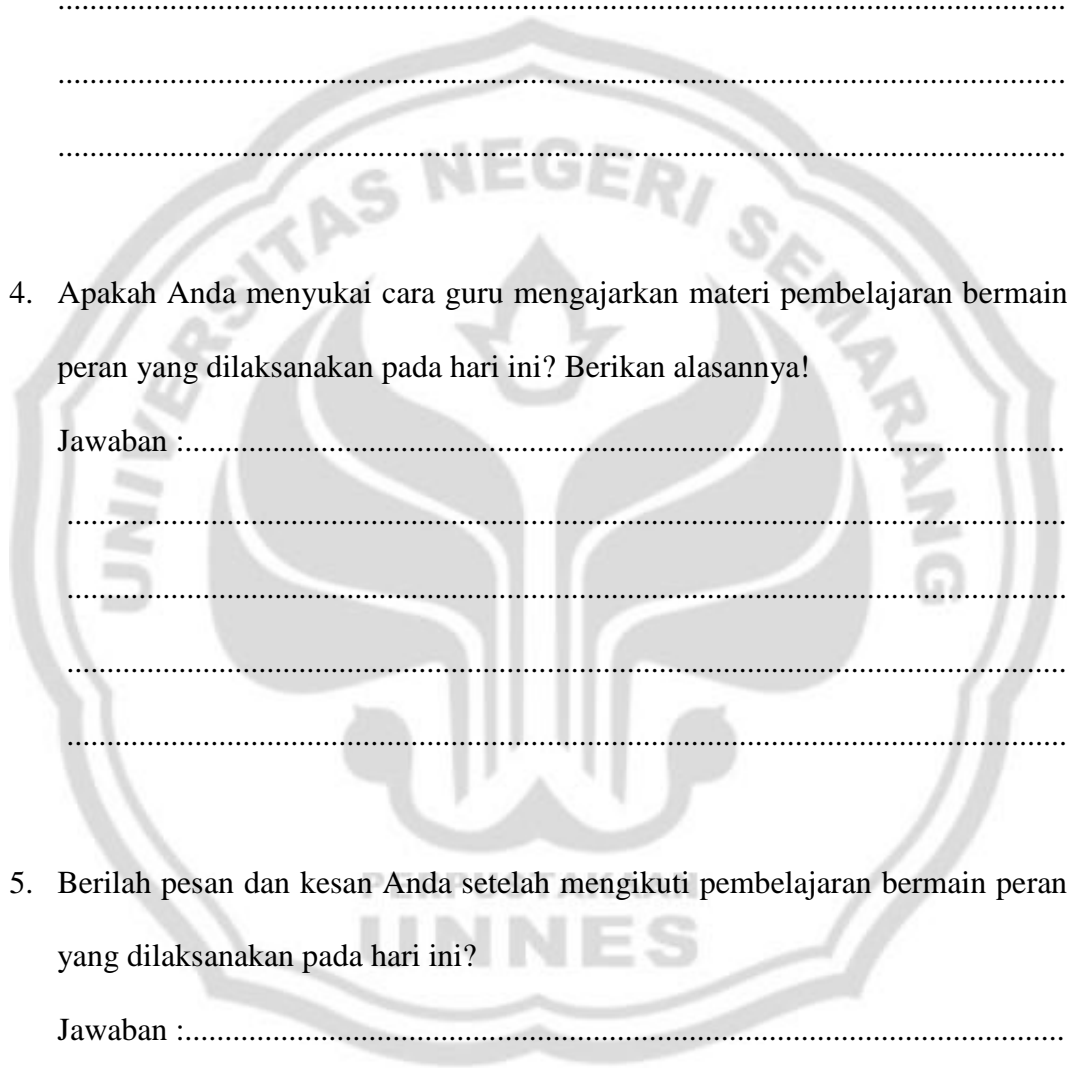
Jawaban :.....
.....
.....
.....
.....

4. Apakah Anda menyukai cara guru mengajarkan materi pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini? Berikan alasannya!

Jawaban :.....
.....
.....
.....

5. Berilah pesan dan kesan Anda setelah mengikuti pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban :.....
.....
.....
.....



LAMPIRAN 7

PEDOMAN WAWANCARA SIKLUS I DAN II

Nama :

No. :

Kelas :

1. Apakah Anda senang dengan pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban:

.....

.....

.....

