



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN  
DENGAN TEKNIK KREATIF DRAMATIK DAN SAYEMBARA  
UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 JATIBARANG-BREBES  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

**untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata I**

**oleh:**

**Nama : Kurnia Fitriani**

**NIM : 2101407113**

**Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

Fitriani, Kurnia. 2011. Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Teknik Kreatif Dramatik dan Sayembara untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Nas Haryati S., M.Pd. dan pembimbing II: Drs. Mukh. Doyin, M.Si.

Kata kunci: bermain peran, teknik kreatif dramatik, sayembara.

Bermain peran merupakan pembelajaran sastra yang digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan diri. Seseorang dikatakan berhasil bermain peran apabila ia mampu memerankan tokoh sesuai dengan karakter dalam naskah drama. Selama ini siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang masih merasa kesulitan ketika bermain peran. Kesulitan yang masih dialami siswa kelas XI SMA Negeri Jatibarang Brebes adalah penghayatan seperti ekspresi muka dan gerak-gerik yang sesuai dengan watak tokoh yang terdapat dalam naskah drama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan suatu teknik pembelajaran agar proses pembelajaran lebih maksimal serta siswa dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dengan baik. Teknik yang digunakan yaitu teknik kreatif dramatik dan sayembara. Penelitian ini difokuskan kepada keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: (1) bagaimana peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (2) bagaimana perubahan perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi peningkatan kemampuan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang dan perubahan perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua tahap yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitiannya adalah keterampilan bermain peran dan objek penelitiannya adalah kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu keterampilan bermain peran dan teknik kreatif dramatik. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dan nontes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal nilai rata-rata siswa yaitu 56,2 atau dalam kategori kurang, setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, nilai rata-rata kelas siklus I yaitu 69 atau dengan kategori cukup, terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12,8%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 82,6 atau dalam kategori baik, terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 13,6%. Pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara mampu mengubah perilaku siswa ke arah positif.

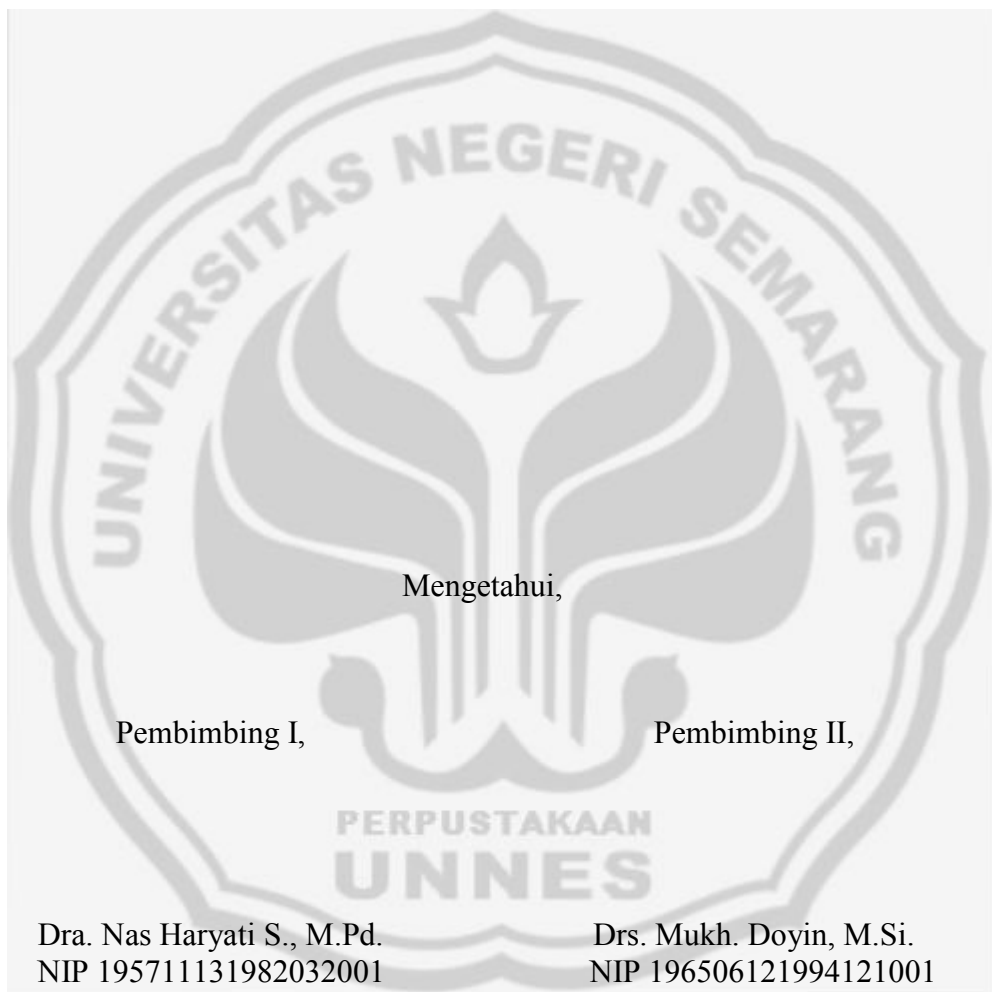
Simpulan penelitian ini adalah keterampilan siswa dalam bermain peran kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes dapat meningkat setelah dilakukannya pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara terjadi perubahan perilaku siswa ke arah positif.

Saran untuk guru adalah agar guru menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebagai alternatif dalam pembelajaran bermain peran. Saran untuk siswa, siswa diharapkan harus banyak berlatih bermain peran.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.



## PENGESAHAN KELULUSAN

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

hari : Selasa

tanggal : 20 September 2011

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

Sekretaris,

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

Dra. Suprapti, M.Pd.  
NIP 195007291979032001

Penguji I,

PERPUSTAKAAN  
UNNES

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

Penguji II,

Penguji III,

Drs. Mukh. Doyin, M.Si.  
NIP 196506121994121001

Dra. Nas Haryati S., M.Pd.  
NIP 195711131982032001

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan 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, 20 September 2011

Kurnia Fitriani



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

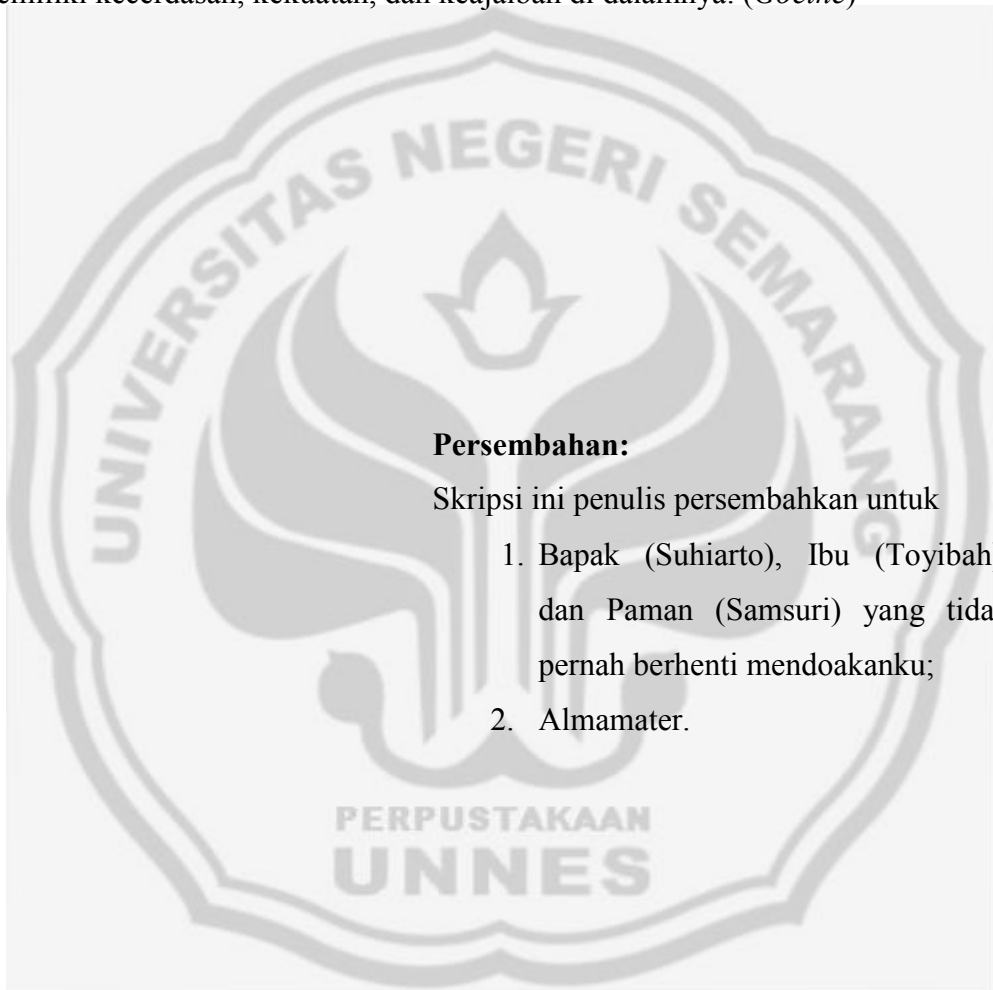
### **Motto:**

Apa pun yang dapat dilakukan, atau ingin dilakukan mulailah. Keberanian memiliki kecerdasan, kekuatan, dan keajaiban di dalamnya. (*Goethe*)

### **Persembahan:**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

1. Bapak (Suhiarto), Ibu (Toyibah), dan Paman (Samsuri) yang tidak pernah berhenti mendoakanku;
2. Almamater.



## PRAKATA

Penulis senantiasa mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya dan telah menuntun penulis menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Teknik Kreatif Dramatik Dan Sayembara untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes Tahun Ajaran 2010/2011* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Dra. Nas Haryati S., M.Pd. dan Drs. Mukh. Doyin, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, kritik, saran, dan motivasi yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku yang senantiasa memberi motivasi, semangat, dukungan, serta doanya yang mengiringi langkahku.
3. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum selaku ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti.
4. Semua dosen dan staf karyawan Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unnes yang telah memberikan bekal ilmu dan memberi kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.



5. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studinya.
6. Akhmad Jazuli, S.Pd. selaku guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes yang senantiasa memberikan nasihat, ilmu, dan motivasi kepada peneliti.
7. Drs. H. Was'udi, M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
8. Semua guru dan staf karyawan SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes yang membantu dan memudahkan peneliti mengadakan penelitian.
9. Teguh S. dan Rizki Yuniarti yang senantiasa membantu, memberi motivasi, dan memberikan semangat bagi peneliti.
10. Seluruh keluarga besar serta sahabat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi bagi peneliti.
11. Semua teman Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2007 yang memberikan semangat dan motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Meskipun demikian, semoga skripsi ini berguna untuk pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Semarang, 20 September 2011

Kurnia Fitriani

## DAFTAR ISI

SARI.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GRAFIK .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR DIAGRAM.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

2.1	Kajian Pustaka.....	10
2.2	Landasan Teoretis .....	15
2.2.1	Hakikat Bermain Peran .....	15
2.2.2	Teknik Bermain Peran .....	17
2.2.3	Langkah-Langkah Bermain Peran .....	19
2.2.4	Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Bermain Peran .....	22
2.2.4.1	Penghayatan .....	23
2.2.4.2	Mimik.....	23
2.2.4.3	<i>Gesture</i> .....	24
2.2.4.4	Lafal/Artikulasi .....	24
2.2.4.5	Intonasi.....	24
2.2.4.6	Volume Suara .....	25
2.2.5	Teknik Kreatif Dramatik .....	26
2.2.5.1	Langkah-Langkah Urutan Kreatif Dramatik.....	27
2.2.5.2	Manfaat Kreatif Dramatik.....	30
2.2.6	Sayembara dalam Bermain Peran .....	32
2.2.7	Penerapan Teknik Kreatif Dramatik dan Sayembara dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	33
2.3	Kerangka Berpikir.....	36
2.4	Hipotesis Tindakan.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	39

3.2	Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	40
3.2.1	Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I .....	40
3.2.1.1	Perencanaan Siklus I .....	41
3.2.1.2	Tindakan Siklus I .....	41
3.2.1.3	Observasi Siklus I .....	44
3.2.1.4	Refleksi Siklus I .....	45
3.2.2	Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II .....	46
3.2.2.1	Perencanaan Siklus II .....	46
3.2.2.2	Tindakan Siklus II .....	47
3.2.2.3	Observasi Siklus II .....	50
3.2.2.4	Refleksi Siklus II .....	51
3.3	Subjek Penelitian .....	52
3.4	Variabel Penelitian .....	53
3.4.1	Keterampilan Bermain Peran .....	53
3.4.2	Pembelajaran Melalui Teknik Kreatif Dramatik dan Sayembara .....	53
3.5	Instrumen Penelitian .....	54
3.5.1	Instrumen Tes Unjuk Kerja .....	54
3.5.2	Instrumen Nontes .....	58
3.5.2.1	Lembar Observasi .....	58
3.5.2.2	Lembar Jurnal .....	59
3.5.2.3	Pedoman Wawancara .....	60
3.5.2.4	Pedoman Dokumentasi .....	61
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	61

3.6.1	Teknik Tes .....	62
3.6.2	Teknik Nontes .....	62
3.6.2.1	Observasi .....	62
3.6.2.2	Jurnal .....	63
3.6.2.3	Wawancara .....	63
3.6.2.4	Dokumentasi .....	64
3.7	Metode Analisis Data .....	64
3.7.1	Metode Kualitatif .....	64
3.7.2	Metode Kuantitatif .....	65
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	67
4.1.1	Kondisi Awal .....	67
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus I .....	69
4.1.2.1	Hasil Tes Siklus I .....	70
4.1.2.1.1	Hasil Tes Aspek Artikulasi .....	72
4.1.2.1.2	Hasil Tes Aspek Intonasi .....	73
4.1.2.1.3	Hasil Tes Aspek Volume Suara .....	73
4.1.2.1.4	Hasil Tes Aspek Mimik .....	74
4.1.2.1.5	Hasil Tes Aspek <i>Gesture</i> .....	75
4.1.2.2	Hasil Nontes Siklus I .....	77
4.1.2.2.1	Hasil Observasi .....	77
4.1.2.2.2	Hasil Jurnal .....	80
4.1.2.2.3	Hasil Wawancara .....	84

4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto .....	87
4.1.2.3 Refleksi Siklus I .....	93
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II .....	98
4.1.4 Hasil Tes Siklus II.....	99
4.1.4.1 Hasil Tes Aspek Artikulasi .....	101
4.1.4.2 Hasil Tes Aspek Intonasi .....	102
4.1.4.3 Hasil Tes Aspek Volume Suara .....	103
4.1.4.4 Hasil Tes Aspek Mimik .....	103
4.1.4.5 Hasil Tes Aspek <i>Gesture</i> .....	104
4.1.5 Hasil Nontes Siklus II .....	106
4.1.5.1 Hasil Observasi .....	106
4.1.5.2 Hasil Jurnal .....	109
4.1.5.3 Hasil Wawancara .....	113
4.1.5.4 Dokumentasi Foto .....	114
4.1.5.5 Refleksi .....	120
4.1.6 Pembahasan .....	122
4.1.6.1 Peningkatan Keterampilan Bermain Peran .....	126
4.1.6.2 Perubahan Perilaku Siswa.....	132
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	136
5.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	138
LAMPIRAN .....	140

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Model Penelitian Tindakan Kelas .....	39
---	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Aspek Penilaian Bermain Peran dan Skor Maksimal .....	55
Tabel 2	Skor Penilaian Tes Keterampilan Bermain Peran .....	58
Tabel 3	Hasil Tes Bermain Peran Kondisi Awal .....	68
Tabel 4	Hasil Tes Bermain Peran Siklus I .....	70
Tabel 5	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Artikulasi Siklus I .....	72
Tabel 6	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus I .....	73
Tabel 7	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Volume Suara Siklus I .....	74
Tabel 8	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Mimik Siklus I .....	75
Tabel 9	Hasil Tes Bermain Peran Aspek <i>Gesture</i> Siklus I .....	75
Tabel 10	Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran .....	76
Tabel 11	Hasil Observasi Siklus I .....	78
Tabel 12	Hasil Jurnal Siswa Siklus I .....	81
Tabel 13	Hasil Tes Bermain Peran Siklus II .....	99
Tabel 14	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Artikulasi Siklus II .....	101
Tabel 15	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus II .....	102
Tabel 16	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Volume Suara Siklus II .....	103
Tabel 17	Hasil Tes Bermain Peran Aspek Mimik Siklus II .....	104
Tabel 18	Hasil Tes Bermain Peran Aspek <i>Gesture</i> Siklus II .....	105
Tabel 19	Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II .....	105
Tabel 20	Hasil Observasi Siklus II .....	107
Tabel 21	Hasil Jurnal Siswa Siklus II .....	109



Tabel 22	Peningkatan Nilai Rata-rata Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II .....	127
Tabel 23	Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I dan Siklus II .....	130



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Nilai Rata-rata Tiap Aspek Siklus I dan Siklus II. ....	131
----------	---	-----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Peran .....	88
Gambar 2	Siswa Bermain Peran Sebelum Latihan Kreatif Dramatik .....	89
Gambar 3	Siswa Mendengarkan Penjelasan Materi dari Guru.....	90
Gambar 4	Siswa Bertanya Mengenai Materi yang Belum Dipahami.....	90
Gambar 5	Siswa Berpasangan dan Membentuk Kelompok .....	91
Gambar 6	Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya .....	92
Gambar 7	Siswa Bermain Peran .....	93
Gambar 8	Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Peran .....	115
Gambar 9	Siswa Bermain Peran Sebelum Latihan Kreatif Dramatik .....	116
Gambar 10	Siswa Mendengarkan Penjelasan Materi dari Guru dan Memberikan Contoh Bermain Peran .....	116
Gambar 11	Siswa Bertanya Mengenai Materi yang Belum Dipahami.....	117
Gambar 12	Siswa Berpasangan dan Membentuk Kelompok .....	118
Gambar 13	Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya .....	118
Gambar 14	Siswa Bermain Peran .....	119

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	Hasil Tes Bermain Peran Kondisi Awal .....	69
Diagram 2	Hasil Tes Bermain Peran Siklus I .....	71
Diagram 3	Hasil Tes Bermain Peran Siklus II .....	100
Diagram 4	Peningkatan Nilai Rata-rata Keterampilan Bermain Peran .....	128
Diagram 5	Hasil Nilai Keterampilan Bermain Peran .....	129



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Siklus I .....	140
Lampiran 2	RPP Siklus II .....	151
Lampiran 3	Lembar Observasi .....	163
Lampiran 4	Jurnal Siswa .....	165
Lampiran 5	Jurnal Guru .....	167
Lampiran 6	Pedoman Wawancara .....	168
Lampiran 7	Dokumentasi Foto .....	170
Lampiran 8	Naskah Drama .....	171
Lampiran 9	Hasil Observasi Siklus I .....	186
Lampiran 10	Hasil Observasi Siklus II .....	188
Lampiran 11	Hasil Wawancara Siklus I .....	190
Lampiran 12	Hasil Wawancara Siklus II .....	192
Lampiran 13	Daftar Nama Siswa .....	194
Lampiran 14	Hasil Tes Kondisi Awal .....	195
Lampiran 15	Hasil Tes Siklus I .....	197
Lampiran 16	Hasil Tes Siklus II .....	199
Lampiran 17	Skor Tes Bermain Peran Prasiklus .....	201
Lampiran 18	Skor Tes Bermain Peran Siklus I .....	203
Lampiran 19	Skor Tes Bermain Peran Siklus II .....	205

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah kompetensi bersastra. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sastra adalah agar siswa memiliki kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan kehidupan, memperkuat budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Di dalam hal tersebut diungkapkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah agar peserta didik secara kreatif menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan, salah satunya kreativitas berbahasa tersebut dapat dipakai pula untuk mengekspresikan diri.

Salah satu pembelajaran sastra di sekolah yang dapat dipakai sebagai media untuk mengekspresikan diri adalah kompetensi bermain peran. Bermain peran merupakan pembelajaran sastra yang berbeda dari pembelajaran sastra yang lain. Seseorang dikatakan berhasil bermain peran apabila dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter dalam naskah drama serta dapat menyampaikan dialog dengan gerak-gerik dan mimik yang tepat sesuai dengan watak tokoh.

Pada dasarnya, manusia sebagai individu mempunyai kebutuhan berekspresi. Secara naluriah, ia didesak oleh suatu kebutuhan mengungkapkan berbagai perasaan, tanggapan, pendapat dan sikap, serta pengalaman batinnya. Sebagai individu, manusia mempunyai kebutuhan berkomunikasi dan berekspresi. Salah satu media komunikasi ekspresi itu diantaranya tertuang dalam pembelajaran bermain peran.

Bermain peran merupakan salah satu bagian dari kompetensi berbicara dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang harus dikuasai oleh siswa. Selain sebagai salah satu media komunikasi, melalui bermain peran siswa dapat mengungkapkan perasaannya dalam wujud ekspresi estetis yang berhubungan dengan rasa yaitu senang atau kagum, rasa sedih, rasa resah, rasa kasih sayang dan cinta.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Jatibarang, masih terdapat beberapa permasalahan yang dialami siswa dan guru sehingga mempengaruhi kurangnya pencapaian kompetensi. Berbagai permasalahan yang dihadapi siswa, yaitu (1) siswa masih belum maksimal dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, (2) siswa masih kurang memperhatikan dan menyimak materi yang diberikan oleh guru di depan kelas karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dianggap membosankan, (3) kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran sastra di sekolah, terutama untuk keterampilan bermain peran, (4) kurangnya buku penunjang atau sumber pembelajaran yang relevan, sehingga siswa kurang mampu mengembangkan pengetahuannya terhadap konsep bermain peran, (5) siswa kurang mendapat pengalaman secara langsung dalam

pembelajaran bermain peran, dan (6) siswa belum optimal dalam bermain peran, terutama aspek penghayatan dan ekspresi siswa dalam menyampaikan dialognya. Ekspresi siswa belum menunjukkan adanya keterampilan bermain peran yang baik dan benar, selain itu dialog-dialog antartokoh masih terkesan kaku dan unsur kreativitas di dalamnya masih jauh dari apa yang diharapkan. Sehingga keterampilan bermain peran yang dihasilkan oleh siswa belum bisa dinikmati secara nyaman oleh pengamatnya.