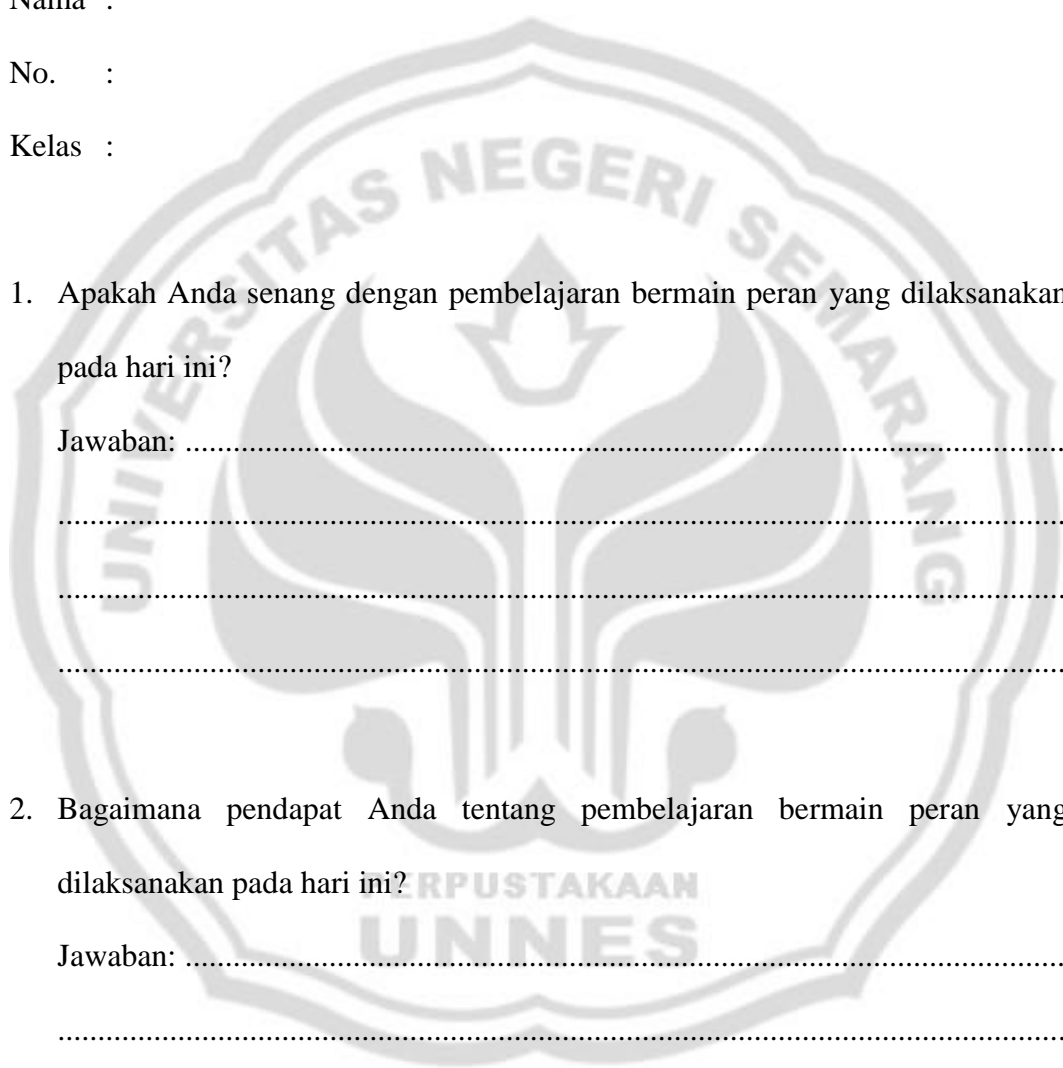
2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban:

.....

.....

.....



3. Kemudahan apa yang Anda alami selama pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban:

.....

.....

.....

4. Kesulitan apa yang Anda alami selama pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban:

.....