Untuk meningkatkan keterampilan bermain peran seorang siswa, guru harus memiliki dan memahami berbagai teknik pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat bermain peran dengan baik, namun kenyataannya masih ada beberapa permasalahan yang diakibatkan oleh guru sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Beberapa permasalahan yang dialami oleh guru yaitu (1) guru sangat minim pengetahuan tentang pembelajaran bermain peran, seperti menentukan karakter pemainnya, bagaimana cara agar siswa mampu memunculkan ekspresi yang tepat, (2) guru tidak bisa melaksanakan pembelajaran yang efektif dalam bermain peran karena minimnya waktu pembelajaran sastra di sekolah, sehingga guru bingung menentukan teknik apa yang cocok dengan pembelajaran ini, (3) kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pementasan drama.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa dan guru dalam pembelajaran bermain peran, perlu dilaksanakan pembelajaran dengan teknik pembelajaran yang tepat. Peneliti menerapkan pembelajaran bermain perandengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Teknik ini diharapkan



dapat membantu siswa agar lebih mudah mengekspresikan tokoh dalam drama dengan baik dan siswa mampu mengembangkan atau mengimprovisasi cerita sesuai dengan ide yang muncul dalam pikirannya.

Teknik kreatif dramatik pada dasarnya terdiri atas berbagai permainan yang menyenangkan dan mampu membuat siswa berlatih bermain peran secara tertib dan aktif serta kreatif. Teknik ini terdiri atas berbagai macam keterampilan yang dapat membantu siswa dalam penguasaan bermain peran seperti berlatih ucapan/dialog, tanya jawab langsung, improvisasi, dan yang terakhir yaitu kontes peran. Teknik ini dapat diterapkan dalam penguasaan bermain peran karena dapat memudahkan siswa dalam menyampaikan ekspresi tokoh yang akan mereka bawakan. Dengan teknik ini diharapkan siswa mampu menghayati dan mengekspresikan tokoh yang dibawakannya secara optimal. Teknik kreatif dramatik yang dilakukan berorientasi pada sayembara. Sayembara menjadi motivasi siswa agar terus berlatih dan bisa menyajikan kompetensi bermain peran dengan baik dan tepat karena siswa akan cenderung terus berlatih agar mendapatkan hasil yang optimal.

Penerapan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap keterampilan bermain peran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa mampu bermain peran sesuai dengan aspek bermain peran, dan mampu menghayati tokoh yang diperankan sehingga siswa dapat berekspresi dengan baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Banyak masalah yang muncul dalam pembelajaran bermain peran yang disebabkan oleh faktor guru, siswa, dan sarana prasarana dalam pembelajaran bermain peran. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang belum mampu melaksanakan pembelajaran bermain peran dengan baik karena pembelajaran ini tidak cukup mendapatkan perhatian dari guru, selain itu guru cenderung monoton dalam proses pembelajaran bermain peran karena kurangnya teknik dalam pembelajaran.

Kurangnya perhatian khusus terhadap pembelajaran bermain peran mengakibatkan keterampilan siswa dalam mengembangkan keterampilan bermain peran masih kurang. Masih banyak siswa yang belum mampu bermain peran dengan baik. Berikut ini masalah yang berkaitan dengan kurangnya pembelajaran bermain peran pada siswa.

1. Siswa masih belum maksimal dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
2. Siswa masih kurang memperhatikan dan menyimak materi yang diberikan oleh guru di depan kelas karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dianggap membosankan.
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran sastra di sekolah, terutama untuk keterampilan bermain peran.
4. Kurangnya buku penunjang atau sumber pembelajaran yang relevan, sehingga siswa kurang mampu mengembangkan pengetahuannya terhadap konsep bermain peran.

5. Siswa kurang mendapat pengalaman secara langsung dalam pembelajaran bermain peran.
6. Siswa belum optimal dalam bermain peran, terutama aspek penghayatan dan ekspresi siswa dalam menyampaikan dialognya.

Tidak hanya faktor dari dalam diri siswa saja, tetapi selama ini dalam pembelajaran bermain peran, teknik dan pendekatan yang digunakan guru masih konvensional dan kurang bervariasi. Kesan monoton dan pembelajaran yang membosankan masih sangat terasa. Berikut ini masalah-masalah guru dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran.

1. Guru sangat minim pengetahuan tentang pembelajaran bermain peran, seperti menentukan karakter pemainnya, bagaimana cara agar siswa mampu memunculkan ekspresi yang tepat.
2. Guru tidak bisa melaksanakan pembelajaran yang efektif dalam bermain peran karena minimnya waktu pembelajaran sastra di sekolah, sehingga guru bingung menentukan teknik apa yang cocok dengan pembelajaran ini.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pementasan drama.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam pembelajaran bermain peran sangat banyak, akan tetapi yang diteliti oleh peneliti adalah permasalahan bagaimana agar semua siswa mampu mengekspresikan dialog tokoh dengan gerak-gerik, mimik, dan intonasi yang

sesuai dengan watak tokoh dalam pembelajaran bermain peran.

Dari berbagai kesulitan dan kendala yang dihadapi oleh siswa terhadap pembelajaran bermain peran, peneliti mencoba melakukan penelitian guna menemukan solusi untuk meningkatkan pembelajaran bermain peran. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Teknik Kreatif Dramatik dan Sayembara untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes*.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara?
2. Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsi peningkatan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

2. Mendeskripsi perubahan perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

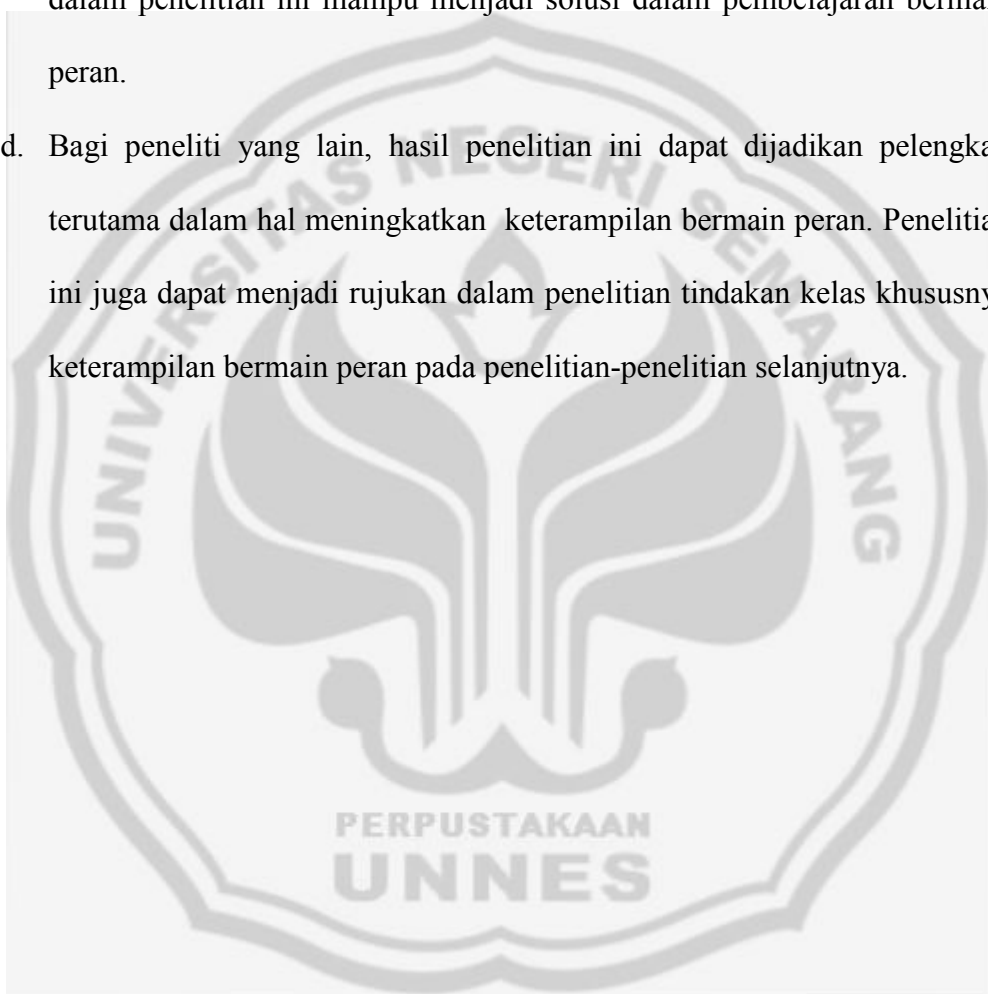
Secara teoretis teknik kreatif dramatik dan sayembara yang dipilih peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pembelajaran bermain peran. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan teknik pembelajaran bermain peran agar pembelajaran bermain peran meningkat.

#### 2. Manfaat Praktis

Dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini yang berorientasi pada peningkatan bermain peran untuk siswa kelas XI SMA secara praktis akan memiliki manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan juga peneliti lain.

- a. Bagi siswa secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia terutama kompetensi bermain peran. Karena dengan adanya penelitian ini siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkembang dengan optimal.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan guru untuk menerapkannya pada pembelajaran bermain peran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang sastra dan meningkatkan prestasi siswa. Teknik yang diterapkan dalam penelitian ini mampu menjadi solusi dalam pembelajaran bermain peran.
- d. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pelengkap terutama dalam hal meningkatkan keterampilan bermain peran. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam penelitian tindakan kelas khususnya keterampilan bermain peran pada penelitian-penelitian selanjutnya.



## BAB II

### LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kenyataan bahwa pembelajaran menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara belum digunakan sebagai suatu teknik untuk membelajarkan siswa dalam hal peningkatan pembelajaran bermain peran, maka penulis mengangkat topik ini. Teknik kreatif dramatik digunakan sebagai teknik dalam membelajarkan keterampilan bermain peran sedangkan sayembara digunakan sebagai acuan yang akan memotivasi siswa dalam mengembangkan apresiasinya bermain peran sehingga mereka akan lebih giat berlatih agar ia dapat memaksimalkan pembelajaran ini. Pada penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan pembelajaran teknik dramatik dan sayembara dalam membelajarkan siswa bermain peran. Sehingga, perlu dilakukan penelitian dibidang ini guna menyempurnakan penelitian terdahulu.

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Gervais (2006) dalam penelitiannya yang berjudul "*Exploring Moral Values with Young Addlescent Trough Process Drama*" menunjukkan adanya perubahan perilaku atau moral ke arah yang lebih baik setelah dilakukan kajian tentang hubungan antara drama dan pendidikan moral pada remaja. Menurut penelitiannya dengan dilaksanakannya pembelajaran bermain peran dapat membentuk karakter siswa secara tidak langsung. Dalam studi ini proses drama

didefinisikan sebagai drama pendidikan untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral siswa SMP. Hasil lain yang menarik dari penelitian ini adalah bahwa melalui proses dramatis, peserta tidak hanya dapat melihat kehidupan mereka sendiri dalam konteks sosial, tetapi juga penindasan struktural masyarakat di mana mereka tinggal dan belajar. Sehingga dengan penelitian ini siswa tidak hanya belajar bermain drama saja melainkan belajar bagaimana proses untuk menjalani kehidupan yang baik.

Penelitian yang dilakukan Gervais dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang bermain drama siswa, hanya saja kajiannya berbeda. Gervais lebih menekankan pada proses bermain drama untuk menjelajahi nilai moral siswa, sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada metode untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran yaitu menggunakan teknik kreatif dramatik.

Fraser (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "*Relational Pedagogy and Power in Drama Teaching*" menunjukkan tentang bagaimana cara mengajar drama yang memiliki power sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Siswa menjadi antusias karena pelajaran yang diberikan guru menjadi tidak membosankan. Hal itu menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan Fraser menyebabkan peningkatan dalam pembelajaran bermain drama. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang terletak pada variabelnya. Fraser lebih menekankan peningkatan pada keterampilan bermain drama, sedangkan peneliti mencoba meningkatkan keterampilan bermain peran siswa.



Agustina (2007) dengan judul penelitiannya "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Perkampungan Sastra Siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2006/2007" menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan siswa dalam bermain drama, hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk dapat bermain drama dengan baik dan berani maju di depan kelas dengan gaya dan ekspresi yang tepat sesuai dengan peran yang mereka peroleh. Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yakni variabel yang ditingkatkan. Pada penelitian ini lebih ditekankan pada peningkatan keterampilan bermain drama pada umumnya, sedangkan pada penelitian ini lebih dikhususkan lagi aspek yang akan ditingkatkan dari drama tersebut yaitu mengenai keterampilan bermain peran.

Hartini (2008) dengan penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru Pada siswa Kelas XI IPA 3 SMA Islam Sultan Agung I Semarang Tahun Ajaran 2006/2007", mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik ini menunjukkan perubahan tingkah laku belajar siswa yang semakin baik, siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran memerankan drama dengan teknik partisipasi guru. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada variabelnya. Hartini meningkatkan keterampilan bermain drama dengan teknik partisipasi guru, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan lebih dikhususkan dalam peningkatan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik.

Muttaqin (2009) dengan penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII MTs Negeri I Banjarnegara dengan Metode Sosiodrama”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain peran siswa melalui metode sosiodrama. Penelitian Muttaqin ini sudah cukup bagus karena sudah melibatkan dunia sosial. Siswa bisa langsung berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya untuk mengamati dan kemudian dijadikan acuan dalam bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata siswa sebelumnya. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitiannya, subjek penelitian Muttaqin siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Banjarnegara, sedangkan penelitian ini siswa SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes.

Aqip (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas V SD Negeri Wandankemiri Klambu Grobogan”. Penelitian ini mengkaji metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan bermain drama siswa melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Kelebihan metode ini adalah dapat membantu siswa aktif dan kreatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan Aqip dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu variabel yang berbeda. Huda menggunakan metode *role playing* yang menekankan pada pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, sedangkan peneliti menggunakan teknik kreatif dramatik untuk mengembangkan ekspresi siswa memerankan tantangan peran yang diberikan.

Kusumaningtyas (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama dengan Metode Sinektik Siswa Kelas XI SMA 1 Jekulo Kudus”. Penelitian ini berhasil meningkatkan sikap positif anak terhadap pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata siswa setelah melakukan pembelajaran dengan metode sinektik. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabelnya. Variabel penelitian Kusumaningtyas menggunakan metode sinektik, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik kreatif dramatik.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, peningkatan keterampilan bermain peran telah banyak dilakukan dengan menggunakan berbagai metode atau teknik seperti metode perkampungan sastra, teknik partisipasi guru, metode sosiodrama dan metode sinektik. Merujuk pada penelitian-penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa kompetensi siswa dalam bermain peran merupakan hal yang penting untuk dicapai.

Untuk itu peneliti berusaha melengkapi penelitian peningkatan keterampilan bermain peran dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu teknik kreatif dramatik dan sayembara yang diterapkan pada siswa kelas XI SMA. Keunggulan teknik ini dibandingkan dengan teknik lain adalah teknik ini memberikan kesempatan siswa untuk merespon berbagai latihan untuk bermain peran melalui latihan ucapan, tanya jawab langsung, improvisasi, dan kontes peran. Siswa juga dapat berpartisipasi secara menyeluruh dalam pembelajaran sehingga siswa dapat berekspresi secara utuh.

## 2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) hakikat bermain peran, (2) teknik bermain peran, (3) langkah-langkah bermain peran, (4) hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (5) teknik kreatif dramatik, (6) sayembara dalam bermain peran, dan (7) penerapan teknik kreatif dramatik dan sayembara dalam pembelajaran bermain peran.

### 2.2.1 Hakikat Bermain Peran

Boleslavky dalam Hasanuddin (1996:175-179) mengemukakan bahwa bermain peran adalah memberi bentuk lahir pada watak dan emosi aktor baik di dalam laku dramatik maupun di dalam ucapan. Menurut Boleslavky bermain peran berorientasi pada terciptanya pemain yang kuat dan berwatak, maksudnya ketika mereka bermain peran, pemain dapat menciptakan ilusi yang benar bagi penontonnya.

Menurut Waluyo (2003:109), bermain peran adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama. Sejauh mana keterampilan seorang pemain dalam memerankan tokoh ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh yang dibawakan, jadi modal dasar dari kegiatan bermain peran ini adalah manusia itu sendiri yang didalamnya ditunjang dengan gerak/laku, suara, dan sukma.

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.

Sedangkan menurut Basoeki (1982:42), bermain peran adalah seni menafsirkan, jadi bukan seni mencipta, maksudnya seorang pemeran menafsirkan secara alami berdasarkan kehidupan yang ada dari semua bagian dalam bermain peran dengan mempergunakan tubuhnya, pemikirannya, dan perasaannya. Dengan tubuhnya, seorang aktor melingkupi semua yang dapat dilakukannya untuk dilihat atau didengar, misalnya duduk, bangun, jalan, keluar, masuk bergerak mempergunakan tangan, kaki, badan, muka, mata, dan sebagainya. Dengan pemikirannya, seorang aktor melingkupi semua yang dapat dilakukan dengan otaknya. Dengan perasaannya, seorang aktor mempergunakan kemampuan untuk mengkhayalkan sesuatu, meneliti sesuatu, memberi reaksi terhadap sesuatu, mengingat dan menghafal sesuatu. Perasaan aktor yang memberi emosi dan penjiwaan menimbulkan keyakinan kepada orang yang melihat drama tersebut.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya bermain peran adalah kegiatan membawakan peran tertentu dalam sebuah drama sesuai dengan tema yang dipilih, meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh yang dibawakan. Sukses atau tidaknya sebuah drama dilihat dari sukses tidaknya seorang pemeran menguasai karakternya. Oleh karena itu, perlu adanya latihan dan

teknik yang dapat menunjang keberhasilan seorang pemeran (*actor*) dalam kepiawaiannya bermain peran.

### 2.2.2 Teknik Bermain Peran

Yang dimaksud dengan teknik bermain peran adalah cara atau metode yang digunakan agar pemeran dapat menyatukan dan mendayagunakan secara professional segala peralatan ekspresi yang dimiliki oleh pemeran (Achmad 1990:61)

Menurut Rendra (1976:8) bahwa dalam bermain peran ada dua hal yang mendasarinya, yaitu teknik dan bakat. Bermain peran tanpa teknik hanya akan menjadi gairah yang asyik tapi tidak komunikatif, sedangkan bermain peran tanpa bakat tidak akan menjadi suatu permainan yang memiliki keindahan. Oleh karena itu, teknik dan bakat haruslah dimiliki oleh seorang aktor agar permainan menjadi komunikatif.

Berikut ini adalah teknik dasar yang perlu dipelajari dalam bermain peran (Rendra 1976:12-78); 1) teknik muncul, 2) teknik memberi isi, 3) teknik pengembangan, 4) teknik membina puncak-puncak, 5) teknik *timing*, 6) teknik penonjolan, 7) keseimbangan peran, 8) pengaturan tempo permainan, 9) latihan sikap badan dan gerak yakin, 10) teknik ucapan, dan 11) latihan menanggapi atau mendengarkan.

Selain teknik yang dikemukakan oleh Rendra, ada beberapa teknik yang dikemukakan oleh Leksono (2007:29-33) mengenai teknik bermain peran

yaitu: 1) teknik muncul, 2) teknik *moving*, 3) teknik *crossing*, 4) *blocking*, 5) keseimbangan, 6) respon, dan 7) permainan tempo.

Dalam sebuah pementasan, untuk seorang pemeran (*actor*) yang masih baru pasti akan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan segala teknik bermain peran. Namun secara perlahan, jika teknik itu dipelajari secara terus menerus maka akan memudahkan seorang aktor dalam bermain peran. Oleh karena itu, perlu adanya kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang aktor ketika bermain peran.

Boleslavky dalam Hasanuddin (1996:175-179) mengemukakan bahwa kemampuan yang harus dipelajari seorang aktor ketika bermain peran.

1. **Konsentrasi**, yaitu pemusatan perhatian pada berbagai aspek guna mendukung kegiatan seni perannya. Pemusatan perhatian ini amat perlu dilakukan, karena jika tidak, pemain akan tetap hadir sebagai dirinya sendiri dan bukan sebagai tokoh yang diperankannya.
2. **Kemampuan mendayagunakan emosional**, yaitu kemampuan seorang pemain untuk menumbuhkan bermacam-macam bentuk emosional dengan kemampuan dan kualitas yang sama baiknya, di dalam berbagai situasi.
3. **Kemampuan laku dramatik**, yaitu kesanggupan pemain di dalam melakukan sikap, tindakan, serta perilaku yang merupakan ekspresi dari tuntutan emosi.
4. **Kemampuan membangun karakter**, yaitu kesanggupan pemain untuk lebur ke dalam suatu pribadi lain dan keluar dari dirinya sendiri selama bermain peran.

5. **Kemampuan melakukan observasi**, yaitu kesanggupan pemain untuk melakukan pengamatan terhadap sikap aktivitas manusia di dalam kehidupan sehari-hari.
6. **Kemampuan menguasai irama**, yaitu kesanggupan pemain untuk menguasai tempo permainan, sehingga pementasan memberikan *suspence* kepada penonton.

### 2.2.3 Langkah-Langkah Bermain Peran

Seorang pemain harus bisa menghayati setiap situasi yang diperankan dan mampu secara sempurna menyelami jiwa tokoh yang dibawakan serta menghidupkan jiwa tokoh yang dibawakan serta menghidupkan jiwa tokoh itu sebagai jiwanya sendiri, sehingga penonton yakin bahwa yang ada di pentas bukan diri sang aktor tetapi diri tokoh yang diperankan. Untuk menjadi pemain yang baik memerlukan proses latihan yang cukup matang. Oscar Brocket dalam Waluyo (2003:116-119) mengemukakan beberapa latihan yang harus dilakukan sebelum bermain peran, yaitu: 1) latihan tubuh, 2) latihan suara, 3) observasi dan imajinasi, 4) latihan konsentrasi, 5) latihan teknik, 6) latihan sistem akting, dan 7) latihan untuk memperlentur keterampilan. Latihan-latihan dasar tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seorang pemain dalam memerankan sebuah drama.