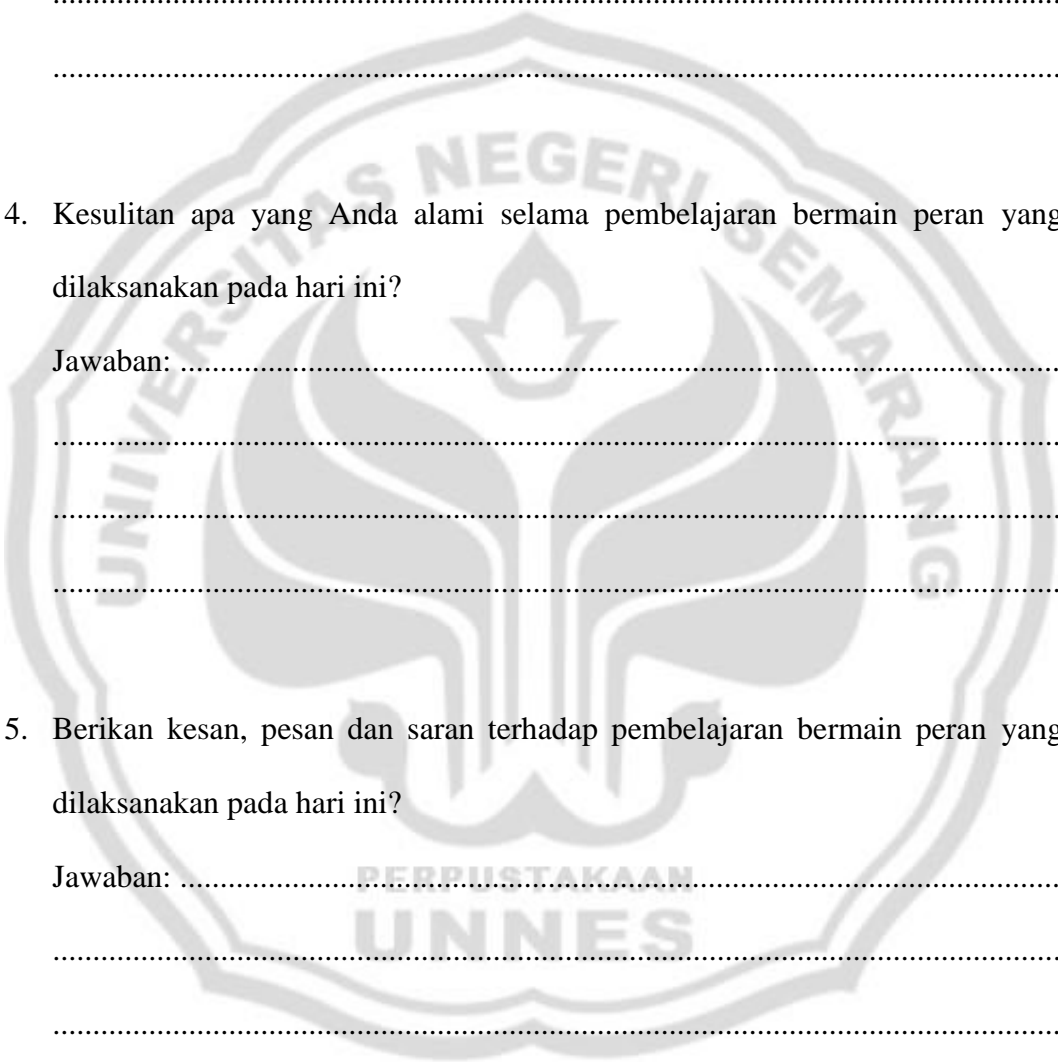
.....

5. Berikan kesan, pesan dan saran terhadap pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada hari ini?

Jawaban:

.....

.....



LAMPIRAN 8

HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	R-01	√	√	—	√	—	—	—	—	Sikap positif: 1. Siswa siap mengikuti pelajaran 2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran 3. Siswa serius dalam bermain peran 4. Siswa serius dalam Mengerjakan tugas dari guru Sikap negatif: 5. Siswa keluar kelas dengan teman 6. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas 7. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri 8. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas
2	R-02	—	√	—	—	—	√	√	√	
3	R-03	√	—	—	√	—	—	—	—	
4	R-04	√	√	√	—	—	—	—	—	
5	R-05	√	—	—	√	—	—	—	—	
6	R-06	√	—	√	√	—	—	—	—	
7	R-07	√	√	—	√	—	—	—	—	
8	R-08	√	√	√	√	—	—	—	—	
9	R-09	√	—	√	√	—	—	√	—	
10	R-10	√	—	√	√	—	—	√	—	
11	R-11	√	—	√	√	—	—	—	—	
12	R-12	√	√	—	√	—	—	—	—	
13	R-13	√	√	√	√	—	—	√	—	
14	R-14	√	√	√	√	—	—	—	—	
15	R-15	√	—	—	√	—	—	—	—	
16	R-16	√	—	—	√	—	—	—	—	
17	R-17	√	√	—	√	—	—	—	—	
18	R-18	√	—	√	√	—	√	—	—	
19	R-19	√	—	—	√	—	—	—	—	
20	R-20	√	√	—	√	—	—	—	—	
21	R-21	√	√	√	√	—	—	—	—	
22	R-22	√	—	—	√	—	—	—	—	
23	R-23	√	√	√	√	—	—	—	—	
24	R-24	√	√	√	√	—	—	—	—	
25	R-25	√	√	√	√	—	—	—	—	
26	R-26	√	√	√	√	—	—	—	—	
27	R-27	√	√	—	√	—	—	—	—	
28	R-28	√	√	√	√	—	—	—	—	
29	R-29	√	√	—	√	—	—	—	—	
30	R-30	√	√	√	√	—	—	—	—	
Jumlah		29	19	27	28	-	2	4	1	
Persentase (%)		96,6	63,3	90,0	93,3	-	6,67	13,3	3,33	

Catatan penulisan: beri tanda chek list (√) pada setiap aspek yang dinilai

LAMPIRAN 9

HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No	Nomor Responden	Kategori Perilaku Siswa								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	R-01	√	√	√	√	—	—	—	—	Sikap positif: 1. Siswa siap mengikuti pelajaran 2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam pembelajaran 3. Siswa serius dalam bermain peran 4. Siswa serius dalam mengerjakan tugas dari guru
2	R-02	√	√	√	√	—	—	√	√	
3	R-03	√	√	√	√	—	—	—	—	
4	R-04	√	√	√	√	√	—	—	—	
5	R-05	√	√	√	√	—	—	—	—	
6	R-06	√	√	√	√	—	—	—	—	
7	R-07	√	√	√	√	—	—	—	—	
8	R-08	√	√	√	√	—	—	—	—	
9	R-09	√	√	√	√	—	—	—	—	
10	R-10	√	√	√	√	—	—	—	—	
11	R-11	√	√	√	√	—	—	—	—	
12	R-12	√	√	√	√	—	—	—	—	
13	R-13	√	√	√	√	—	—	—	—	
14	R-14	√	√	√	√	—	—	—	—	Sikap negatif: 5. Siswa keluar kelas dengan teman 6. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas 7. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri 8. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas
15	R-15	√	√	—	√	—	—	—	—	
16	R-16	√	√	√	√	—	—	—	—	
17	R-17	√	√	√	√	—	—	—	—	
18	R-18	√	√	√	√	—	—	—	—	
19	R-19	√	√	√	√	—	—	—	—	
20	R-20	√	√	√	√	—	—	—	—	
21	R-21	√	√	√	√	—	—	—	—	
22	R-22	√	√	√	√	—	—	—	—	
23	R-23	√	√	√	√	—	—	—	—	
24	R-24	√	√	√	√	—	—	—	—	
25	R-25	√	√	√	√	—	—	—	—	
26	R-26	√	√	√	√	—	—	—	—	
27	R-27	√	√	√	√	—	—	—	—	
28	R-28	√	√	√	√	—	—	—	—	
29	R-29	√	√	√	√	—	—	—	—	
30	R-30	√	√	√	√	—	—	—	—	
Jumlah		30	30	29	30	1	-	1	1	
Persentase (%)		100	100	93,3	100	3,3	-	3,3	3,3	

Catatan penulisan: beri tanda cek list (√) pada setiap aspek yang dinilai.

LAMPIRAN 16

DATA MENTAH KETERAMPILAN BERMAIN PERAN SIKLUS I

No	Responden	Aspek							Jumlah
		Vokal				Penghayatan	Penampilan		
		Volume	Pelafalan	Jeda	Tekanan	Ekspresi	<i>Gesture</i>	<i>Blocking</i>	
1	R-01	9	12	9	16	15	12	9	82
2	R-02	12	9	9	12	15	8	9	74
3	R-03	9	9	9	8	10	8	6	59
4	R-04	9	9	9	12	15	8	9	71
5	R-05	9	12	12	16	15	12	9	85
6	R-06	6	9	9	8	10	8	9	59
7	R-07	9	9	9	12	10	8	9	66
8	R-08	9	9	9	12	15	12	9	75
9	R-09	12	9	9	12	15	8	9	74
10	R-10	9	9	9	12	15	12	9	75
11	R-11	9	9	9	12	10	12	6	67
12	R-12	9	9	9	12	15	12	9	75
13	R-13	9	9	9	12	10	8	9	66
14	R-14	9	9	9	12	15	12	9	76
15	R-15	9	9	9	8	10	8	6	59
16	R-16	9	9	9	8	10	8	6	59
17	R-17	9	9	9	8	10	8	9	62
18	R-18	9	9	9	8	10	8	9	62
19	R-19	9	6	9	8	10	8	6	56
20	R-20	6	9	9	12	10	8	9	63
21	R-21	12	12	12	16	15	12	9	88
22	R-22	9	6	9	8	10	8	6	56
23	R-23	12	9	9	12	10	12	9	73
24	R-24	9	9	9	12	15	12	9	75
25	R-25	9	9	9	16	15	12	9	79
26	R-26	9	9	9	12	15	12	9	75
27	R-27	9	9	9	8	10	8	9	62
28	R-28	9	9	9	12	10	12	9	70
29	R-29	6	9	9	8	10	8	9	59
30	R-30	9	9	9	12	15	12	9	75
Jumlah Skor		273	273	276	336	370	296	252	2077
Rata-rata		75,83	75,83	76,6	70,00	61,67	61,67	70,00	69,23