Untuk menjadi seorang pemain yang baik, tidak hanya latihan dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain tetapi ada beberapa langkah yang harus dilakukan untuk memaksimalkan seorang pemain ketika bermain peran.



Djaja Kusuma dalam Tarigan (1985:98-100) mengemukakan langkah-langkah bermain peran terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) tahap persiapan yang terdiri dari beberapa langkah yaitu memilih cerita, mempelajari naskah, memilih pemain, dan sebagainya, 2) tahap latihan yang terdiri dari beberapa langkah yaitu latihan membaca, latihan *blocking*, latihan karya, latihan umum, 3) malam perdana, yaitu pada saat pementasan.

Rendra juga mengemukakan teori *acting* (bermain peran), yang disebut dengan teori jembatan keledai, yang meliputi 11 langkah, yang disebutnya sebagai teknik menciptakan peran (Rendra 1976:69-72). Sebelas langkah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Mengumpulkan tindakan-tindakan pokok yang harus dilakukan oleh sang peran dalam drama itu.
- 2) Mengumpulkan sifat-sifat watak sang peran, kemudian dicoba dihubungkan dengan tindakan-tindakan pokok yang harus dikerjakannya, kemudian ditinjau, manakah yang harus ditonjolkan sebagai alasan untuk tindakan tersebut.
- 3) Mencari dalam naskah, pada bagian mana sifat-sifat pemeran itu harus ditonjolkan.
- 4) Mencari dalam naskah, ucapan-ucapan yang hanya memiliki makna tersirat untuk diberi tekanan lebih jelas, hingga maknanya lebih tersembul keluar.
- 5) Menciptakan gerakan-gerakan air muka, sikap, dan langkah yang dapat mengekspresikan watak tersebut diatas.

- 6) Menciptakan timing atau aturan ketepatan waktu yang sempurna, agar gerakan-gerakan dan air muka sesuai dengan ucapan yang dinyatakan.
- 7) Memperhitungkan teknik, yaitu penonjolan terhadap ucapan, serta penekanannya, pada watak-watak sang peran itu.
- 8) Merancang garis permainan yang sedemikian rupa, sehingga gambaran tiap perincian watak-watak itu, disajikan dalam tangga menuju puncak, dan tindakan yang terkuat dihubungkan dengan watak yang terkuat pula.
- 9) Mengusahakan agar perencanaan tersebut tidak berbenturan dengan rencana (konsep) penyutradaraan.
- 10) Menetapkan *bussiness* dan *blocking* yang sudah ditetapkan bagi sang peran dan diusahakan dihapal agar menjadi kebiasaan oleh sang peran.
- 11) Menghayati dan menghidupkan peran dengan imajinasi melalui jalan pemusatan perhatian pada pikiran dan perasaan peran yang dibawakan. Proses terakhir ini, boleh dikatakan proses meleburkan diri, *encounter*, di mana terjadi penjiwaan mantap.

Dari beberapa langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang pemain harus menghayati setiap situasi yang diperankan dan mampu secara sempurna menyelami jiwa tokoh yang dibawakan sehingga penonton yakin bahwa yang dipentaskan bukan diri sang aktor tetapi diri tokoh yang diperankan.

Menurut Edward A Wright ada lima syarat yang harus dimiliki oleh seorang calon aktor, yaitu sebagai berikut (Waluyo 2003:112).

1. Sensitif.
2. Sensibel.

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

Kelima hal itu harus disertai lima macam daya kepekaan, yaitu sebagai berikut.

- a. Kepekaan akan ekspresi mimik.
- b. Kepekaan terhadap suasana pentas.
- c. Kepekaan terhadap penonton.
- d. Kepekaan terhadap suasana dan ketepatan proporsi peran yang dibawakan.

Agar drama bersifat komunikatif dibutuhkan aktor yang mempunyai kepekaan-kepekaan tersebut. Pembawaan peran harus tepat agar penonton ikut terlibat dalam suasana pentas. Penonton tidak akan merasa bahwa lakonnya itu dibuat-buat. Keseluruhan lakon harus ditampilkan. Pemain diharapkan mampu menentukan mana yang harus dilakukan didalam pentas dengan baik.

#### **2.2.4 Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Bermain Peran**

Ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Menurut Santoso (2008:203), hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran adalah penghayatan, mimik, *gesture*, lafal, intonasi, dan volume suara. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap aspek penilaian bermain peran, sehingga komponen-komponen tersebut saling mendukung satu sama lain untuk membantu memperlancar seorang pemain ketika bermain peran. Seorang pemain tidak bisa disebut sempurna penghayatannya jika tidak ditunjang dengan

mimik dan *gesture* yang tepat. Begitu pula dengan intonasi, seorang pemain tidak dapat dikatakan tepat intonasi dan lafalnya jika volume suara yang dihasilkan tidak dapat terdengar sampai jauh.

#### **2.2.4.1 Penghayatan**

Menghayati berarti memahami secara penuh isi drama (Doyin 2008:73). Sedangkan menurut Wirajaya (2008:72) penghayatan adalah kedalaman pemaknaan terhadap isi dialog, karakter tokoh, dan karakter keadaan/situasi (susah, senang, dan lain-lain). Misalnya seseorang berperan sebagai preman maka saat itu seorang pemain tidak lagi menjadi dirinya sendiri melainkan menjadi preman. Dengan pemahaman itulah maka seorang pemain dapat menyatukan jiwa tokoh dengan jiwanya sendiri.

#### **2.2.4.2 Mimik**

Mimik diartikan sebagai ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain (Wiyanto 2002:14). Wirajaya (2008:72) menambahkan, mimik adalah ekspresi raut muka yang menampakkan karakter atau watak tokoh yang diperankan. Leksono (2007:23) juga mengemukakan bahwa mimik merupakan bagian dari ekspresi wajah untuk menemukan karakter yang diinginkan.

### 2.2.4.3 *Gesture*

*Gesture* adalah gerak-gerak besar yang dilakukan, yaitu gerakan tangan, kaki, kepala, dan tubuh pada umumnya yang dilakukan pemain (Wiyanto 2002:14). Gerak ini adalah gerak yang dilakukan secara sadar. Gerak yang terjadi setelah mendapat perintah dari diri/otak kita untuk melakukan sesuatu, misalnya saja menulis, mengambil gelas, jongkok, dan sebagainya.

### 2.2.4.4 Lafal/Artikulasi

Lafal adalah kejelasan ucapan (Doyin 2008:81). Dalam hal ini jangan sampai ada bagian dialog/kata yang kurang jelas pengucapannya sehingga menimbulkan kerancuan pemaknaan atau menjadi kurang enak didengar.

Dalam <http://jendelastra.com>, artikulasi yang dimaksud adalah pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, sehingga telinga pendengar/penonton dapat mengerti pada kata kata yang diucapkan.

### 2.2.4.5 Intonasi

Intonasi berkaitan dengan dialog terhadap kata-kata yang dianggap penting dan perbedaan nada untuk bentuk dialog tanya, seruan, perintah, permohonan, dan sebagainya (Wirajaya 2008:72).

Intonasi menyangkut tekanan dinamik, tekanan nada, dan tekanan tempo (Doyin 2008:77).

1) Tekanan Dinamik (keras-lemah)

Mengucapkan dialog pada naskah dengan melakukan penekanan-penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan.

2) Tekanan Nada (tinggi)

Mengucapkan kalimat/dialog dengan memakai nada/aksen, artinya tidak mengucapkan seperti biasanya, maksudnya 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.

#### 2.2.4.6 Volume Suara

Volume suara yang baik adalah yang dapat terdengar sampai jauh.

Volume suara yang baik dapat diperoleh jika kita melakukan latihan vokal. Ada beberapa langkah dalam melakukan latihan vokal seperti latihan peregangan dan latihan pernafasan (Leksono 2007:14-15).

### 1) Latihan peregangan

Latihan peregangan pada otot leher, mulut, dada maupun perut, tidak jauh berbeda seperti senam ringan, pelenturan, atau pemanasan olah raga.

### 2) Latihan pernafasan

#### a. Pernafasan dada

Teknisnya latihan pernafasan ini, ketika kita bernafas dengan hitungan sampai 4, udara disimpan di dalam rongga dada, kemudian dihembuskan melalui mulut. Hal tersebut diulang beberapa kali.

#### b. Pernafasan perut

Teknis dan hitungannya sama dengan pernafasan dada, hanya ketika menarik nafas, udara disimpan di dalam rongga perut. Ketika melakukan pernafasan perut, disaat menarik nafas, perut membusung atau mengembung.

#### c. Pernafasan diafragma

Teknisnya, ketika menarik nafas, udara disimpan di rongga diafragma, yaitu sekat antara rongga dada dan rongga perut mengembang ketika menarik nafas.

### 2.2.5 Teknik Kreatif Dramatik

Kreatif dramatik adalah drama yang dipergunakan sebagai media pendidikan anak-anak, jadi guru bukanlah bertindak sebagai sutradara ataupun direktur, tetapi sebagai penuntun dan pendidik (Tarigan 1985:110). Seorang guru di dalam teknik ini bertindak bukan sebagai sutradara, tetapi hanya penuntun agar kegiatan dalam permainan itu sehat dan terpimpin.

Menurut (Basoeki 1978:11) kreatif dramatik adalah suatu teknik yang penuh dengan aktivitas dan dinamika. Pertama mereka mendengar, melihat kemudian menirukan dan langsung menghayati berbagai kegiatan kreatif dramatik. Jadi permainan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bermain peran karena dengan penerapan berbagai aktivitas permainan yang penuh dengan dinamika seorang siswa lebih tertuntun dalam mengikuti pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kreatif dramatik merupakan teknik yang diterapkan untuk pembelajaran bermain peran yang disusun menjadi beberapa tahapan permainan yang dapat membantu siswa untuk dapat lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dalam bermain peran.

#### **2.2.5.1 Langkah-Langkah Urutan Kreatif Dramatik**

Menurut Basoeki (1978:9-10) langkah-langkah teknik kreatif dramatik adalah sebagai berikut.

1. Pemanasan

Pertama-tama penuntun yaitu guru bersama anak-anak mengadakan pemanasan antara lain berlari kecil, jalan cepat, jalan biasa sambil menarik nafas panjang dengan kedua tangannya diangkat ke atas dan ke bawah.



2. Baris-berbaris sambil bernyanyi

Kelompok anak-anak/siswa membentuk lingkaran. Penuntun (guru) mengajak kelompok berbaris tegap sambil menyanyikan lagu/nyanyian yang sesuai untuk mengiringi derap kaki.

3. Acara humor antara siswa

Penuntun menyebutkan satu dua nyanyian untuk dinyanyikan oleh anak-anak dengan sistem solo, duet sampai trio. Kemudian setelah nyanyian itu dikumandangkan kelompok bertepuk tangan. Tiap pergantian acara selalu diikuti dengan tepuk tangan.

4. Bercerita

Penuntun membacakan sebuah cerita pendek dan menarik seorang anak untuk diucapkan secara lisan cerita pendek tadi. Cerita itu diucapkan sejelas-jelasnya dengan bahasa yang bebas.

5. Berdeklamasi

Pelajaran berikutnya kelompok anak-anak berlatih berdeklamasi, membaca indah yang disiapkan oleh penuntun terlebih dahulu sebagai materi di lapangan. Pada waktu berlatih kreatif dramatik penuntun harus meyakinkan kepada siswa agar sudah hafal untaian kalimat tersebut. Lain hal dengan membaca indah naskah atau catatan dari anak-anak itu sendiri.

6. Berlatih ucapan atau dialog

Penuntun melatih anak-anak dimulai dari satu sampai lima suku kata dengan diucapkan bersama. Tiap suku kata diucapkan disertai gerak-gerak spontan dari anak-anak sendiri.

#### 7. Pelajaran tanya jawab langsung

Sesudah memahami pelajaran ucapan yang dimulai dari satu, dua sampai lima suku kata, anak-anak dapat membuat kata-kata sendiri. Pelajaran berikutnya membuat kalimat tanya jawab yang dipimpin oleh penuntun, dan siswa diharapkan langsung menjawab secara spontan pertanyaan berupa percakapan tersebut.

#### 8. Pelajaran dramatisasi dan improvisasi

Penuntun menyampaikan sebuah cerita pendek dengan menyebutkan para pelaku serta wataknya maupun ucapan-ucapan yang dianggap penting. Sesudah itu, penuntun menunjuk anak-anak berperan tokoh pada cerita tersebut menggunakan percakapan dengan bahasa yang bebas.

#### 9. Kontes peran

Pelajaran kontes peran dapat dimulai dengan menirukan tingkah laku seorang tokoh misalnya dokter, pak lurah, polisi dan sebagainya dengan gerak-gerak dan tingkah laku yang tepat.

Dalam bukunya, Basoeki (1978:8) menyebutkan langkah-langkah tersebut diterapkan untuk anak-anak Sekolah Menengah Pertama, tetapi peneliti tidak sepenuhnya menerapkan semua langkah-langkah kreatif dramatik tersebut untuk anak Sekolah Menengah Atas. Penerapan langkah teknik kreatif dramatik untuk siswa Sekolah Menengah Atas dalam bermain peran diawali dengan 1) berlatih ucapan/dialog, seorang guru sebagai penuntun melatih anak-anak mengucapkan satu sampai lima suku kata dengan diucapkan bersama-sama. Tiap suku kata diucapkan disertai gerak-gerak spontan dari anak-anak sendiri, 2)

membuat kalimat tanya jawab yang dilakukan secara spontan, artinya secara langsung tanpa persiapan. Setelah memahami pelajaran ucapan yang dimulai dari satu, dua sampai lima suku kata, anak-anak dapat membuat kata-kata sendiri. Percakapan anak-anak baik dalam bentuk tanya jawab atau bercerita sudah tentu dengan disertai gerak-gerik atau mimik secara langsung. Pertanyaan diberikan oleh guru, dan siswa diharapkan langsung menjawab secara spontan pertanyaan tersebut, 3) improvisasi. Guru sebagai penuntun menyampaikan sebuah cerita pendek dengan menyebutkan para pelaku serta wataknya maupun ucapan yang penting disampaikan, kemudian siswa mengimprovisasinya dengan bahasa bebas, dan 4) penerapan teknik ini yaitu dengan kontes peran. Siswa memerankan tokoh dengan ekspresi yang tepat, misalnya tokoh seorang dokter, polisi dan tokoh-tokoh yang lainnya.

#### **2.2.5.2 Manfaat Kreatif Dramatik**

Sastrowondho dalam Tarigan (1985:111) menyebutkan manfaat kreatif dramatik, antara lain:

1. memupuk kerja sama yang baik dalam pergaulan sosial,
2. memberi kesempatan kepada anak itu melahirkan daya kreasi masing-masing,
3. mengembangkan emosi yang sehat pada anak-anak,
4. menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain,
5. mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik,
6. menghargai pendapat dan pikiran orang lain,

7. menanamkan kepercayaan pada diri sendiri, dan
8. dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Manfaat dari kreatif dramatik ada beberapa macam (Basoeki 1978:11)

yaitu:

1. Di sekolah

Dengan latihan kreatif dramatik, anak-anak terlatih berani tidak pemalu, mereka bersama-sama memasuki dunia anak-anak untuk berdiskusi (bertanya-jawab), belajar wicara, berpidato, bermain drama, dan memecahkan suatu masalah secara sederhana. Manfaat yang berikutnya mereka belajar menggunakan bahasa Indonesia dengan sebaik-baiknya, lancar yang semula bila bercakap kaku dan sukar maka sekarang menjadi terbiasa.

2. Di masyarakat

Anak-anak yang sudah terjun dan mengalami kegiatan dramatik diharapkan dapat bertindak sebagai protokol dalam suatu acara untuk hajat, memimpin acara pertunjukan di sekolah.

3. Untuk hari kemudian

Apabila masa kanak-kanak sudah berlalu dengan mendapatkan berbagai pengalaman yang baik dan berguna jelas akan mendorong ke arah suatu cita-cita agar dirinya kelak menjadi anak yang berbudi luhur, berguna bagi nusa dan bangsa.

Dari berbagai manfaat tersebut, secara khusus pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik bermanfaat agar siswa lebih mudah

bermain peran dengan baik. Teknik ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan kreasi dalam pembelajaran bermain peran sehingga siswa lebih mudah mengembangkan ekspresinya ketika ia bermain peran.

### 2.2.6 Sayembara dalam Bermain Peran

Sayembara dalam bahasa Sanskerta "*Swayam*" dalam berarti "sendiri" dan "*Vara*" berarti "memilih" atau "menginginkan". Dalam pelaksanaannya sayembara dititikberatkan pada perlombaan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Dalam konsep ini sayembara dikhususkan pada pertunjukan terbaik ketika bermain peran.

Sayembara di sini dimaksudkan untuk memotivasi siswa dalam bermain peran yang baik. Mereka menunjukkan kemampuannya sebaik mungkin di atas panggung sehingga mereka mendapatkan yang terbaik dan itu menjadikan siswa terus berlatih dengan sungguh-sungguh. Motivasi sendiri merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Irawan dalam Amaniyah 2008: 11 ).

Motivasi ada dua macam (Prayitno 1989:10), yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang hidup dalam diri siswa sendiri dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Maksudnya motivasi ini murni timbul dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar. Misalnya keinginan untuk mendapatkan keinginan tertentu dengan mengembangkan sikapnya sendiri untuk berhasil. Motivasi ekstrinsik yaitu

motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Faktor-faktor tersebut misalnya adanya hadiah, medali, angka, dan sebagainya.

Sayembara yang dalam penelitian ini termasuk jenis motivasi ekstrinsik yaitu motivasi untuk siswa yang dipengaruhi faktor luar, yaitu suatu keinginan untuk mendapatkan hadiah dengan mencoba melakukan yang terbaik dari suatu hal. Oleh karena itu, sayembara dalam penelitian ini berfungsi sebagai upaya membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sehingga siswa lebih terarah pembelajarannya agar siswa mudah mencapai tujuannya.

Hal yang perlu diketahui ketika pembelajaran berlangsung, sayembara dalam pembelajaran ini bukan berarti membuat para siswa saling bertentangan atau bermusuhan, tetapi persaingan yang dimaksud adalah persaingan sehat agar siswa mampu mengembangkan kompetisi atau kemampuan yang dimiliki agar pembelajaran maksimal.

### **2.2.7 Penerapan Teknik Kreatif Dramatik dan Sayembara dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Teknik kreatif dramatik dan sayembara merupakan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil bermain peran yang maksimal. Dengan teknik ini, siswa akan lebih mudah mengekspresikan watak tokoh yang akan dibawakannya karena teknik ini dalam beberapa penerapannya menuntun siswa berlatih bermain peran secara bertahap dari latihan dasar yaitu mengucapkan satu atau dua suku kata disertai gerak-gerik, kemudian tanya jawab langsung

yaitu berdialog langsung antara dua orang atau lebih, kemudian melakukan improvisasi dari tokoh cerita yang didengarkan sampai akhirnya diadakan kontes peran untuk memperagakan secara keseluruhan watak tokoh disertai dengan tingkah laku, ekspresi, serta ucapan yang tepat.

Dengan tahapan-tahapan tersebut, penerapan teknik kreatif dramatik dalam pembelajaran bermain peran membuat siswa menjadi lebih mudah memahami bagaimana ekspresi yang tepat dalam memerankan sebuah tokoh dalam drama. Pembelajaran bermain peran dengan teknik ini juga dilengkapi dengan sayembara agar memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara ini yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

1. Guru menyuruh beberapa siswa ke depan kelas dan membagikan contoh naskah drama untuk dibacakan. Siswa memperhatikan teman yang sedang bermain peran dan menyimpulkan konsep bermain peran serta hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran (artikulasi/pengucapan, intonasi, ekspresi yang meliputi gerak-gerik/sikap badan dan mimik yang tepat).
2. (*Berlatih ucapan/dialog*); Guru melakukan pembinaan dialog untuk memulai pembelajaran secara bersama-sama.

Penuntun ( Guru	Gerak/akting siswa secara spontan
Jika ada seorang siswa yang terlambat berangkat sekolah dan dimarahi oleh gurunya apa yang akan dikatakannya? (disertai dengan mimik yang tepat)	Maafkan saya bu, saya terlambat, saya tidak akan mengulanginya lagi (raut muka menyesal)

3. Guru menyuruh salah satu siswa maju di depan kelas untuk mencoba melakukan beberapa ucapan kata yang ditulis oleh guru dalam selembar kertas disertai dengan ekspresi yang tepat dan diikuti dengan siswa yang lainnya.
4. (*Membuat kalimat tanya jawab spontan*); Guru membagi siswa untuk berpasangan dan menuntun siswa untuk melakukan tanya jawab langsung kepada pasangannya. Gerak spontan para siswa melalui kegiatan tanya jawab dengan disertai mimik yang tepat adalah langkah yang tepat untuk melatih siswa agar lebih lancar dalam berdialog.
5. (*Improvisasi*); Guru menuntun siswa untuk memahami cerita yang dibacakan oleh guru, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita tersebut untuk diperagakan bersama pasangannya, disertai percakapan dengan bahasa mereka sendiri. Ini merupakan latihan berimprovisasi.
6. Setelah mereka melakukan latihan tanya jawab langsung dan improvisasi guru membagikan kertas untuk menilai teman pasangannya.



7. Guru membagi sebuah kelompok besar yang terdiri dari 5-6 orang dan membagi naskah drama.
8. (*Kontes peran*); Guru membimbing siswa untuk memahami beberapa tokoh dalam cerita tersebut, setelah siswa berlatih di dalam kelompoknya, guru meminta masing-masing kelompok melakukan kontes peran berdasarkan naskah tersebut dan kelompok lain mengomentarnya.
9. Guru menilai kontes peran oleh siswa berupa penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses yaitu keaktifan siswa dalam latihan bermain peran menggunakan teknik kreatif dramatik, dan penilaian hasil ketika siswa melakukan kontes peran di depan kelas.
10. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik sebagai bagian dari sayembara.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh tiga faktor yang berpengaruh, yaitu faktor model pembelajaran yang digunakan oleh guru, faktor siswa dan faktor lingkungan sekolah. Salah satu faktor yang paling berpengaruh dan harus segera dicari jalan keluarnya adalah faktor model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini dalam membelajarkan bermain peran, guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang konvensional dan kurang inovasi. Akibatnya, dalam pembelajaran sebagian besar siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran dan pembelajaran yang ada

berjalan monoton. Hal ini mengakibatkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran bermain peran.

Upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengubah cara yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Kreatif dramatik bisa menjadi solusi untuk mengatasi suasana pembelajaran yang tidak aktif dan terkesan monoton, sedangkan sayembara bisa memotivasi siswa agar rajin berlatih untuk menjadi yang terbaik dalam pembelajaran bermain peran. Dalam teknik kreatif dramatik, siswa secara berkelompok akan saling bekerjasama dalam berlatih bermain peran. Setelah selesai siswa diharapkan dapat berlatih secara individu kemudian guru dan teman yang lain memberikan masukan, hal itu dilakukan agar terjadi pembelajaran yang akrab dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran kreatif dramatik *pertama*, siswa dilatih untuk dapat berekspresi dari dialog-dialog yang diucapkan oleh guru, *kedua* siswa dikelompokkan secara bertahap dimulai dari siswa berpasangan terdiri dari dua orang yaitu latihan berdialog/tanya jawab langsung yang merupakan tahapan bagian dari proses kreatif dramatik. Sesudah itu *ketiga* guru bercerita dan menuntun siswa untuk bisa berlatih bermain peran sesuai dengan cerita tersebut dengan bahasa yang bebas (berimprovisasi). Hal itu dilakukan agar siswa lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran ini, *keempat* merupakan kegiatan terakhir yaitu kontes peran. Siswa dibagi beberapa kelompok terdiri dari 5-6 orang memerankan beberapa tokoh dari naskah drama yang telah dibawakan oleh

guru, siswa secara berkelompok bebas memilih tokoh yang mereka suka untuk diperagakan di depan kelas dengan memperhatikan tingkah lakunya, ucapannya, ekspresi dan gerak-geriknya apakah sudah tepat dengan peran yang ia bawaan atau tidak.

Pembelajaran ini berorientasi pada sayembara. Tujuannya agar siswa bisa lebih sungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran ini. Siswa yang paling baik bermain peran maka itulah yang akan diberi hadiah.

Sebelum guru mengomentari hasil pembelajaran tadi, siswa diberi kesempatan untuk saling mengomentari pementasan anggota kelompok lain. Guru bertugas memberikan simpulan akhir tentang pembelajaran yang berlangsung hari itu. Pembelajaran ditutup dengan refleksi yang dipimpin oleh guru.

Setelah siswa selesai menerima materi pembelajaran, guru melakukan evaluasi. Dari hasil evaluasi diharapkan terdapat peningkatan nilai siswa dan tidak hanya nilai siswa saja yang mengalami perubahan, perilaku siswa juga mengalami perubahan setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik kreatif dramatik.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

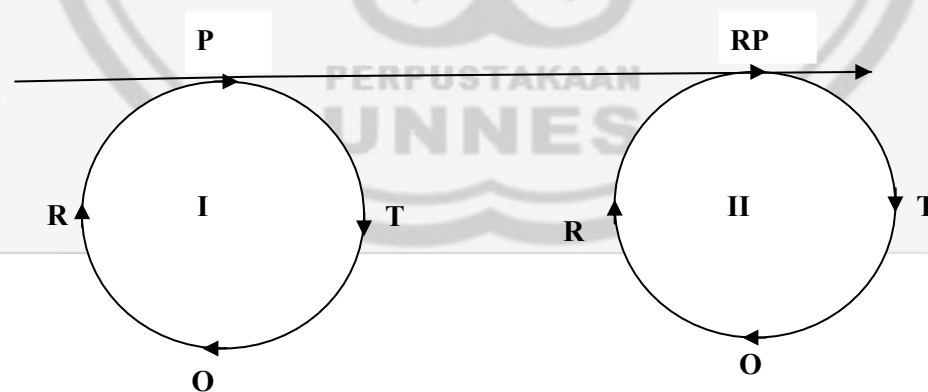
Berdasarkan uraian di atas, hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang akan meningkat jika dalam pembelajarannya menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Suyanto dalam Subyantoro 2009:7). Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk memperjelas prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut (Tripp dalam Subyantoro 2009:27):



**Bagan 1 Siklus Pembelajaran**

Keterangan:

P : Perencanaan

T : Tindakan

O : Observasi

R : Refleksi

RP : Revisi Perencanaan

Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan 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.

### **3.2 Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas**

Prosedur perencanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### **3.2.1 Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

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

### 3.2.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, dilakukan persiapan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dengan langkah-langkah: (1) menyusun rencana pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (2) menentukan naskah drama yang akan diperagakan siswa, (3) mempersiapkan instrumen penilaian yaitu instrumen tes dan nontes. Instrumen tes berupa tes unjuk kerja beserta kriteria penilaiannya, dan instrumen nontes berupa lembar observasi, lembar jurnal, pedoman wawancara, dan dokumentasi foto, (4) menyusun rencana penelitian yang akan dilakukan dengan melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran dan kelas yang akan diteliti.

### 3.2.1.2 Tindakan

Tahap tindakan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dan dipersiapkan secara garis besar yaitu pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Tindakan ini terdiri atas dua pertemuan yang terbagi atas tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

#### a. Pertemuan Pertama

Tahap pendahuluan. Dimulai dari apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran dengan mengaitkan materi yang akan disampaikan yaitu materi bermain peran dengan dunia nyata. Hal ini dimaksudkan agar siswa siap untuk

mempelajari materi. Kemudian guru mengutarakan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran, guru juga memotivasi siswa terhadap manfaat yang diperoleh siswa dan dapat di aplikasikan ke dalam dunia nyata, misalnya dengan pembelajaran bermain peran siswa bisa menjadi seorang pemain film atau aktor teater terkenal.

Kedua, tahap inti pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran siklus I dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: (1) salah satu siswa mencoba bermain peran dan menyimpulkan konsep tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (2) siswa maju di depan kelas untuk mencoba melakukan beberapa ucapan kata yang ditulis oleh guru dalam selembar kertas disertai dengan ekspresi yang tepat dan diikuti dengan siswa yang lainnya (*berlatih ucapan/dialog*), (3) siswa berpasangan yang terdiri dari 2 orang, siswa membuat pertanyaan langsung yang akan disampaikan kepada teman sekelompoknya dengan tema percakapan yang telah ditentukan oleh guru (*tanya jawab spontan*), (4) siswa memahami cerita yang dibacakan oleh guru, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita tersebut untuk diperagakan bersama teman pasangannya, disertai percakapan dengan bahasa mereka sendiri (*improvisasi*), (5) siswa diberi panduan penilaian untuk menilai teman pasangannya ketika berlatih ucapan, tanya jawab spontan, dan improvisasi, (6) siswa membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, dan dibagikan naskah drama, (7) siswa masing-masing kelompok memahami

naskah drama tersebut sebagai persiapan pertemuan selanjutnya yang akan diadakan kontes bermain peran untuk setiap kelompok.

Ketiga, tahap penutup. (1) guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran, (2) guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan, (4) guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (5) siswa diberi tugas untuk berlatih peran berdasarkan naskah drama yang telah dibagikan setiap kelompok dan akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya, (6) guru menutup pelajaran dengan memberikan penguatan.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pertemuan pertama. Tindakan ini juga diawali dari tahap pendahuluan yang dimulai dari apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran bermain peran. Kemudian guru mengutarakan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran, guru juga memotivasi siswa terhadap manfaat yang akan diperoleh dari pembelajaran ini.

Kedua, tahap inti pembelajaran. Kegiatan inti pada pertemuan kedua merupakan lanjutan dari tahapan inti pertemuan pertama yaitu



sebagai berikut: (1) siswa memperhatikan kembali sedikit materi tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (2) siswa berkumpul dengan kelompok besarnya yang terdiri dari 5-6 orang, (3) siswa berlatih bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah dibagikan setiap kelompok pada pertemuan sebelumnya, (4) setiap kelompok bermain peran di depan kelas (*kontes peran*), (5) siswa dari kelompok lain memperhatikan dan memberikan komentarnya sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang telah dibagikan oleh guru, (6) guru memberikan evaluasi dan mengumumkan kelompok terbaik sebagai pemenang sayembara bermain peran.

Ketiga, tahap penutup. (1) guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran, (2) guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan, (4) guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (5) guru menutup pelajaran.

### **3.2.1.3 Observasi**

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung dilakukan pengamatan. Pada kegiatan ini, peneliti mengamati sikap dan respon siswa berkaitan dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Kegiatan observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data

tentang teknik yang digunakan yaitu teknik kreatif dramatik dan sayembara selama proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan data dilakukan melalui tes dan nontes.

Proses pengambilan data tes adalah untuk melihat kemampuan materi yang diserap oleh siswa dan keterampilan siswa dalam bermain peran. Kegiatan yang dilakukan berupa data tes unjuk kerja atau tes performan siswa dalam bermain peran serta peningkatan setelah dilakukan dua siklus. Proses pengambilan data nontes diperoleh melalui empat tahap yaitu: (1) observasi siswa untuk mengetahui perilaku atau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, (2) jurnal penelitian untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik, (3) wawancara untuk mengetahui pendapat siswa yang dilakukan di luar pembelajaran kepada perwakilan siswa yang memperoleh nilai rendah, sedang, dan tinggi, (4) dokumentasi foto yang digunakan sebagai laporan yang berupa gambar dan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Semua data tersebut dijelaskan dalam bentuk deskripsi secara lengkap.

#### **3.2.1.4 Refleksi**

Setelah melakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil tes dan nontes karena refleksi merupakan kegiatan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil pembelajaran dari tindakan yang telah dilakukan untuk perbaikan pelaksanaan siklus II. Analisis hasil tes dilakukan dengan keterampilan bermain peran siswa. Analisis hasil nontes dilakukan dengan menganalisis hasil observasi, jurnal, wawancara, dan

dokumentasi foto. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan teknik pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan untuk mengetahui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Jika hasil tes tersebut belum memenuhi target yang telah ditentukan, maka akan dilakukan tindakan siklus II dengan alternatif pemecahan masalah yang terjadi pada siklus I, sedangkan kelebihan yang ada pada siklus I akan dipertahankan dan lebih ditingkatkan pada siklus II.

### **3.2.2 Prosedur Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas dalam siklus II terdiri atas empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang merupakan tindak lanjut dari siklus I. Hasil refleksi dari siklus I diperbaiki pada siklus II.

#### **3.2.2.1 Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan dilaksanakan pada siklus II dengan memperbaiki hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan sebagai bentuk perencanaan pada siklus II meliputi: (1) identifikasi hal-hal yang memerlukan perbaikan berdasarkan hasil observasi siklus I, (2) menentukan langkah-langkah perbaikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (3) merevisi instrumen yang berupa data nontes, yaitu lembar jurnal, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi foto. Instrumen data tes berupa

tes uraian dan tes unjuk kerja, (4) menyiapkan perangkat pelajaran bermain peran yang akan digunakan dalam evaluasi hasil belajar siklus II.

### 3.2.2.2 Tindakan

Tindakan pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki hasil revisi tindakan yang telah dilakukan pada siklus I.

#### a. Pertemuan Pertama

Tahap pendahuluan, sama seperti pada siklus I dimulai dari (1) apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran dengan guru bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi siswa mengenai materi bermain peran pada pertemuan siklus I, hal ini dimaksudkan agar siswa siap untuk mempelajari materi, (2) kemudian guru mengutarakan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran, (3) guru memotivasi siswa pembelajaran bermain peran dapat berjalan lebih baik.

Kedua, tahap inti pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran siklus II dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: (1) salah satu siswa maju ke depan kelas untuk mencoba bermain peran dan mengingat kembali hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran dengan cara guru memberikan umpan balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang disampaikan pada siklus I, (2) (*guru memberikan contoh dari berlatih dialog*) beberapa siswa maju di depan kelas dan mencoba mengucapkan beberapa kata yang ditulis oleh guru dalam

selembar kertas disertai dengan ekspresi yang tepat dan diikuti dengan siswa yang lainnya (*berlatih ucapan/dialog*), (3) (*guru memberikan contoh tanya jawab langsung*) siswa kembali berpasangan dan melakukan tanya jawab langsung sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru (*tanya jawab langsung*), (4) (*guru memberikan contoh improvisasi*) siswa memahami cerita yang dibacakan oleh guru, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita tersebut untuk diperagakan bersama teman pasangannya, disertai percakapan dengan bahasa mereka sendiri (*improvisasi*), pada siklus II tema percakapan dan cerita yang diberikan berbeda dengan siklus I, (5) siswa diberi panduan penilaian untuk menilai teman pasangannya ketika berlatih ucapan, tanya jawab spontan, dan improvisasi, (6) siswa membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang sesuai dengan kelompok besar pada siklus I, dan dibagikan naskah drama, (7) siswa masing-masing kelompok memahami naskah drama tersebut sebagai persiapan pertemuan selanjutnya yang akan diadakan kontes bermain peran untuk setiap kelompok.

Ketiga, tahap penutup. (1) guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran, (2) guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, (3) guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan, (4) guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (5) siswa diberi tugas untuk

berlatih peran berdasarkan naskah drama yang telah dipilih setiap kelompok dan akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya, (6) guru menutup pelajaran dengan memberikan penguatan.

b. Pertemuan Kedua

Tindakan ini juga diawali dari tahap pendahuluan yang dimulai dari apersepsi yaitu tahap mengkondisikan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran bermain peran. Kemudian guru mengutarakan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran, guru juga memotivasi siswa terhadap manfaat yang akan diperoleh dari pembelajaran ini.

Kedua, tahap inti pembelajaran. Kegiatan inti pada pertemuan kedua merupakan lanjutan dari tahapan inti pertemuan pertama yaitu sebagai berikut: (1) siswa berkumpul dengan kelompok besarnya yang terdiri dari 5-6 orang, (2) siswa diberikan kesempatan untuk berlatih bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah dipilih setiap kelompok dengan waktu sedikit lama daripada siklus I, (3) siswa masing-masing kelompok bermain peran di depan kelas (*kontes peran*), (4) anggota kelompok yang lain mengomentari kontes bermain peran tersebut berdasarkan aspek-aspek penilaian yang telah diberikan oleh guru, (5) siswa masing-masing kelompok yang maju di depan kelas dievaluasi guru sebagai penilaian akhir pembelajaran bermain peran, (6) siswa diumumkan hasil pemenang sayembara bermain peran dari kelompok yang terbaik, (7)

siswa diberi hadiah sebagai bagian dari sayembara dalam pembelajaran ini.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan penutup, (1) guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (2) guru bersama siswa mengadakan refleksi pembelajaran bermain peran yang telah dilakukan, (3) guru menutup pelajaran dengan menyuruh siswa tetap berlatih bermain peran.

### **3.2.2.3 Observasi**

Observasi adalah kegiatan mengamati reaksi dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh guru kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tindakan siklus II ini masih dilakukan observasi untuk melihat peningkatan keterampilan siswa dalam bermain peran dan perubahan tingkah laku siswa setelah dilakukan tindakan siklus II. Observasi siklus II juga masih sama dengan siklus I yaitu dilakukan melalui data tes dan nontes.

Dalam proses observasi ini, data yang diperoleh melalui beberapa cara yaitu (1) tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap materi, dan tes keterampilan siswa dalam bermain peran, (2) observasi untuk mengetahui tingkah laku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (3) jurnal diberikan untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran, (4) wawancara untuk mengetahui pendapat siswa yang dilakukan di luar pembelajaran kepada perwakilan siswa yang memperoleh nilai

rendah, sedang, dan tinggi, (5) dokumentasi foto yang digunakan sebagai laporan yang berupa gambar dan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Semua data tersebut dijelaskan dalam bentuk deskripsi secara lengkap.

Observasi pada siklus II dilakukan dengan cara melihat peningkatan hasil tes dan melihat perubahan perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi keefektifan siswa dalam mengerjakan tugas dan keefektifan siswa dalam kelompoknya. Kegiatan wawancara juga dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran terutama pada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi, sedang, dan rendah.

#### **3.2.2.4 Refleksi**

Refleksi pada siklus II ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik kreatif dramatik dan sayembara dalam pembelajaran bermain peran dan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan perbaikan tindakan pada siklus I. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes uraian dan tes keterampilan bermain peran dan hasil nontes yang dilakukan pada siklus II. Hasil nontes berupa observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto juga dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Refleksi pada siklus II dilakukan untuk merefleksi hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I. Tujuan refleksi ini adalah untuk menentukan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai selama proses pembelajaran dan untuk mencari kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Kemajuan yang



dicapai pada siklus II adalah peningkatan tes keterampilan bermain peran dan perubahan tingkah laku siswa dari negatif menjadi positif.

### 3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain peran kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Kabupaten Brebes. Peneliti memilih kelas ini sebagai sumber pengambilan data karena menurut informasi dari guru yang mengajar kelas tersebut, keterampilan bermain peran masih rendah atau kurang maksimal. Siswa masih kurang menghayati perannya dalam membawakan tokoh cerita. Ekspresi siswa belum menunjukkan adanya keterampilan bermain peran yang baik dan benar. Selain itu, dialog-dialog antartokoh masih terkesan kaku dan unsur kreativitas di dalamnya masih jauh dari apa yang diharapkan, sehingga dalam pembelajaran ini memerlukan teknik pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Melalui teknik kreatif dramatik dan sayembara diharapkan keterampilan bermain peran kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang dapat meningkat sebab teknik kreatif dramatik mengikuti pola pembelajaran berproses. Selain itu, melalui teknik kreatif dramatik siswa lebih mudah untuk mengekspresikan dialog para tokoh ketika bermain peran dan dilakukan sayembara diharapkan dapat memicu semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua variabel, yakni: variabel keterampilan bermain peran dan variabel teknik kreatif dramatik dan sayembara.

#### **3.4.1 Keterampilan Bermain Peran**

Keterampilan bermain peran adalah keterampilan dalam memainkan peran sesuai tuntutan kerangka naskah peran. Seorang siswa dalam bermain peran diharapkan dapat menghayati peran yang mereka bawaikan. Seseorang dikatakan berhasil bermain peran jika seseorang mampu melepaskan jati dirinya ketika ia bermain peran. Siswa diharuskan menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon yang akan mereka bawaikan.

Dalam pembelajaran ini, siswa dikatakan mencapai target keberhasilan jika siswa mampu bermain peran sesuai dengan karakter dalam naskah drama. Aspek-aspek yang dijadikan penilaian adalah pelafalan, intonasi, volume suara, ekspresi dan improvisasi. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil jika mampu bermain peran dengan baik dan telah mencapai nilai ketuntasan belajar sebesar 70.

#### **3.4.2 Pembelajaran Melalui Teknik Kreatif Dramatik Dan Sayembara**

Pembelajaran dengan menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara yang dimaksud adalah pembelajaran berproses melalui berbagai tahapan yang meliputi latihan dialog, tanya jawab langsung, improvisasi, dan kontes peran.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua bentuk instrumen yaitu instrumen tes dan instrumen nontes.

#### 3.5.1 Instrumen Tes Unjuk Kerja

Instrumen yang berupa tes yaitu berupa perintah kepada siswa untuk mengungkapkan data tentang kemampuan siswa dalam bermain peran. Pada instrumen tersebut digunakan pedoman penilaian kemampuan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik menggunakan tes unjuk kerja.

Tes unjuk kerja adalah tes yang menghendaki respon tindakan dan praktik. Dalam hal ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bermain peran. Melalui tes unjuk kerja peneliti secara langsung dapat mengetahui dan mengukur kemampuan siswa saat memerankan tokoh yang terdapat dalam naskah drama.

Berikut pedoman penilaian bermain peran dengan memperhatikan aspek pelafalan, intonasi, volume suara, ekspresi wajah (mimik), dan *gesture*.

Tabel 1 Aspek Penilaian dan Skor Maksimal

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor	Kategori
1.	Artikulasi (Pelafalan)	pengucapan kata atau dialog tidak tersendat-sendat dan tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 1-3x	15	Baik
		pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 4-7x	10	Cukup
		pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 8-10x	5	Kurang
2.	Intonasi	intonasi sangat tepat. Pemberian tekanan pada kata dan dialog sangat sesuai dengan tuntutan naskah, tidak monoton atau datar	20	Sangat baik
		terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 1-3x	15	Baik
		terdapat ketidaksesuaian pada	10	Cukup

		pemberian tekanan pada kata dan dialog 4-7x		
		terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 8-10x	5	Kurang
3.	Volume suara	Suara terdengar sampai jauh dan sangat jelas	20	Sangat baik
		Terdapat kata yang tidak terdengar 1-3x	15	Baik
		Terdapat kata yang tidak terdengar 4-7x	10	Cukup
		Terdapat kata yang tidak terdengar 8-10x	5	Kurang
4.	Mimik	Pengimajinasian mimik sangat alami dan tidak berlebihan sesuai dengan tuntutan peran dan naskah serta tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		dalam pengimajinasian mimik terdapat 1-3x kesalahan	15	Baik
		dalam pengimajinasian mimik terdapat 4-7x kesalahan	10	Cukup
		dalam pengimajinasian mimik	5	Kurang

		terdapat 8-10x kesalahan		
5.	<i>Gesture</i>	spontanitas, variasi gerakan tubuh sesuai dengan tuntutan naskah dan peran dan tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 1-3x	15	Baik
		terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 4-7x	10	Cukup
		terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 8-10x	5	Kurang

Tabel di atas digunakan sebagai pedoman penilaian, penilaian pada siswa di bagi menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Berdasarkan pedoman di atas, maka peneliti dapat mengetahui hasil tes bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Tes akan dilakukan satu kali dalam setiap siklus. Apabila hasil bermain peran pada siklus I belum maksimal, maka akan diadakan tindakan siklus II. Setelah memperoleh nilai pada masing-masing aspek diatas, kemudian semua nilai tersebut dijumlah. Apabila nilai siswa berkisar antara 85-100 berarti kemampuan bermain peran sangat baik, 75-84 berarti kemampuan bermain peran termasuk kategori baik, jika nilai siswa berkisar antara 65-74 termasuk dalam kategori cukup, dan siswa yang menempati kategori kurang jika nilai siswa berkisar antara 0-64.

**Tabel 2 Skor Penilaian Tes Keterampilan Bermain Peran**

No	Kategori	Skor maksimal
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	75-84
3	Cukup	65-74
4	Kurang	0-64

### 3.5.2 Instrumen Nontes

Instrumen nontes digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa, sikap siswa dalam proses pembelajaran, serta tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan selama mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Bentuk instrumen dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, lembar jurnal, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

#### 3.5.2.1 Lembar Observasi

Lembar observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai perubahan perilaku, sikap, atau respon siswa pada siklus I dan siklus II selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Aspek-aspek pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar meliputi perilaku positif dan negatif siswa selama mengikuti pembelajaran.

Perilaku positif yang diamati yaitu: (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, (3) keseriusan siswa di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran, (4) respon siswa selama pembelajaran berlangsung ketika menggunakan teknik kreatif dramatik, (5) keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. sedangkan perilaku negatif siswa yang diamati yaitu ketidakseriusan siswa ketika melakukan proses pembelajaran seperti (1) siswa yang keluar dari kelas pada saat pembelajaran berlangsung, (2) siswa yang mengantuk, (3) siswa yang bergurau ketika pembelajaran, (4) cara duduk siswa yang kurang sopan, (5) siswa yang makan di dalam kelas.

### **3.5.2.2 Lembar Jurnal**

Lembar jurnal merupakan catatan yang ditulis siswa dan guru selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung. Siswa disuruh untuk menjawab beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti yang berhubungan dengan proses pembelajaran bermain peran menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Aspek yang diamati dalam jurnal siswa yaitu (1) tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, (2) kesan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik apakah siswa mudah memahami materi bermain peran, (3) bagaimana kesulitan siswa dalam bermain peran menggunakan teknik kreatif dramatik, dan (4) saran siswa terhadap pembelajaran bermain peran menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara.



Jurnal guru dibuat oleh guru untuk mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati dalam jurnal guru yaitu (1) kesiapan siswa ketika bermain peran, (2) keaktifan siswa ketika mengikuti pelajaran, (3) suasana kelas ketika siswa berlatih bermain peran, (4) keefektifan teknik kreatif dramatik dan sayembara dalam pembelajaran bermain peran, dan (5) perilaku siswa ketika penilaian bermain peran.

### **3.5.2.3 Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data yang berisi pendapat siswa mengenai kemudahan, kesulitan, dan hambatan dalam pembelajaran bermain peran dengan metode-metode sebelumnya yang dilakukan oleh guru. Wawancara dilakukan di luar jam pelajaran dengan menggunakan teknik tanya jawab secara langsung kepada siswa. Sasaran wawancara adalah beberapa siswa yang memperoleh nilai terbaik, sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai rendah atau kurang.

Aspek yang diungkapkan dalam wawancara meliputi (1) pendapat siswa tentang pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara yaitu pernah/tidaknya penerapan teknik kreatif dramatik dalam pembelajaran bermain peran, (2) senang/tidaknya siswa dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (3) kesulitan yang dialami oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, (4) pendapat siswa mengenai manfaat dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif

dramatik dan sayembara, dan (5) saran yang diberikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik.

#### **3.5.2.4 Pedoman Dokumentasi**

Dokumentasi foto ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara visual tentang pembelajaran yang dilakukan di kelas. Jadi dengan adanya dokumentasi foto akan membuat peneliti mengingat kembali data kualitatif yang mungkin terlewatkan dan tidak teramati saat penelitian. Pengambilan foto ini difokuskan pada (1) ketika aktivitas awal pembelajaran bermain peran, yaitu ketika guru memberikan penjelasan, (2) ketika siswa mendengarkan penjelasan dari guru, (3) ketika siswa bertanya tentang materi yang belum paham, (4) ketika siswa membentuk kelompok, (5) saat siswa berlatih dengan kelompoknya, (6) saat siswa maju ke depan kelas pada saat bermain peran.

#### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes yang bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

### **3.6.1 Teknik Tes**

Data dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh dengan mengadakan tes. Untuk memperoleh data, tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II. Bentuk tes berupa tes unjuk kerja yaitu ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Dengan demikian, peneliti akan mudah mengetahui peningkatan keterampilan siswa dalam bermain peran dari siklus I dan siklus II.

### **3.6.2 Teknik Nontes**

Data nontes pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi.

#### **3.6.2.1 Observasi**

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik observasi ini dilakukan untuk mengungkap perilaku siswa selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan beberapa cara, yaitu (1) menentukan kegiatan apa saja yang akan diamati, (2) menyiapkan lembar pedoman observasi, (3) melakukan pengamatan berdasarkan pedoman yang telah dibuat.

### 3.6.2.2 Jurnal

Jurnal digunakan untuk mengungkapkan respon siswa dan guru selama pembelajaran bermain peran melalui teknik kreatif dramatik dan sayembara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jurnal yaitu jurnal guru dan jurnal siswa.

Cara yang ditempuh peneliti dalam pengisian jurnal siswa yaitu dengan cara membagikan lembar pedoman jurnal kepada siswa pada setiap akhir pembelajaran, lalu siswa disuruh menjawab semua pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar jurnal tersebut dengan memberikan alasan yang tepat. Sedangkan jurnal guru diisi oleh guru yang berkaitan dengan segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran. Jurnal ini berisi uraian pendapat dan seluruh aktivitas yang ditangkap guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 3.6.2.3 Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Wawancara dilaksanakan kepada beberapa siswa yang memiliki kategori nilai bermain peran baik, siswa yang memiliki nilai rata-rata atau sedang, dan kategori siswa yang memiliki nilai kurang. Wawancara ini dilakukan untuk mengungkap data mengenai minat dan hambatan dalam pembelajaran bermain peran.

Peneliti mempersiapkan pedoman wawancara yang berisi beberapa pertanyaan dan masing-masing siswa tersebut harus menjawab beberapa

pertanyaan dari pewawancara (peneliti). Jawaban siswa ditulis diselebar kertas jawaban yang telah disediakan.

#### **3.6.2.4 Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto. Foto digunakan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu aktivitas siswa di dalam kelas. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh gambaran perilaku siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam pengambilan gambar, peneliti meminta bantuan teman untuk melakukan pemotretan aktivitas siswa di dalam kelas. Aktivitas siswa yang perlu diambil gambarnya yaitu (1) ketika aktivitas awal pembelajaran bermain peran, yaitu ketika guru memberikan penjelasan, (2) ketika siswa mendengarkan penjelasan dari guru, (3) ketika siswa bertanya tentang materi yang belum paham, (4) ketika siswa membentuk kelompok, (5) saat siswa berlatih dengan kelompoknya, dan (6) saat siswa maju untuk bermain peran di depan kelas.

#### **3.7 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

##### **3.7.1 Metode Kualitatif**

Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari instrumen nontes yang berupa observasi, jurnal,

wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data nontes yang diperoleh. Data dari siklus I dan siklus II dibandingkan dengan cara melihat hasil tes dan nontes sehingga dapat diketahui adanya perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

### 3.7.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain peran siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes unjuk kerja bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dari siklus I dan siklus II. Analisis tersebut dilakukan dengan langkah perhitungan sebagai berikut:

- (1) Merekap nilai bermain peran.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum s}{S_n} \times 100$$

- (2) Menghitung nilai rata-rata kelas.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum N}{S}$$

- (3) Menghitung presentase nilai, dengan rumus:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\sum N}{S_n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum s$  : jumlah skor

$\sum N$ : jumlah nilai

$S_n$  : skor maksimal

$s$  : banyaknya siswa dalam satu kelas

Siswa dikatakan memiliki kualitas bermain peran dengan sangat baik apabila siswa mencapai persentase 85-100. Siswa dengan kualitas bermain peran baik apabila persentase siswa mencapai 75-84, siswa dikatakan memiliki kualitas bermain peran cukup apabila persentase siswa mencapai 65-74, sedangkan siswa yang memiliki kualitas bermain peran masih kurang, mencapai persentase 0-64.

Hasil dari perhitungan nilai tes tersebut, dibandingkan antara siklus I dan siklus II. Dari hasil perbandingan tersebut, dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui persentase peningkatan keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan disajikan hasil tes dan nontes yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Hasil tes terbagi menjadi dua bagian, yaitu siklus I, dan siklus II. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara yang akan diuraikan dalam bentuk data kuantitatif. Hasil nontes diperoleh dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto yang akan diuraikan dalam bentuk data kualitatif. Sebelum melakukan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan survei untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran bermain peran, berikut pemaparannya.

##### **4.1.1 Kondisi Awal**

Kondisi awal merupakan kondisi siswa sebelum diberi perlakuan berupa penerapan teknik kreatif dramatik dan sayembara untuk pembelajaran bermain peran. Untuk mengetahui kondisi awal, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan sebelum melakukan penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, informasi yang diperoleh menyatakan bahwa pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang mengalami beberapa kendala yaitu siswa cenderung pasif ketika pembelajaran bermain peran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan kurangnya

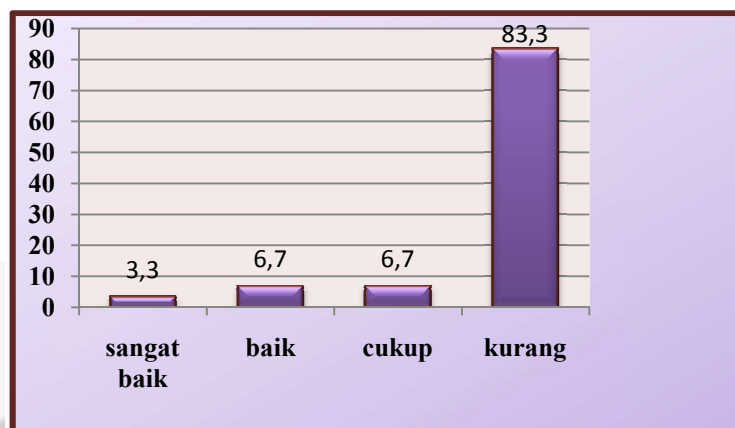


ekspresi siswa saat membawakan peran tertentu dalam drama Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa sebelum menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara yang telah dinilai oleh guru pengampu. Nilai siswa pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3 Hasil Tes Bermain Peran Kondisi awal**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	1	85	3,3 %	$\frac{1685}{3000} \times 100$ = 56,2 Kurang
2	Baik	75 -84	2	150	6,7 %	
3	Cukup	65-74	2	130	6,7 %	
4	Kurang	0-64	25	1320	83,3 %	
	Jumlah	-	30	1685	100 %	

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang pada kondisi awal, secara keseluruhan mempunyai rata-rata 56,2 atau berkategori kurang. Hanya 1 orang siswa atau sebesar 3,3 % yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan rentang skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,7%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,7%, kemudian kategori kurang dengan skor 0-64 dicapai 25 siswa atau sebesar 83,3%. Hal ini juga bisa digambarkan dalam bentuk diagram seperti berikut:

**Diagram 1: Hasil Tes Bermain Peran Kondisi Awal**

Secara keseluruhan hasil tes siswa dalam keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang belum memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Hal ini dibuktikan bahwa masih ada 25 siswa atau sebesar 83,3% yang memiliki nilai dengan kategori kurang. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran pada penelitian siklus I dan siklus II.

#### 4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I merupakan tindakan awal penelitian menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Siklus I dilaksanakan sebagai upaya memperbaiki dan memecahkan permasalahan yang muncul pada kondisi awal. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran siklus I terdiri atas tes dan nontes. Hasil kedua data tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut.

#### 4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I

Hasil tes bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4 Hasil Tes Bermain Peran Siklus I**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	1	85	3,3%	$\frac{2070}{3000} \times 100$ = 69 Cukup
2	Baik	75 -84	8	605	26,7%	
3	Cukup	65-74	18	1205	60%	
4	Kurang	0-64	3	175	10%	
	Jumlah	-	30	2070	100%	

Pada tabel 4 dapat terlihat bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 69 atau termasuk dalam kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata kelas pada kondisi awal adalah 56,2 atau dalam kategori kurang. Adapun peningkatan nilai siklus I sebagai berikut. Kategori sangat baik dengan rentang nilai 85-100 masih dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 3,3%. Jadi, pada siklus I siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik belum mengalami peningkatan. Kategori baik dengan rentang nilai 75-84 dicapai oleh 8 siswa atau sebesar 26,7% dari kondisi awal 6,7%. Jadi, kategori baik yang dicapai siswa mengalami peningkatan sebesar 20%. Kategori cukup dengan rentang nilai 65-74 dicapai oleh 18 siswa atau sebesar 60% dari kondisi awal 6,7%. Jadi, kategori cukup yang dicapai oleh siswa mengalami peningkatan sebesar 53,3%. Sedangkan kategori yang terakhir yaitu kategori kurang dengan rentang nilai 0-64 hanya dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 10%

dari kondisi awal 83,3%. Jadi, kategori kurang yang dicapai oleh siswa mengalami penurunan sebesar 73,3%.

Hasil tes keterampilan bermain peran tersebut dapat pula dijelaskan melalui grafik berikut ini:

**Diagram 2: Hasil Tes Bermain Peran Siklus I**

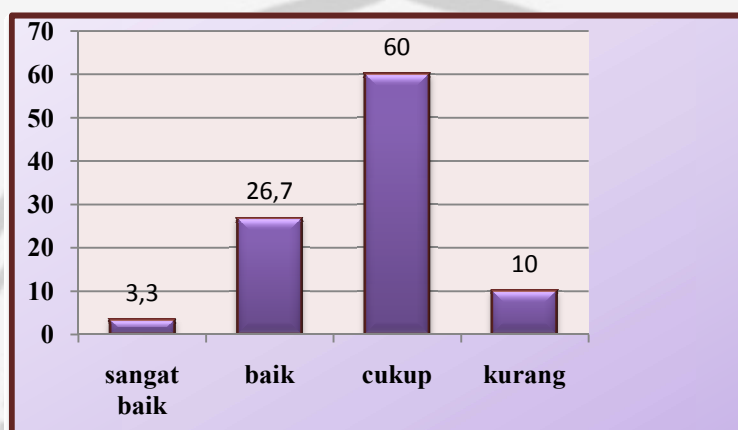


Diagram 2 menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa atau sebesar 3,3% yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 8 siswa atau sebesar 26,7%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 18 siswa atau sebesar 60%, dan kategori kurang dengan skor 0-64 dicapai 3 siswa atau sebesar 10%.

Secara keseluruhan hasil tes siswa dalam keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang belum memenuhi target pencapaian nilai 70 dalam rata-rata kelas. Hal ini dibuktikan bahwa masih 3,3 % siswa yang mendapatkan kategori nilai sangat baik dan hanya 26,7% siswa yang memiliki kategori nilai baik. Oleh karena itu, keterampilan siswa dalam bermain peran

siswa masih perlu ditingkatkan dengan melakukan tindakan siklus II dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

#### 4.1.2.1.1 Hasil Tes Aspek Artikulasi

Pada aspek artikulasi penilaiannya dipusatkan pada pengucapan kata atau dialog yang tepat dan tidak tersendat-sendat sehingga tidak terdapat kesalahan ketika mengucapkan kata dalam dialog. Hasil penilaian aspek artikulasi siklus I dapat dilihat dalam tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5. Hasil Tes Bermain Peran Aspek Artikulasi Siklus I**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	0	0	0%	$\frac{420}{600} \times 100$ $= 70$ Cukup
2	Baik	15	24	360	80%	
3	Cukup	10	6	60	20%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	30	420	100 %	

Data pada tabel 5 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek artikulasi pada siklus I untuk kategori sangat baik dengan skor 20 belum tercapai oleh siswa. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 24 siswa atau sebesar 80%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 6 siswa atau sebesar 20%. Sedangkan untuk kategori kurang dalam hal artikulasi tidak ada siswa yang termasuk kategori kurang dalam aspek artikulasi. Jadi rata-rata nilai keterampilan siswa aspek artikulasi dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sebesar 70 atau berkategori cukup.

#### 4.1.2.1.2 Hasil Tes Aspek Intonasi

Pada aspek intonasi penilaiannya dipusatkan pada pemberian tekanan pada kata dan dialog sangat sesuai dengan tuntutan naskah, tidak monoton atau datar. Hasil penilaian aspek intonasi siklus I dapat dilihat dalam tabel 6 di bawah ini:

**Tabel 6 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Intonasi Siklus I**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	2	40	6,6%	$\frac{410}{600} \times 100$ = 68,3 Cukup
2	Baik	15	18	270	60%	
3	Cukup	10	10	100	33,3%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	30	410	100 %	

Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek intonasi pada siklus I untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,6%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 18 siswa atau sebesar 60%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 10 siswa atau sebesar 33,3%, dan tidak ada siswa dalam aspek intonasi yang berkategori kurang dengan skor 5. Jadi rata-rata nilai keterampilan siswa aspek intonasi dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sebesar 68,3 atau berkategori cukup.

#### 4.1.2.1.3 Hasil Tes Aspek Volume Suara

Pada aspek volume suara penilaiannya dipusatkan pada tingkat kejelasan suara yang terdengar sampai jauh ketika memerankan seorang tokoh. Hasil penilaian aspek volume suara siklus I dapat dilihat dalam tabel 7 di bawah ini:

**Tabel 7 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Volume Suara Siklus I**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	5	100	16,7%	$\frac{470}{600} \times 100$ = 78 Baik
2	Baik	15	24	360	80%	
3	Cukup	10	1	10	3,3%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	30	470	100 %	

Data pada tabel 7 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek volume suara pada siklus I untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 5 siswa atau sebesar 16,7%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 24 siswa atau sebesar 80%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 1 siswa atau sebesar 3,3%, dan tidak ada siswa pada aspek volume suara yang berkategori kurang dengan skor 5. Jadi rata-rata nilai keterampilan siswa aspek volume suara dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sebesar 78 atau berkategori baik.

#### 4.1.2.1.4 Hasil Tes Aspek Mimik

Pada aspek mimik wajah penilaiannya dipusatkan pada ekspresi wajah yang muncul secara alami sesuai dengan yang ada di dalam naskah drama yang diperankannya. Hasil penilaian aspek mimik siklus I dapat dilihat dalam tabel 8 di bawah ini:

**Tabel 8 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Mimik Siklus I**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	1	20	3,3%	$\frac{395}{600} \times 100$ = 65,8 Cukup
2	Baik	15	17	255	56,6%	
3	Cukup	10	12	120	40%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	30	395	100 %	

Data pada tabel 8 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek mimik pada siklus I untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 1 siswa atau sebesar 3,3%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 17 siswa atau sebesar 56,6%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 12 siswa atau sebesar 40%, dan tidak ada siswa yang berkategori kurang pada aspek mimik dengan skor 5. Jadi rata-rata nilai keterampilan siswa aspek mimik wajah dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sebesar 65,8 atau berkategori cukup.

#### 4.1.2.1.5 Hasil Tes Aspek *Gesture*

Pada aspek *gesture* penilaiannya dipusatkan pada variasi gerakan tubuh sesuai dengan tuntutan naskah dan peran. Hasil penilaian aspek *gesture* siklus I dapat dilihat dalam tabel 9 di bawah ini:

**Tabel 9 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek *Gesture* Siklus I**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	1	20	3,3%	$\frac{370}{600} \times 100$ = 61,6 Kurang
2	Baik	15	12	180	40%	
3	Cukup	10	17	170	56,7%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	30	370	100 %	



Data pada tabel 9 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek *gesture* pada siklus I untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 1 siswa atau sebesar 3,3%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 12 siswa atau sebesar 40%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 17 siswa atau sebesar 56,7%, dan tidak ada siswa yang berkategori kurang pada aspek ini dengan skor 5. Jadi rata-rata nilai keterampilan siswa aspek *gesture* dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sebesar 61,6 atau berkategori kurang.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebagai berikut:

**Tabel 10 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran**

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Rata-rata	Kategori
1.	Artikulasi	20	70	Cukup
2.	Intonasi	20	68,3	Cukup
3.	Volume Suara	20	78	Baik
4.	Mimik	20	65,8	Cukup
5.	<i>Gesture</i>	20	61,6	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>343,7</b>	
<b>Rata-rata nilai</b>		$\frac{343,7}{5} = 69$		<b>Cukup</b>

Tabel 10 menunjukkan bahwa terdapat 5 aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam bermain peran. Aspek artikulasi dicapai oleh siswa dengan rata-rata kelas sebesar 70 dengan kategori cukup, aspek intonasi sebesar 68,3 dengan

kategori cukup, aspek volume suara sebesar 78 dengan kategori baik, aspek mimik wajah sebesar 65,8 dengan kategori cukup, dan aspek *gesture* sebesar 61,6 dengan kategori kurang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain peran siklus I termasuk dalam kategori cukup atau dengan nilai rata-rata sebesar 69. Dari lima aspek yang dinilai, hanya satu aspek yang mempunyai kategori baik yaitu pada aspek volume suara sebesar 78. Sedangkan aspek yang belum mampu dikuasai oleh siswa yaitu aspek mimik wajah dan *gesture* dengan nilai rata-rata di bawah aspek-aspek lainnya sebesar 65,8 dan 61,6. Sehingga perlu diperbaiki pada siklus II agar nilai rata-rata siswa menjadi 70.

#### **4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus I**

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

##### **4.1.2.2.1 Hasil Observasi**

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara berlangsung di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang yaitu dari awal dimulainya pembelajaran sampai akhir pembelajaran pada setiap akhir pertemuan. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh guru atau peneliti untuk mengamati perilaku siswa baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada tabel 11 berikut:

Tabel 11 Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek Observasi	Frekuensi		Persentase	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1.	<b>Perilaku Positif</b>				
	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran	27	3	90%	10%
	2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran.	5	25	16,6%	83,3%
	3. Siswa antusias dan serius dalam kegiatan bermain peran.	24	6	80%	20%
	4. Siswa memperhatikan pembelajaran bermain peran dari kreatif dramatik dengan serius	25	5	83,3%	16,6%
	5. Siswa aktif dalam kegiatan kelompok.	24	6	80%	20%
2.	<b>Perilaku Negatif</b>				
	6. Siswa keluar kelas dengan teman.	4	26	13,3%	86,6%
	7. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas.	3	27	10%	90%
	8. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri.	10	20	33,3%	66,6%
	9. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas.	3	27	10%	90%
	10. Siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.	0	0	0%	0%

Dari hasil observasi di atas, terdapat perilaku positif dan perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku positif yang dilakukan siswa yaitu: (1) siswa siap mengikuti pembelajaran, (2) siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran, (3)

siswa antusias dan serius dalam kegiatan bermain peran, (4) siswa memperhatikan bermain peran dari teknik kreatif dramatik dengan serius, dan (5) siswa aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa yaitu: (1) siswa keluar kelas dengan teman, (2) siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas, (3) siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri, (4) cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas, dan (5) siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Data observasi di atas menunjukkan bahwa terdapat 27 siswa atau sebesar 90% yang siap mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Siswa yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,6%. Siswa yang antusias dan serius dalam kegiatan bermain peran sebanyak 24 siswa atau sebesar 80%. Siswa yang memperhatikan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dengan serius sebanyak 25 siswa atau sebesar 83,3%. Sedangkan siswa aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 24 siswa atau sebesar 80%.