LAMPIRAN 17

DATA MENTAH KETERAMPILAN BERMAIN PERAN SIKLUS II

No	Responden	Aspek							Jumlah
		Vokal				Penghayatan	Blocking		
		Volume	Pelafalan	Jeda	Tekanan	Ekspresi	Gesture	Blocking	
1	R-01	12	12	12	12	15	12	12	87
2	R-02	12	12	9	12	15	12	9	81
3	R-03	12	12	12	12	15	12	9	84
4	R-04	12	12	9	12	15	12	9	81
5	R-05	12	12	12	16	20	16	12	95
6	R-06	9	12	12	8	15	12	9	77
7	R-07	9	9	9	12	15	12	9	75
8	R-08	12	12	12	16	15	12	9	88
9	R-09	12	9	12	12	15	12	9	81
10	R-10	9	12	9	12	15	12	9	78
11	R-11	9	9	12	12	15	12	9	78
12	R-12	12	12	12	12	15	12	9	84
13	R-13	12	12	12	12	15	12	9	84
14	R-14	12	12	12	12	15	8	9	79
15	R-15	9	9	9	8	10	12	9	66
16	R-16	12	12	12	12	10	12	9	79
17	R-17	9	9	9	8	10	8	9	62
18	R-18	9	6	9	8	10	8	9	62
19	R-19	9	9	9	8	10	8	9	62
20	R-20	9	9	9	12	15	12	9	75
21	R-21	12	12	9	16	15	12	9	85
22	R-22	9	9	9	8	10	8	9	62
23	R-23	12	9	9	12	15	8	9	75
24	R-24	12	9	9	12	15	12	9	78
25	R-25	9	9	12	16	15	12	9	82
26	R-26	12	9	12	16	15	16	12	92
27	R-27	12	9	9	12	15	12	9	78
28	R-28	9	9	12	12	15	12	9	78
29	R-29	9	9	9	8	10	8	9	62
30	R-30	12	12	12	12	15	12	12	87
Jumlah skor		321	309	315	352	420	340	282	2337
Rata-rata		89,17	85,83	87,5	73,33	70,00	70,83	78,33	77,90

LAMPIRAN 18**DAFTAR SISWA KELAS VIII C**

No	Kelas	Nama
1	VIII C	Afifatul Muarifah
2	VIII C	Dwiky Bima
3	VIII C	Indah Setyorini
4	VIII C	Misjayanti
5	VIII C	Moh Soleh Yoga
6	VIII C	Nonik Okta Viani
7	VIII C	Nuhari
8	VIII C	Priyo Wibisono
9	VIII C	Puguh Aris Nugroho
10	VIII C	Rega Saputra Irawan
11	VIII C	Riki Setiawan
12	VIII C	Risa Widyawati
13	VIII C	Rizky Nugraha
14	VIII C	Rivanda Aryandica Nugroho
15	VIII C	Rudi Prastiyo
16	VIII C	Ruli Ariyanto
17	VIII C	Septi Wahyu Ningrum
18	VIII C	Niken Ahlan Nabella
19	VIII C	Siti Ambariyah
20	VIII C	Sri Setya Nurul
21	VIII C	Sudaryono
22	VIII C	Susi
23	VIII C	Sutriyono
24	VIII C	Teguh Rahayu
25	VIII C	Tri Khoiriyah
26	VIII C	Triyantono
27	VIII C	Ulumiyah
28	VIII C	Viviani
29	VIII C	Ayu Shofia Hanifa
30	VIII C	Yuni Andriyani