Siswa yang melakukan perilaku negatif yaitu terdapat 4 siswa atau sebesar 13,3% yang keluar kelas dengan teman, 3 siswa atau sebesar 10% yang mengantuk dan tidur di dalam kelas, 10 siswa atau sebesar 33,3% yang banyak bergurau dengan temannya di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, 3 siswa atau sebesar 10% yang cara duduknya kurang sopan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dan tidak ada siswa yang makan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung atau sebesar 0%.

Berdasarkan tabel 11 dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif siswa masih ada selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap negatif ini terjadi karena siswa belum dapat menyesuaikan diri terhadap pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru atau peneliti, selain itu siswa cenderung menganggap pembelajaran bermain peran merupakan pembelajaran yang mudah. Keadaan ini merupakan suatu permasalahan yang harus dipecahkan peneliti.

Oleh karena itu, agar perilaku negatif siswa berkurang dan siswa tidak melakukan perilaku negatif, maka peneliti harus melaksanakan tindakan pada siklus II. Rencana pelaksanaan pembelajaran siswa pada siklus II harus diperbaiki agar perilaku negatif siswa berkurang dan tidak melakukan perilaku negatif selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **4.1.2.2.2 Hasil Jurnal**

Jurnal dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis yaitu jurnal guru dan jurnal siswa. Jurnal ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Hasil jurnal tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

##### **1. Jurnal Siswa**

Jurnal siswa diisi oleh siswa yang bertujuan untuk mengetahui pesan dan kesan selama proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Tabel 12 Hasil Jurnal Siswa Siklus I

No	Aspek Observasi	Frekuensi		Persentase	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1.	Senang/tidaknya siswa terhadap proses pembelajaran bermain peran.	30	0	100%	0%
2.	Materi yang belum dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran.	11	19	36,6%	63,3%
3.	Kesulitan yang dialami siswa ketika bermain peran	28	2	93,3%	6,6%
4.	Saran siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara	29	1	96,6%	3,3%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek-aspek yang diamati dalam jurnal siswa yaitu (1) senang/tidaknya siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, (2) materi apa yang belum dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran, (3) kesulitan yang dialami siswa ketika bermain peran, dan (4) saran siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Hasil dari data jurnal siswa menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 30 siswa atau sebesar 100% senang dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena siswa mampu mengetahui bagaimana cara bermain peran dengan baik dan benar dari beberapa tahap latihan kreatif dramatik

oleh guru dan dapat menambah wawasan siswa tentang bermain peran dan siswa cenderung antusias karena teknik berorientasi sayembara sehingga memotivasi mereka untuk bermain peran sebaik mungkin.

Dari 30 siswa menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa atau sebesar 36,6% siswa yang masih belum mampu menguasai beberapa materi yang telah dijelaskan oleh guru dan 19 siswa atau sebesar 63,3% mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dari 30 siswa, menunjukkan bahwa 2 siswa atau sebesar 6,6% tidak merasa kesulitan ketika bermain peran dan 28 siswa atau sebesar 93,3% masih merasa kesulitan dalam bermain peran. Dari 30 siswa menunjukkan bahwa 29 siswa atau sebesar 96,6% memberikan saran agar guru lebih lama memberikan waktu latihan dan menyuruh mentertibkan kelompok lain yang tidak maju sehingga ketika ada kelompok yang bermain peran mereka akan lebih percaya diri, sedangkan 1 siswa atau sebesar 3,3% tidak memberi saran.

Dari pemaparan data jurnal siswa di atas, sebagian besar siswa sangat senang dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, akan tetapi masih ada pula kesan negatif yang dirasakan oleh siswa. Ada beberapa siswa yang belum mampu menguasai semua materi yang diberikan oleh guru, banyak siswa yang masih merasa kesulitan ketika bermain peran terutama dalam aspek ekspresi wajah dan *gesture*. Dengan adanya berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa, maka peneliti perlu memperbaiki teknik mengajar agar dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dan mengarahkan siswa ke dalam perilaku yang lebih baik.

## 2. Jurnal Guru

Jurnal guru diisi oleh guru atau peneliti yang berisi uraian pendapat dan keseluruhan kejadian yang dapat ditangkap oleh guru pengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang diamati dalam jurnal guru yaitu (1) bagaimana kesiapan siswa ketika bermain peran, (2) bagaimana keaktifan siswa ketika mengikuti pelajaran, (3) bagaimana situasi dan suasana kelas proses pembelajaran, (4) bagaimana keefektifan dan keefesienan teknik kreatif dramatik dalam pembelajaran bermain peran, dan (5) bagaimana perilaku siswa ketika penilaian bermain peran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata siswa sudah merasa siap untuk menerima pelajaran dari guru, hal ini dibuktikan bahwa ketika guru masuk ke ruang kelas, hampir semua siswa diam walaupun ada beberapa orang siswa yang mengobrol dengan temannya. Selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang masih berbicara dan bergurau dengan teman dan ketika guru menyuruh siswa untuk maju ke depan kelas untuk mencoba bermain peran dengan teknik kreatif dramatik hanya lima siswa yang berani untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum ia pahami dan mencoba maju bermain peran.

Pada siklus I ini, terlihat bahwa rata-rata siswa merespon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Ketika guru menyuruh siswa untuk berlatih bermain peran dalam kelompoknya, siswa sangat antusias dan mereka memiliki semangat untuk bisa bermain peran dengan baik dan benar. Selain itu karena teknik ini



berorientasi sayembara siswa siswa merasa tertantang dan mereka berlatih dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi ketika guru menyuruh siswa untuk maju di depan kelas, masih banyak siswa yang tidak percaya diri maju di depan kelas untuk bermain peran karena malu dengan siswa lain. Selain itu, rata-rata siswa belum mampu menguasai aspek ekspresi dalam bermain peran karena belum memahami betul dialog tokoh yang akan mereka bawakan. Berbagai permasalahan timbul dalam pelaksanaan siklus I, maka peneliti harus menyelesaikan permasalahan tersebut dan memperbaiki teknik mengajar pada siklus II.

#### **4.1.2.2.3 Hasil Wawancara**

Kegiatan wawancara dilaksanakan oleh peneliti setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Wawancara dilaksanakan kepada tiga siswa yaitu satu siswa yang mendapatkan kategori nilai terbaik, satu siswa yang mendapatkan nilai cukup, dan satu siswa yang mendapatkan nilai kurang. Ketiga siswa tersebut bernama Komsifa Al Munawaroh T, Satrio Novianto, dan Andi Sugiharto. Kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti agar peneliti mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yaitu, (1) apakah teknik kreatif dramatik dan sayembara sudah pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran, (2) bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (3)

kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran berlangsung, (4) manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (5) saran apa yang dapat kamu berikan untuk bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki kategori nilai baik, mengatakan bahwa siswa tersebut sudah pernah bermain peran ketika ada perpindahan sekolah dan SMP, namun teknik kreatif dramatik dan sayembara belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran karena guru mata pelajaran selalu menjelaskan materi dan hanya memberi contoh tanpa ada tahapan-tahapan latihan seperti tahapan kreatif dramatik, siswa merasa senang dengan adanya pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena siswa merasa lebih mampu untuk mengetahui bagaimana cara bermain peran dengan baik dan benar, siswa juga menambahkan dengan teknik ini mereka diajarkan bagaimana caranya berekspresi ketika bermain peran, kesulitan yang dialami oleh siswa ketika bermain peran yaitu dalam aspek ekspresi wajah (mimik) dan ketika siswa berimprovisasi dengan berbagai gerakan tangan dan kaki (*gesture*), siswa cenderung malu dan kurang percaya diri, manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa yaitu siswa merasa lebih tahu tentang bagaimana bermain peran dan menambah ilmu, siswa juga merasa dengan teknik ini menambah keakraban dengan teman sekelasnya sehingga mudah bersosialisasi, dan siswa memberi saran kepada peneliti agar sebelum bermain peran perlu ditambahkan latihan dalam waktu yang lebih lama sehingga mereka lebih siap dan mudah ketika bermain peran.

Hasil wawancara siswa yang mendapatkan kategori nilai sedang mengatakan bahwa siswa pernah bermain peran sebelumnya tetapi peran pembantu, untuk teknik kreatif dramatik dan sayembara belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran karena guru mata pelajaran selalu menjelaskan materi dan cenderung meninggalkan kelas dan tidak dibimbing ketika berlatih. Siswa merasa senang dengan adanya teknik kreatif dramatik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, kesulitan yang dihadapi siswa ketika bermain peran yaitu pada aspek kejelasan ucapan (artikulasi), dan mimik wajah karena sulit untuk memahami tokoh dalam naskah drama, manfaat yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran yaitu siswa lebih mengetahui cara bermain peran dengan latihan-latihan kreatif dramatik sehingga siswa merasa cukup berhasil dalam bermain peran akan tetapi belum maksimal, dan saran yang diberikan siswa kepada peneliti yaitu untuk lebih tegas kepada siswa sehingga ketika ada beberapa siswa yang maju ke depan kelas tidak ada yang mengejek sehingga siswa percaya diri dan tidak malu.

Hasil wawancara siswa yang mendapatkan kategori nilai terendah mengatakan bahwa siswa selama ini belum pernah bermain peran dan ini merupakan pertama kalinya siswa bermain peran di depan kelas, teknik kreatif dramatik dan sayembara belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran karena guru mata pelajaran selalu menjelaskan materi, siswa merasa senang dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena menambah pengalaman, kesulitan yang dialami ketika bermain peran sangat banyak, siswa masih merasa malu dan tidak percaya diri untuk maju

di depan kelas dan masih sulit untuk memahami tokoh yang ia perankan, aspek yang belum dikuasai yaitu ekspresi wajah dan siswa cenderung malu sehingga ia ketika bermain peran tidak bisa dengan suara yang maksimal, manfaat yang diperoleh siswa yaitu siswa berani untuk bermain peran di depan kelas walaupun masih malu, dan sama dengan siswa dengan nilai sedang menyarankan untuk lebih menertibkan siswa lain agar tidak saling mengejek.

#### **4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto**

Dokumentasi foto digunakan oleh peneliti sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Aktivitas siswa yang perlu didokumentasikan yaitu, (1) saat aktivitas awal pembelajaran bermain peran, (2) saat siswa mendengarkan penjelasan dari guru, (3) saat siswa bertanya dan menanggapi materi yang belum paham, (4) saat siswa membentuk kelompok, (5) saat siswa berdiskusi di dalam kelompoknya, (6) saat siswa maju untuk bermain peran di depan kelas dengan teknik kreatif dramatik.

Deskripsi dokumentasi foto pada siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut:



**Gambar 1 Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Peran**

Gambar 1 menunjukkan aktivitas awal pembelajaran bermain peran yaitu peneliti menanyakan kabar siswa, menanyakan berapa siswa yang tidak hadir, lalu peneliti melakukan apersepsi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi bermain peran, guru bertanya jawab kepada siswa apakah siswa sebelumnya pernah bermain peran, dan guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran, tujuan dan manfaat yang diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut. Dalam dokumentasi tersebut terlihat beberapa siswa yang kurang berperilaku negatif seperti berjalan dan mengobrol dengan teman sebangkunya.

Setelah bertanya jawab dengan siswa, sebagian besar siswa belum pernah bermain peran, pemahaman siswa tentang aspek-aspek dalam bermain peran juga masih sangat kurang. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana siswa mampu bermain peran sebelum peneliti menjelaskan materi. Peneliti menyuruh beberapa siswa untuk maju di depan kelas untuk mencoba bermain peran.



**Gambar 2 Siswa Bermain Peran Sebelum Latihan Kreatif Dramatik**

Gambar 2 di atas menunjukkan siswa bermain peran sebelum latihan tahapan kreatif dramatik, terlihat bahwa bermain peran siswa masih belum memperhatikan aspek-aspek dalam bermain peran dan terlihat monoton sehingga pendengar merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan. Siswa juga masih cenderung bercanda dan sering tertawa ketika membawakan perannya. Setelah mengetahui kemampuan siswa dalam bermain peran, maka peneliti menjelaskan pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran.



**Gambar 3 Siswa Mendengarkan Penjelasan Materi dari Guru**

Pada gambar 3 menunjukkan aktivitas guru yang menjelaskan materi tentang bermain peran. Hampir semua siswa sangat serius mendengarkan penjelasan dari guru walaupun ada beberapa siswa yang terkadang asyik berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi dan ada beberapa siswa memperlihatkan ekspresi malas dan mengantuk.



**Gambar 4 Siswa Bertanya Mengenai Materi yang Belum Dipahami**

Gambar 4 menunjukkan bahwa ketika guru selesai menjelaskan materi, ada beberapa siswa yang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami oleh siswa, dan guru menjawab pertanyaan siswa dengan cara menjelaskannya di depan kelas, sehingga siswa yang lain juga ikut mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, kemudian guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok.



**Gambar 5 Siswa Berpasangan dan Membentuk Kelompok**

Pada gambar 5 dapat dilihat aktivitas siswa dalam berpasangan berlatih tahapan teknik kreatif dramatik. Guru menyuruh siswa untuk berpasangan dengan teman satu bangkunya kemudian berlatih bermain peran dengan pasangannya. Suasana kelas dapat terkondisi secara baik oleh guru. Ketika siswa berpasangan untuk latihan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik



guru berkeliling melihat latihan bermain peran siswa dengan teknik kreatif dramatik, guru menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa dan memberikan nasihat-nasihat agar bermain peran dengan baik. Setelah siswa latihan bermain peran dengan tahapan kreatif dramatik kemudian siswa membentuk kelompok untuk bermain peran di depan kelas. Setelah dibentuk kelompok siswa bersama kelompoknya mempersiapkan kontes peran di depan kelas sebagai bagian akhir dari teknik kreatif dramatik.



**Gambar 6 Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya**

Gambar 6 adalah gambar siswa ketika berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas kontes peran yang akan mereka lakukan dengan memahami naskah drama yang telah dibagikan oleh guru. Setelah mereka berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing mereka diberi waktu untuk mempersiapkan kegiatan bermain peran di depan kelas. Ada beberapa kelompok yang sudah mempersiapkan kostum dari rumah sebagai bagian penilaian bermain drama pada akhir pembelajaran ini.



**Gambar 7 Siswa Bermain Peran**

Gambar 7 adalah gambar ketika siswa bermain peran di depan kelas. Bermain peran siswa terlihat lebih bagus dibandingkan ketika awal siswa bermain peran sebelum guru menjelaskan materi dan berlatih dengan tahapan kreatif dramatik, dan teknik ini berorientasi pada sayembara sehingga di akhir pembelajaran guru memberikan hadiah kepada kelompok yang terbaik.

Akan tetapi masih banyak kekurangan siswa dalam bermain peran, siswa terlihat sedikit malu untuk berekspresi dan memperdalam tokoh dalam naskah drama. Oleh karena itu, perbaikan harus dilakukan pada siklus II agar siswa mampu bermain peran dengan baik dan benar sesuai dengan aspek-aspek dalam bermain peran.

#### **4.1.2.3 Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I belum mencapai nilai ketuntasan belajar yang ditargetkan oleh peneliti yaitu sebesar 70. Nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I sebesar 69 atau termasuk dalam kategori cukup. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa aspek.

Nilai siswa yang kurang memuaskan terdapat pada ekspresi siswa yang ada pada aspek mimik dan *gesture*. Hal ini disebabkan (1) pada awal pembelajaran siswa masih belum terkondisi karena masih ada beberapa siswa yang berjalan di dalam kelas ketika guru masuk ke dalam kelas, (2) ketika teknik kreatif dramatik diterapkan ada beberapa siswa bergurau dengan temannya bahkan ada beberapa siswa yang masih bermain dengan telepon genggamnya, (3) banyak waktu yang terbuang sia-sia karena siswa masih merasa malu untuk maju bermain peran, hal ini menyebabkan waktu penilaian dalam bermain peran berkurang, dan (4) beberapa siswa terlihat kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Hasil observasi siswa, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah bersikap positif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang berperilaku negatif. Perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa yaitu terdapat empat siswa keluar kelas dengan izin yang tidak sopan kepada guru, tiga siswa mengantuk di dalam kelas, sepuluh siswa bergurau dan berbicara sendiri, tiga siswa yang cara duduknya kurang sopan walaupun tidak ada siswa yang makaaan di dalam kelas karena keadaan sedang menjalankan ibadah puasa. Hasil observasi juga menunjukkan siswa pasif bertanya tentang materi bermain peran. Perilaku tersebut harus segera diatasi agar pertemuan selanjutnya bisa lebih baik lagi.

Simpulan dari hasil jurnal siswa dan jurnal guru dapat membantu peneliti untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses

pembelajaran bermain peran. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Kesulitan yang dihadapi siswa yaitu siswa masih sulit dalam berekspresi yang tercermin dalam aspek mimik dan *gesture*, selain itu siswa cenderung malu ketika maju di depan kelas karena ada beberapa siswa yang terkadang meledek temannya yang sedang maju di depan kelas. Adapun dari jurnal guru menyatakan bahwa siswa senang, tertarik, dan bersemangat dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Tanggapan guru terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara yaitu dapat memudahkan siswa dalam bermain peran karena teknik ini memberikan tahapan pelatihan bermain peran sebelum mereka bermain peran tanpa terlalu banyak materi yang biasanya dilakukan oleh guru, teknik ini juga berorientasi pada sayembara sehingga memberi motivasi kepada siswa agar lebih berlatih dengan keras. Siswa juga terlihat senang karena sebelumnya teknik ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara perwakilan siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dan metode ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Siswa yang mendapatkan nilai rendah merasa malu dengan temannya yang terkadang meledeknnya saat bermain peran sehingga ia tidak konsentrasi ketika bermain

peran. Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus lebih tegas ketika proses pembelajaran.

Dari hasil dokumentasi foto siklus I dapat dilihat perilaku positif dan perilaku negatif siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan nilai sedang, dapat terlihat dari dokumentasi foto bahwa siswa tersebut memperhatikan penjelasan dari guru dan terlihat antusias dalam bermain peran. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai terendah berperilaku negatif, dapat dilihat dari hasil dokumentasi foto bahwa siswa bergurau dengan teman sebangku dan cara duduk siswa yang kurang sopan. Namun, sebagian siswa terlihat antusias dan bersemangat selama proses pembelajaran bermain peran.

Dari data tes dan nontes yang dilakukan peneliti pada siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan yaitu: (1) suasana kelas masih belum bisa terkondisi dengan baik masih ada beberapa siswa yang tidak siap mengikuti pembelajaran, (2) ketika berlatih tahapan kreatif dramatik ada beberapa siswa yang belum melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan cenderung bercanda dengan teman sebangkunya, (3) banyak waktu yang terbuang sia-sia karena siswa masih merasa malu untuk maju bermain peran, (4) siswa terlihat pasif dan kurang antusias ketika bertanya atau mengomentari temannya yang sedang bermain peran, dan (5) nilai siswa pada aspek mimik dan *gesture* masih kurang. Adapun solusi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus I yaitu: (1) guru mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai, guru menegur siswa jika masih ada siswa yang bergurau atau meledek temannya, (2) guru memberikan arahan dan bimbingan

yang lebih banyak untuk siswa berlatih bermain peran agar siswa bersungguh-sungguh ketika bermain peran, (3) guru memberikan motivasi dan *reward* kepada siswa agar siswa berani dan mau bermain peran di depan kelas sehingga tidak banyak waktu yang terbuang karena siswa tidak mau maju ke depan kelas, (4) guru memancing siswa untuk bertanya dengan cara guru akan memberikan pertanyaan kepada siswa apabila siswa tidak mau bertanya, dan (5) guru mengganti beberapa tema bermain peran dan naskah drama yang lebih pendek agar siswa lebih mudah memahami naskah sehingga akan lebih mudah berekspresi, serta guru memberikan contoh yang lebih jelas bagaimana caranya bermain peran dengan memperhatikan ekspresi yang tepat.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran bermain peran pada siklus II dan siswa dapat memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

#### **4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II**

Hasil tes siklus II ini merupakan perbaikan tindakan dan pemecahan masalah pada pembelajaran siklus I dengan tetap menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Perbaikan tersebut dilakukan agar kemampuan siswa dalam bermain peran lebih baik dibanding kemampuan sebelumnya. Kriteria penilaian bermain peran pada siklus II masih tetap sama seperti pada siklus I meliputi lima aspek yaitu artikulasi, intonasi, volume suara, mimik, dan *gesture*.

Tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu guru (peneliti) meminta siswa untuk bermain peran dengan naskah drama yang berbeda. Perbedaan siklus

I dengan siklus II terletak pada naskah drama dan cara guru dalam pembelajaran serta caranya memotivasi siswa. Pada siklus II guru memberikan naskah drama yang lebih singkat diharapkan dengan naskah yang lebih singkat maka anak akan lebih mudah mempelajari naskah sehingga akan memunculkan ekspresi yang lebih baik. Selain itu guru akan memberikan semangat kepada siswa dan motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa yaitu dengan cara guru memberikan *reward* kepada siswa yang bertanya atau menanggapi temannya, sedangkan dalam proses pembelajarannya guru lebih banyak memberikan arahan dan contoh yang tepat bagaimana caranya bermain drama dengan ekspresi yang tepat. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran siklus II terdiri atas tes dan nontes. Hasil kedua data tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut.

#### 4.1.4 Hasil Tes Siklus II

Hasil tes bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini:

**Tabel 13 Hasil Tes Bermain Peran Siklus II**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	16	1425	55,2%	$\frac{2390}{2900} \times 100$ = 82,6 Baik
2	Baik	75 -84	11	835	37,9%	
3	Cukup	65-74	2	135	6,9%	
4	Kurang	0-64	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	2395	100%	

Pada tabel 13 dapat dilihat bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 56,2 atau

termasuk dalam kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 82,4 atau termasuk kategori baik. Adapun peningkatan nilai siklus II sebagai berikut. Kategori sangat baik dengan rentang nilai 85-100 dicapai oleh 16 siswa atau sebesar 55,2% dari siklus I yang dicapai oleh 1 siswa atau sebesar 3,3%. Jadi, pada siklus II siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 51,9%. Kategori baik dengan rentang nilai 75-84 dicapai oleh 11 siswa atau sebesar 37,9% dari siklus I 26,7%. Jadi, kategori baik yang dicapai siswa mengalami peningkatan sebesar 11,2%. Kategori cukup dengan rentang nilai 65-74 dicapai oleh 2 siswa atau sebesar 6,9% dari siklus I 60%. Jadi, kategori cukup yang dicapai oleh siswa mengalami penurunan sebesar 53,1%. Siswa yang memiliki nilai kategori kurang dengan rentang nilai 0-64 pada siklus I dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 10%, sedangkan pada siklus II tidak ada siswa yang termasuk kategori kurang. Jadi, nilai siswa pada pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat mengalami peningkatan menjadi kategori baik pada siklus II.

Hasil tes keterampilan bermain peran tersebut dapat pula dijelaskan melalui grafik berikut ini:

**Diagram 3 Hasil Tes Bermain Peran Siklus II**

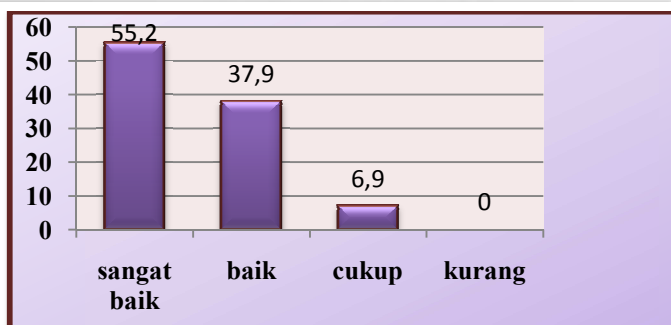




Diagram 3 menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau sebesar 55,2% yang berhasil meraih kategori sangat baik dengan skor 85-100, kategori baik dengan skor 75-84 dicapai 11 siswa atau sebesar 37,9%. Kategori cukup dengan skor 65-74 dicapai 2 siswa atau sebesar 6,9%, dan kategori kurang dengan skor 0-64 tidak dicapai siswa pada siklus II.

Secara keseluruhan hasil tes keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang pada siklus II sudah memenuhi target pencapaian nilai rata-rata kelas sebesar 70. Hal ini dibuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan bermain peran siswa yang dari siklus I sebesar 69 atau kategori cukup menjadi 82,6 atau kategori baik. Jadi, proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran.

#### 4.1.4.1 Hasil Tes Aspek Artikulasi

Pada aspek artikulasi penilaiannya dipusatkan pada pengucapan kata atau dialog yang tepat dan tidak tersendat-sendat sehingga tidak terdapat kesalahan ketika mengucapkan kata dalam dialog. Hasil penilaian aspek artikulasi siklus II dapat dilihat dalam tabel 14 di bawah ini:

**Tabel 14 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Artikulasi Siklus II**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	10	200	34,5%	$\frac{460}{580} \times 100$ = 79,3 Baik
2	Baik	15	14	210	48,3%	
3	Cukup	10	5	50	17,3%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	460	100 %	

Data pada tabel 14 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek artikulasi pada siklus II untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 10 siswa atau sebesar 34,5%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 14 siswa atau sebesar 48,3%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 5 siswa atau sebesar 17,3%. Kategori kurang dengan skor 5 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0%. Rata-rata nilai keterampilan siswa aspek artikulasi dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II sebesar 79,3 atau berkategori baik. Jadi dapat disimpulkan terdapat peningkatan nilai rata-rata aspek artikulasi dalam siklus II dari 70 menjadi 79,3.

#### 4.1.4.2 Hasil Tes Aspek Intonasi

Pada aspek intonasi penilaiannya dipusatkan pada pemberian tekanan pada kata dan dialog sangat sesuai dengan tuntutan naskah, tidak monoton atau datar. Hasil penilaian aspek intonasi siklus II dapat dilihat dalam tabel 15 di bawah ini:

**Tabel 15 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Intonasi Siklus II**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	6	120	20,7%	$\frac{440}{580} \times 100$ = 75,8 Baik
2	Baik	15	18	270	62,1%	
3	Cukup	10	5	50	17,2%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	440	100 %	

Data pada tabel 15 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek intonasi pada siklus II untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 6 siswa atau sebesar 20,7%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 18 siswa atau sebesar 62,1%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 5 siswa atau

sebesar 17,2%. Kategori kurang dengan skor 5 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0%. Rata-rata nilai keterampilan siswa aspek intonasi dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II sebesar 75,8 atau berkategori baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata sebesar 68,3 menjadi 75,8.

#### 4.1.4.3 Hasil Tes Aspek Volume Suara

Pada aspek volume suara penilaiannya dipusatkan pada tingkat kejelasan suara yang terdengar sampai jauh ketika memerankan seorang tokoh. Hasil penilaian aspek volume suara siklus II dapat dilihat dalam tabel 16 di bawah ini:

**Tabel 16 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Volume Suara Siklus II**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	12	240	41,4%	$\frac{478}{580} \times 100$ = 81,9 Baik
2	Baik	15	13	195	44,8%	
3	Cukup	10	4	40	13,8%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	475	100 %	

Data pada tabel 16 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek volume suara pada siklus II untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 12 siswa atau sebesar 41,4%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 13 siswa atau sebesar 44,8%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 4 siswa atau sebesar 13,8%. Kategori kurang dengan skor 5 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0%. Rata-rata nilai keterampilan siswa aspek volume suara dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada

siklus II sebesar 81,9 atau berkategori baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata aspek volume suara terjadi peningkatan dari nilai siklus I sebesar 78 menjadi 81,9 berkategori baik .

#### 4.1.4.4 Hasi Tes Aspek Mimik

Pada aspek mimik wajah penilaiannya dipusatkan pada ekspresi wajah yang muncul secara alami sesuai dengan yang ada di dalam naskah drama yang diperankannya. Hasil penilaian aspek mimik siklus II dapat dilihat dalam tabel 17 di bawah ini:

**Tabel 17 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek Mimik Wajah Siklus II**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	16	320	55,2%	$\frac{510}{580} \times 100$ = 87,9 Sangat Baik
2	Baik	15	12	180	41,4%	
3	Cukup	10	1	10	3,4%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	510	100%	

Data pada tabel 17 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek mimik wajah pada siklus II untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 16 siswa atau sebesar 55,2%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 12 siswa atau sebesar 41,4%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 1 siswa atau sebesar 3,4%. Kategori kurang dengan skor 5 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0%. Rata-rata nilai keterampilan siswa aspek mimik wajah dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II sebesar 87,9 atau berkategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa sudah menguasai aspek mimik wajah.

#### 4.1.4.5 Hasil Tes Aspek *Gesture*

Pada aspek *gesture* penilaiannya dipusatkan pada variasi gerakan tubuh sesuai dengan tuntutan naskah dan peran. Hasil penilaian aspek *gesture* siklus II dapat dilihat dalam tabel 18 di bawah ini:

**Tabel 18 Hasil Tes Bermain Peran  
Aspek *Gesture* Siklus II**

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	20	14	280	48,3%	$\frac{500}{580} \times 100$ = 86,2 Sangat Baik
2	Baik	15	14	210	48,3%	
3	Cukup	10	1	10	3,4%	
4	Kurang	5	0	0	0%	
	Jumlah	-	29	500	100 %	

Data pada tabel 18 menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain peran aspek *gesture* pada siklus II untuk kategori sangat baik dengan skor 20 dicapai 14 siswa atau sebesar 48,3%. Kategori baik dengan skor 15 dicapai 14 siswa atau sebesar 48,3%, kategori cukup dengan skor 10 dicapai 1 siswa atau sebesar 3,4%. Kategori kurang dengan skor 5 tidak dicapai oleh siswa atau sebesar 0%. Rata-rata nilai keterampilan siswa aspek *gesture* dalam pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus II sebesar 86,2 atau berkategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa sudah menguasai aspek *gesture*.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebagai berikut:

**Tabel 19 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II**

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Rata-rata	Kategori
1.	Artikulasi	20	79,3	Baik
2.	Intonasi	20	75,8	Baik
3.	Volume Suara	20	81,9	Baik
4.	Mimik	20	87,9	Sangat Baik
5.	<i>Gesture</i>	20	86,2	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>411,1</b>	
<b>Rata-rata nilai</b>		$\frac{411,1}{5} = 82,2$		<b>Baik</b>

Tabel 19 menunjukkan bahwa terdapat 5 aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam bermain peran. Aspek artikulasi dicapai oleh siswa dengan rata-rata kelas sebesar 79,3 dengan kategori baik, aspek intonasi sebesar 75,8 dengan kategori baik, aspek volume suara sebesar 81,9 dengan kategori baik, aspek mimik sebesar 87,9 dengan kategori sangat baik, dan aspek *gesture* sebesar 86,2 dengan kategori sangat baik. Keterampilan bermain peran siswa pada siklus II termasuk dalam kategori baik atau dengan nilai rata-rata sebesar 82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus II nilai rata-rata siswa sudah mencapai rata-rata nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 70.

#### 4.1.5 Hasil Nontes Siklus II

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

#### 4.1.5.1 Hasil Observasi

Observasi pada siklus II dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menekankan keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara di kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang yaitu dari awal dimulainya pembelajaran sampai akhir pembelajaran pada setiap akhir pertemuan. Pedoman yang digunakan dalam observasi siklus II sama dengan pedoman observasi siklus I. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh guru atau peneliti untuk mengamati perilaku siswa baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II. Hasil observasi pada siklus II dapat dilihat pada tabel 20 sebagai berikut:

**Tabel 20 Hasil Observasi Siklus II**

No	Aspek Observasi	Frekuensi		Persentase	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1.	<b>Perilaku Positif</b>				
	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran	29	0	100%	0%
	2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran.	9	20	31%	69%
	3. Siswa antusias dan serius dalam kegiatan bermain peran.	28	1	96,5%	3,4%
	4. Siswa memperhatikan pembelajaran bermain peran dari kreatif dramatik dengan serius	28	1	96,5%	3,4%
	5. Siswa aktif dalam kegiatan kelompok.	29	0	100%	0%

2.	<b>Perilaku Negatif</b>				
	1. Siswa keluar kelas dengan teman.	0	29	0%	100%
	2. Siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas.	0	29	0%	100%
	3. Siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri.	2	27	6,9%	93,1%
	4. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas.	0	29	0%	100%
	5. Siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.	0	29	0%	100%

Dari hasil observasi di atas, terdapat perilaku positif dan perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku positif yang dilakukan siswa yaitu: (1) siswa siap mengikuti pembelajaran, (2) siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran, (3) siswa antusias dan serius dalam kegiatan bermain peran, (4) siswa memperhatikan pembelajaran bermain peran dari kreatif dramatik dengan serius, dan (5) siswa aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa yaitu: (1) siswa keluar kelas dengan teman, (2) siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas, (3) siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri, (4) cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas, dan (5) siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Data observasi di atas menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran bermain peran siklus II berlangsung, siswa yang melakukan perilaku negatif



hampir semuanya tidak ada kecuali ada 2 orang siswa yang masih bercanda ketika pembelajaran berlangsung atau sebesar 6,9% yang masih berperilaku negatif. Hal itu menunjukkan siswa yang mengalami perilaku negatif berkurang dari siklus I. seperti yang dilakukan siswa pada siklus I. Semua siswa terlihat antusias, serius, dan siswa sangat memperhatikan selama proses pembelajaran. Selain itu juga terjadi peningkatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum mampu dikuasai oleh siswa dan mengomentari siswa ketika bermain peran di depan kelas mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang berani untuk bertanya hanya 5 siswa saja atau sebesar 16,6%, akan tetapi pada siklus II siswa yang berani bertanya dan mengomentari bermain peran teman yaitu sejumlah 9 siswa atau sebesar 31%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran siklus II ini siswa terlihat serius dan memperhatikan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

#### **4.1.5.2 Hasil Jurnal**

Jurnal dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis yaitu jurnal guru dan jurnal siswa. Jurnal ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara siklus II. Hasil jurnal tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

## 1. Jurnal Siswa

Jurnal siswa yang digunakan pada siklus II sama dengan jurnal siswa pada siklus I. Jurnal siswa diperlukan untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh siswa pada pembelajaran bermain peran pada siklus II.

**Tabel 21 Hasil Jurnal Siswa Siklus II**

No	Aspek Observasi	Frekuensi		Persentase	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1.	Senang/tidaknya siswa terhadap proses pembelajaran bermain peran.	29	0	100%	0%
2.	Materi yang belum dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran.	2	27	6,9%	93,1%
3.	Kesulitan yang dialami siswa ketika bermain peran	5	24	17,2%	82,8%
4.	Saran siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara	28	1	96,6%	3,4%

Menurut hasil jurnal siswa pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum semua siswa merasa senang, antusias, tertarik, dan serius selama proses pembelajaran. Siswa merasa terbantu dalam keterampilan bermain perandengan menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Data di atas menyatakan bahwa 29 siswa atau sebesar 100% siswa menyukai dan tertarik dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Untuk pertanyaan materi apa yang belum dipahami, sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,9% merasa belum memahami aspek ekspresi ketika bermain peran, sedangkan 27 siswa atau sebesar 93,1% merasa sudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Kesulitan yang dihadapi siswa ketika bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara yaitu sebanyak 2 atau sebesar 6,9% siswa merasa kesulitan dalam aspek *gesture*, dan 3 siswa atau sebesar 10,3% merasa kesulitan yang tertuju pada kekompakkan kelompok masing-masing. Sedangkan 24 siswa atau sebesar 82,8% menyatakan bahwa mereka tidak menemui kesulitan dalam bermain peran. Saran siswa untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara sebanyak 28 siswa atau sebesar 96,6% memberikan saran yang positif, sedangkan hanya 1 siswa yang tidak memberikan saran. Pada siklus ini semakin banyak siswa yang menuju ke arah positif, karena sebelumnya siswa sudah melakukan kegiatan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I sehingga siswa merasa lebih mudah dan tidak merasa kesulitan ketika bermain peran.

## 2. Jurnal Guru

Jurnal guru diisi oleh guru atau peneliti yang berisi uraian pendapat dan keseluruhan kejadian yang dapat ditangkap oleh guru pengajar selama

proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang diamati dalam jurnal guru yaitu (1) bagaimana kesiapan siswa ketika bermain peran, (2) bagaimana keaktifan siswa ketika mengikuti pelajaran, (3) bagaimana situasi dan suasana kelas proses pembelajaran, (4) bagaimana keefektifan dan keefesienan teknik kreatif dramatik dalam pembelajaran bermain peran, dan (5) bagaimana perilaku siswa ketika penilaian bermain peran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, semua siswa sudah merasa siap untuk menerima pelajaran dari guru. Hal ini dibuktikan ketika guru memasuki ruangan, semua siswa diam dan tidak ada yang berbicara. Keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus II sudah bagus dan lebih meningkat dibandingkan pada proses pembelajaran siklus I. Pada siklus I siswa yang aktif bertanya hanya 5 siswa saja, sedangkan pada siklus II siswa yang aktif bertanya berjumlah 9 siswa. Pada siklus II ini, terlihat bahwa semua siswa merespon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Ketika guru menyuruh siswa untuk berlatih bermain peran di dalam kelompoknya, siswa sangat antusias dan mereka memiliki semangat untuk bisa bermain peran dengan baik dan benar. Selain itu, siswa tidak merasa malu lagi untuk maju bermain peran di depan kelas atau ketika guru menyuruh siswa untuk maju di depan kelas, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien karena siswa tidak malu lagi ketika maju dan lebih siap.

Situasi dan suasana ketika pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara terlihat tenang karena ketika ketika latihan teknik kreatif dramatik guru lebih aktif membimbing dan mendampingi siswa sehingga suasana lebih terkontrol. Menurut guru (peneliti) teknik kreatif dramatik dan sayembara sangat efektif untuk pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang. Hal ini dibuktikan bahwa perilaku siswa selama proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II semakin meningkat mulai dari perilaku siswa dan peningkatan nilai siswa. Siswa merasa sangat tertarik dan antusias dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara sehingga pada akhir penilaian mereka berusaha menjadi yang terbaik, hal itu juga karena ditunjang dari hadiah sayembara yang dibagikan.

#### **4.1.5.3 Hasil Wawancara**

Kegiatan wawancara dilaksanakan oleh peneliti setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Wawancara dilaksanakan kepada tiga siswa yaitu satu siswa yang mendapatkan kategori nilai terbaik, satu siswa yang mendapatkan nilai cukup, dan satu siswa yang mendapatkan nilai kurang. Ketiga siswa itu bernama Urip Agung Santoso, Aevatul Khoiroh P, Taufik Hidayatullah. Kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti agar peneliti mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara siklus II.

Beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yaitu, (1) bagaimana menurutmu teknik kreatif dramatik dan sayembara yang diterapkan dalam pembelajaran bermain peran, (2) bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (3) kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran berlangsung, (4) manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara, (5) saran apa yang dapat kamu berikan untuk bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki kategori nilai sangat baik, baik, dan kurang mengatakan bahwa teknik kreatif dramatik dan sayembara sangat baik diterapkan pada pembelajaran peran, ekspresi siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu siswa merasa sangat senang dengan teknik pembelajaran ini karena siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana caranya bermain peran yang baik, hal-hal yang harus diperhatikan dan langkah-langkah dalam bermain peran, pada siklus II siswa yang memiliki kategori nilai sangat baik dan baik mengatakan siswa tidak merasa kesulitan dalam bermain peran sedangkan siswa yang memiliki kategori nilai kurang mengatakan bahwa siswa masih merasa grogi ketika bermain peran di depan kelas karena terkadang malu jika ada yang meledek sehingga siswa kurang maksimal, manfaat yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran bermain peran siklus II yaitu siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa lebih mudah berekspresi karena pada siklus ini guru memberikan contoh kepada siswa secara bertahap bagaimana caranya bermain peran yang baik, sehingga siswa lebih

merasa terbimbing dibandingkan siklus I, siswa tidak memberikan saran kepada guru karena menurut siswa, dan pembelajaran pada siklus II sudah bagus.

#### 4.1.5.4 Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto digunakan oleh peneliti sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Aktivitas siswa yang perlu didokumentasikan yaitu, (1) saat aktivitas awal pembelajaran bermain peran, (2) saat siswa mendengarkan penjelasan dari guru, (3) saat siswa bertanya dan menanggapi materi yang belum paham, (4) saat siswa membentuk kelompok, (5) saat siswa berdiskusi di dalam kelompoknya, (6) saat siswa maju untuk bermain peran di depan kelas dengan teknik kreatif dramatik.

Deskripsi dokumentasi foto pada siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut:



**Gambar 8 Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Peran**

Gambar 8 menunjukkan kegiatan awal pembelajaran. Pada kegiatan tersebut, guru melakukan tanya jawab tentang bermain peran, bertanya tentang

pengalaman siswa dalam bermain peran pada siklus I, menyampaikan tujuan serta manfaat bermain peran dan memberikan motivasi kepada siswa agar mampu mendapatkan nilai sangat baik. Pada kegiatan awal pembelajaran bermain peran siklus II tidak terlihat perilaku negatif yang dilakukan siswa. Dari dokumentasi foto tersebut dapat dilihat kesiapan siswa saat memulai pembelajaran lebih maksimal dan tertib dibandingkan siklus I.



**Gambar 9 Siswa Bermain Peran Sebelum Latihan Kreatif Dramatik**

Gambar 9 menunjukkan aktivitas guru dalam mengulas materi pada siklus II. Guru tidak langsung memberikan materi tetapi menyuruh siswa maju ke depan kelas kemudian menyimpulkan kembali pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengingat kembali pembelajaran bermain peran pada siklus I. Siswa terlihat bermain peran dengan lebih baik dibandingkan siklus I karena mereka sudah mengetahui apa saja yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Ekspresi wajah mereka lebih tampak daripada siklus I.





**Gambar 10 Siswa Mendengarkan Penjelasan dari Guru dan Memberikan Contoh Bermain Peran**

Gambar 10 menunjukkan ketika siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Terlihat perbedaan antara siklus I dan siklus II dalam siklus ini siswa terlihat tertib ketika mendengarkan penjelasan dari guru ketika sedang berbicara di depan kelas. Sedikit yang berperilaku negatif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa serius dan diam ketika guru menerangkan mengulas materi kembali. Selain itu dalam siklus II guru juga memberikan contoh bermain peran agar siswa lebih jelas dan maksimal dalam bermain peran.



**Gambar 11 Siswa Bertanya Mengenai Materi yang Belum Dipahami**

Gambar 11 menunjukkan bahwa siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Siswa terlihat serius dan tidak sering bergurau ketika berada di dalam kelas. Mereka menganggapi apa yang telah disampaikan oleh guru pada pembelajaran ini.



**Gambar 12 Siswa Berpasangan dan Membentuk Kelompok**

Gambar 12 menunjukkan aktivitas siswa ketika berpasangan melakukan tahapan kreatif dramatik dan membentuk kelompok. Siswa terlihat tertib, tidak banyak bergurau dalam membentuk kelompok karena siswa sudah mengetahui siapa yang menjadi anggota kelompoknya (anggota kelompok siklus II sama dengan anggota kelompok pada siklus I). Guru menyuruh siswa untuk memahami kembali naskah drama yang telah dibagikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat serius membahasnya dengan teman pasangannya maupun kelompoknya.



### Gambar 13 Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya

Gambar 13 menunjukkan aktivitas siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa lebih tertib dan tidak banyak bergurau. Pada kesempatan ini, guru berinteraksi dengan siswa menanyakan kesulitan-kesulitan ketika bermain peran di depan kelas. Guru banyak membimbing siswa sehingga akan memudahkan siswa bermain peran dengan baik.



**Gambar 14 Siswa Bermain Peran**

Gambar 14 menunjukkan bahwa siswa sedang bermain peran di depan kelas. Pada siklus ini siswa bermain peran dengan baik dan terlihat lebih maksimal. Selain itu ekspresi dan *gesture* yang dibawakan siswa lebih maksimal. Mereka tidak malu tampil di depan kelas daripada siklus sebelumnya. Sama seperti pada siklus sebelumnya pada akhir pembelajaran siswa yang mendapatkan nilai terbaik diberi hadiah sebagai bagian dari sayembara bermain peran.

Dari beberapa data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dan sayembara pada siklus II lebih baik dibandingkan dari siklus I. pada siklus ini siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran lebih maksimal.

#### 4.1.5.5 Refleksi

Pembelajaran pada siklus II telah dilaksanakan dan hasil pembelajaran bermain peran yang dicapai oleh siswa pada siklus II sudah mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu sebesar 70. Nilai rata-rata siklus II sebesar 82,6. Hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari 69 menjadi 82,6. Peningkatan ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah melakukan proses pembelajaran bermain peran dengan baik.

Dari hasil observasi pada siklus I dapat dilihat perilaku negatif yang ditunjukkan oleh siswa yaitu beberapa siswa pasif dan bermalas-malasan untuk bertanya. Sedangkan untuk perilaku positif mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan guru melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus II.

Hasil jurnal siswa siklus II menyatakan bahwa sebagian besar siswa sudah menunjukkan ke arah positif. Siswa merasa senang, antusias, tertarik, dan merasa terbantu dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Akan tetapi, masih ada 2 siswa yang nilainya terendah di antara siswa yang lain masih merasa kesulitan ketika bermain peran di depan kelas masih grogi dan malu.

Dari jurnal guru siklus II dapat diketahui bahwa hanya ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Suasana dan situasi kelas dapat terkendali karena siswa tertarik dengan teknik yang digunakan guru dalam mengajar. Proses pembelajaran pada siklus II lebih baik daripada pembelajaran pada siklus I, situasi dan suasana kelas lebih bisa terkondisi dengan baik karena guru melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan antusias pada pembelajaran siklus II, perbaikan tersebut salah satunya yaitu pemberian contoh dari guru ketika tahapan-tahapan latihan kreatif dramatik sehingga siswa lebih mudah memahami bermain peran yang baik .

Berdasarkan hasil wawancara yang diwakili oleh satu siswa yang memiliki kategori nilai sangat baik, baik, dan cukup dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut senang dan tertarik dengan teknik yang digunakan oleh peneliti. Ketiga siswa tersebut mengatakan bahwa teknik kreatif dramatik dan sayembara sangat bermanfaat dan siswa merasa terbantu dalam bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa pada siklus II. Sedangkan kesulitan yang dihadapi siswa dengan kategori nilai rendah yaitu sulit menghilangkan rasa malu ketika bermain peran di depan kelas, hal tersebut dikarenakan bukan dari faktor pembelajaran yang kurang tetapi pada diri siswa itu sendiri sehingga guru hanya memberikan motivasi lebih banyak.

Dari hasil dokumentasi foto pada siklus II dapat terlihat perilaku-perilaku siswa yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat sangat antusias dan serius selama proses pembelajaran, dan jika ada siswa yang bergurau

dengan teman, guru langsung menegur siswa tersebut yang merupakan salah satu bagian dari perbaikan dari siklus I.

Dalam pembelajaran siklus II, guru sudah mencoba melakukan perbaikan-perbaikan yang bertujuan agar hasil tes siklus II lebih baik daripada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran siklus II maka peneliti berhasil meningkatkan pembelajaran bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes dan nontes berdasarkan data-data yang telah diperoleh peneliti pada siklus II.

#### **4.1.6 Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus II, tahap-tahap tersebut dilaksanakan dengan perbaikan dari pembelajaran siklus I.

Pada siklus I, proses pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran, guru melakukan apersepsi yaitu menanyakan pengalaman siswa tentang bermain peran, menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, tujuan, dan manfaat dalam bermain peran. Pada kegiatan awal, masih terdapat beberapa siswa yang belum siap menerima materi yang disampaikan oleh guru. Siswa masih melakukan perilaku negatif yaitu siswa masih berbicara dengan teman sebangku, bermain *handphone*, dan cara duduk siswa yang kurang sopan.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi, guru memberikan pembelajaran pengertian bermain peran dan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran, tetapi guru tidak langsung menanyakan mengenai pengetahuan dasar tentang bermain peran (pengertian bermain peran, hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran), guru menyuruh beberapa siswa untuk mencoba bermain peran kemudian siswa dan guru menyimpulkan sendiri pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Hal ini dilakukan agar siswa tidak bosan dengan ceramah yang biasa dilakukan oleh guru serta bertujuan agar guru mengetahui kemampuan siswa dalam bermain peran sebelum menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara, sedangkan siswa yang lain mengomentari bermain peran siswa yang dilakukan oleh teman di depan kelas. Kondisi kelas pada saat itu, siswa masih sulit untuk maju bermain peran dengan alasan malu, grogi, dan takut ditertawakan oleh teman jika salah dalam bermain peran.

Pada tahap elaborasi, guru menuntun siswa dengan tahapan kreatif dramatik. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui secara konkrit bagaimana cara bermain peran yang benar sesuai dengan aspek-aspek dalam bermain peran. Tahapan kreatif dramatik yang meliputi berlatih dialog, tanya jawab langsung, improvisasi, dan kontes peran. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan satu persatu yang diawali dengan latihan dialog. Pada tahapan ini siswa disuruh memilih beberapa tema yang telah disediakan oleh guru kemudian siswa mempraktikkan di depan kelas. Pada latihan ini siswa masih terlihat malu dan gugup untuk maju ke depan kelas, kemudian guru memberikan sedikit motivasi agar siswa maju dan

hanya beberapa siswa yang maju ke depan kelas. Tahapan yang selanjutnya adalah latihan tanya jawab langsung. Dalam tahapan ini siswa dibagi berpasangan dengan teman satu bangkunya. Guru memberikan beberapa tema percakapan, kemudian siswa melakukan tanya jawab langsung dengan teman pasangannya yang dibimbing oleh guru. Terlihat masih ada beberapa siswa yang tidak sungguh-sungguh ketika melakukan tahapan ini pada siklus I, mereka cenderung tertawa dan melakukan percakapan tidak terarah. Tahapan selanjutnya adalah improvisasi, guru membacakan sebuah cerita kemudian bersama-sama menyimpulkan inti cerita dan tokoh serta sifat tokoh tersebut, lalu siswa mencoba berimprovisasi bermain peran berdasarkan cerita tersebut. Setelah dilakukan ketiga tahapan itu, guru dan siswa bersama-sama mengomentari pembelajaran dan mencoba mengomentari beberapa siswa berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh guru kemudian menyimpulkan langkah-langkah dan teknik bermain peran. Setelah ketiga tahapan tersebut dilakukan guru bersama-sama siswa membagi beberapa kelompok untuk bermain peran di depan kelas. Guru membagikan naskah drama untuk pertemuan selanjutnya yaitu kontes peran. Tahapan terakhir ini kemudian dijadikan sebagai nilai dari pembelajaran siklus I, kemudian ditentukan kelompok terbaik yang berhak mendapatkan hadiah dari sayembara. Situasi kelas pada saat penilaian bermain peran siklus I, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengulur waktu untuk maju di depan kelas karena masih malu dan grogi. Setelah pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi jurnal siswa yang sudah dipersiapkan oleh guru (peneliti). Pada siklus I ini sebagian besar siswa terlihat antusias dan tertarik dengan teknik yang digunakan oleh guru. Akan



tetapi, ada beberapa siswa yang melakukan perilaku negatif yaitu siswa masih berbicara dengan teman sebangku, berjalan-jalan di dalam kelas mencari tempat duduk, siswa bermalas-malasan/mengantuk, cara duduk siswa yang kurang sopan, dan terlihat kurang terkondisi saat membentuk kelompok. Data tersebut diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tes dan nontes pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai siswa pada siklus I belum memenuhi target peneliti, masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan beberapa siswa melakukan perilaku negatif yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga nilai yang diperoleh siswa kurang maksimal.

Proses pembelajaran siklus II hampir sama dengan proses pembelajaran siklus I, yaitu guru menanyakan pengalaman siswa ketika bermain peran pada siklus I, mengulas materi pada pertemuan siklus I, menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa jika siswa mampu bermain peran. Kemudian dari data siklus I, guru melakukan perbaikan dengan memberikan motivasi dan bimbingan, serta memberikan contoh bagaimana bermain peran yang baik kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih bersemangat, berusaha mendapatkan nilai yang terbaik, dan serius selama proses pembelajaran bermain peran. Perilaku siswa pada kegiatan awal sudah menunjukkan ke arah positif, perilaku negatif pada siklus I sudah berkurang, hal ini disebabkan guru memberikan motivasi dan bimbingan, serta lebih tegas kepada siswa.

Kegiatan inti pada tahap eksplorasi, guru mengkondisikan siswa agar siswa lebih siap mengikuti pembelajaran pada siklus II, guru memberikan umpan balik pertanyaan pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran. Tidak hanya itu, guru menegur siswa yang masih bergurau dengan teman. Kegiatan inti pada tahap elaborasi, guru melakukan perbaikan dengan cara memberikan contoh yang lebih kongkrit disetiap tahapan kreatif dramatik. Setiap tahapan kreatif dramatik sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II siswa sebelum melakukan tahapan kreatif dramatik (berlatih dialog, tanya jawab langsung, improvisasi) guru memberikan contoh bagaimana cara melakukannya dengan baik sehingga pada siklus ini siswa terlihat lebih baik dan memahami serta teratur sehingga mereka lebih tertib ketika berlatih bermain peran. Kegiatan selanjutnya, guru menyuruh siswa maju di depan kelas untuk penilaian tes bermain peran siklus II. Guru membagikan naskah drama yang berbeda dari siklus I, pada siklus II naskah yang dibagikan lebih singkat sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami naskah drama dengan baik. Siswa terlihat lebih serius, tidak mengulur waktu, lebih tertarik dengan naskah drama pada siklus II, dan suasana kelas tenang ketika guru menjelaskan materi jika dibandingkan dengan siklus I. Pada pembelajaran siklus II perilaku siswa menunjukkan ke arah positif. Perilaku tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan dokumentasi foto yang diperoleh peneliti.

Kegiatan akhir dari pembelajaran bermain peran, guru bertanya kepada siswa mengenai kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada siklus II dan

melakukan refleksi. Kemudian siswa diminta untuk mengisi jurnal siswa siklus II. Sebelum pembelajaran selesai, guru memberikan *reward* kepada kelompok yang

No	Kategori	Kondisi awal		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Persen (%)	Skor	Persen (%)	Skor	Persen (%)
1	Sangat Baik	85	3,3%	85	3,3%	1425	55,2%
2	Baik	150	6,7%	605	26,7%	835	37,9%
3	Cukup	130	6,7%	1205	60%	135	6,9%
4	Kurang	1320	83,3%	175	10%	0	0%
Jumlah		1685	100%	2070	100%	2395	100%
Rata-rata		56,2		69		82,6	

mendapatkan nilai terbaik sebagai pemenang sayembara.

#### 4.1.6.1 Peningkatan Keterampilan Bermain Peran

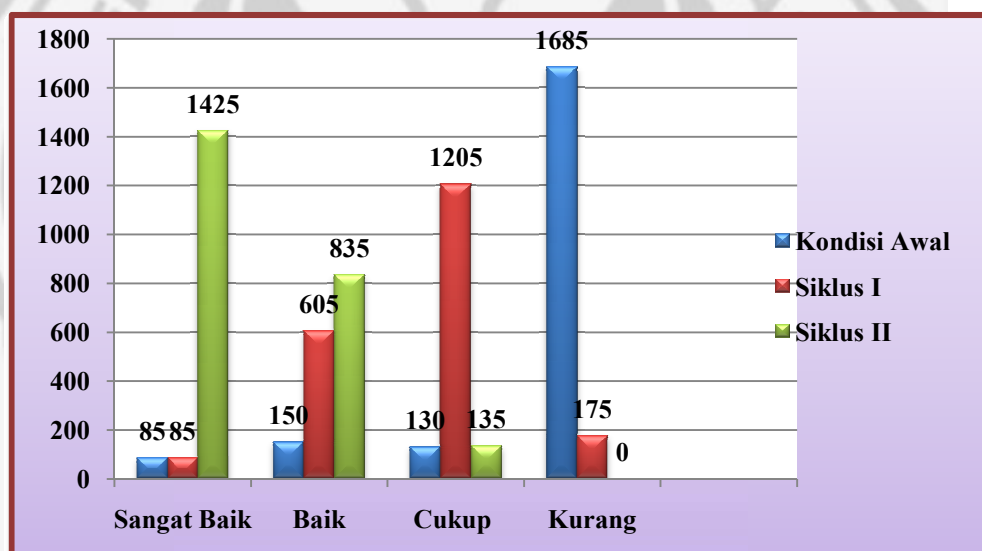
Perolehan hasil tes peningkatan keterampilan bermain peran pada kondisi awal yang belum menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara dan hasil tes dengan menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 22 Peningkatan Nilai Rata-Rata Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

Berdasarkan tabel 22 dapat dilihat peningkatan nilai rata-rata siswa pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Pada kategori skor sangat baik, jumlah skor siswa kondisi awal dan jumlah skor siswa siklus I yaitu 85 atau sebesar 3,3%, dan jumlah skor siswa siklus II yaitu 1425 atau sebesar 55,2%. Pada kategori skor baik, jumlah skor siswa kondisi awal yaitu 150 atau sebesar 6,7%, jumlah skor siswa siklus I yaitu 605 atau sebesar 26,7%, dan jumlah skor siswa siklus II yaitu

835 atau sebesar 37,9%. Pada kategori skor cukup, jumlah skor siswa kondisi awal yaitu 130 atau sebesar 6,7%, jumlah skor siswa siklus I yaitu 1205 atau sebesar 60%, dan jumlah skor siswa siklus II yaitu 135 atau sebesar 6,9%. Pada kategori kurang, jumlah skor siswa kondisi awal yaitu 1320 atau sebesar 83,3%, jumlah skor siswa siklus I yaitu 175 atau sebesar 10%, dan tidak ada jumlah skor siswa yang berkategori kurang.

Lebih jelasnya kategori hasil tes keterampilan bermain peran dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini.

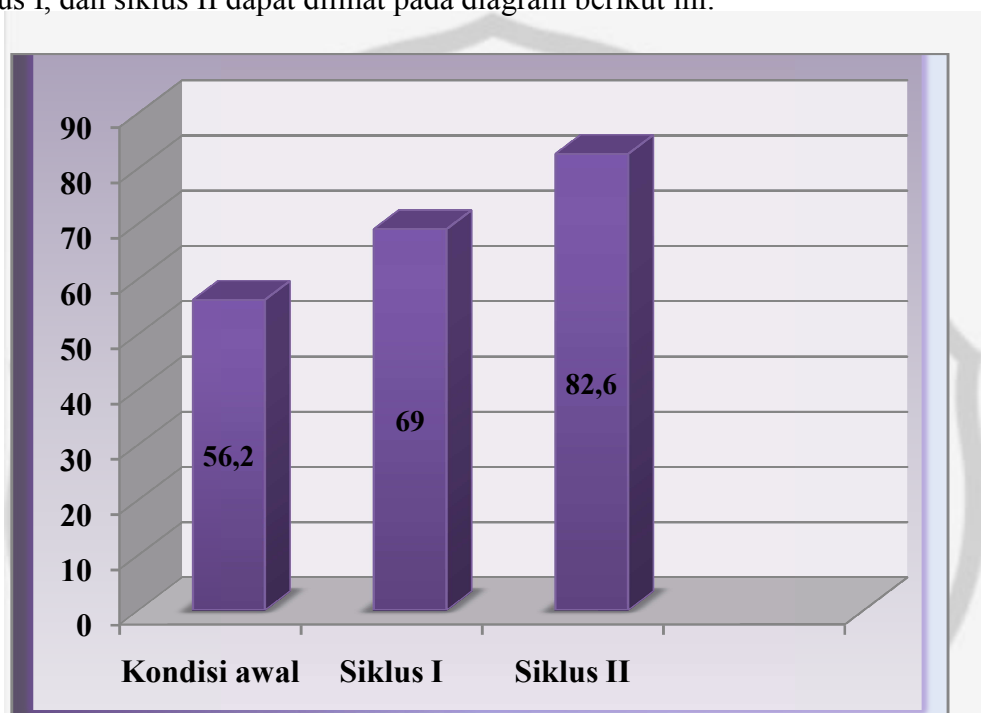


**Diagram 4 Peningkatan Nilai Rata-rata Keterampilan Bermain Peran**

Dari gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam bermain peran. Hal ini terlihat dari kategori nilai siswa. Terjadi peningkatan nilai siswa kondisi awal ke siklus I dengan kategori nilai sangat baik, baik, dan cukup serta pada kondisi awal ke siklus I siswa yang

berkategori nilai kurang mengalami penurunan. Sedangkan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai siswa dengan kategori sangat baik dan baik, dan untuk siswa berkategori cukup dan kurang pada siklus II mengalami penurunan.

Lebih jelasnya hasil tes keterampilan bermain peran dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.



**Diagram 5 Hasil Nilai Keterampilan Bermain Peran**

Dari gambar diagram 5 di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam bermain peran pada masing-masing siklus yang dapat dibuktikan dengan pemerolehan hasil nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal yaitu 56,2, pada siklus I yaitu 69, dan pada siklus II yaitu 82,6. Peningkatan keterampilan bermain peran siswa dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12,5%, sedangkan peningkatan keterampilan bermain peran siswa

dari siklus I ke siklus II sebesar 13,6%. Peningkatan nilai keterampilan bermain peran siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata masing-masing aspek sebagai berikut:

**Tabel 23 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Tiap Aspek Siklus I—Siklus II	Peningkatan Nilai Rata-rata Siklus I—Siklus II
		Rata-rata	Rata-rata		
1.	Artikulasi	70	79,3	9,3%	
2.	Intonasi	68,3	75,8	7,5%	
3.	Volume Suara	78	81,9	3,9%	
4.	Mimik wajah	65,8	87,9	22,1%	
5.	<i>Gesture</i>	61,6	86,2	24,6%	
Nilai Rata-rata Kelas		69	82,22		13,2%

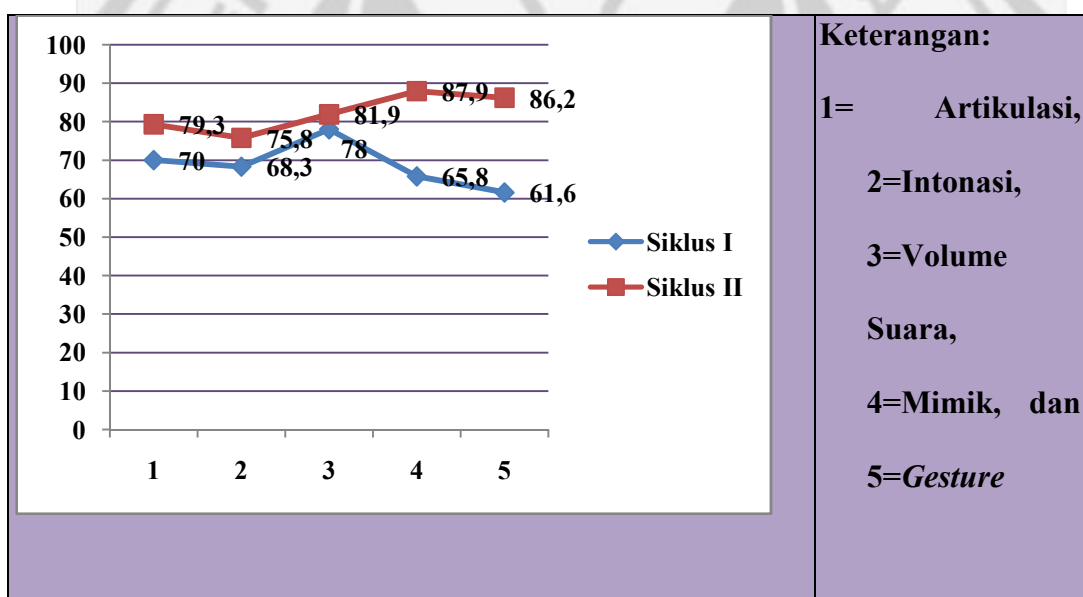
Dari tabel 23 dapat dilihat terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II.

Pada proses pembelajaran kondisi awal, peneliti menerima daftar nilai siswa dari guru dengan rata kelas sebesar 56,2, siklus I sebesar 69, dan siklus II 82,2. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada masing-masing aspek. Hal ini dibuktikan bahwa siswa sudah mengalami peningkatan masing-masing aspek dalam bermain peran pada siklus I dan siklus II.

Aspek artikulasi yang tertulis dalam tabel siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,5 dan disiklus II memperoleh nilai rata-rata 79,3 dengan peningkatan sebesar 9,3%. Aspek intonasi siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,3

dan disiklus II memperoleh nilai sebesar 75,8 dengan peningkatan sebesar 7,5%. Aspek volume suara pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 78 dan disiklus II memperoleh nilai rata-rata 81,9 dengan peningkatan sebesar 3,9%. Aspek mimik siklus I mendapatkan nilai rata-rata 65,8 dan siklus II mendapatkan nilai 87,9 dengan peningkatan sebesar 22,1%, dan aspek *gesture* dalam siklus I memperoleh nilai rata-rata 61,6 dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 86,2 dengan peningkatan sebesar 24,6%.

Lebih jelasnya hasil tes aspek keterampilan bermain peran dari siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 1 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Siklus I dan Siklus II**

Peningkatan keterampilan bermain peran siswa merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Ketika dilaksanakan tindakan siklus I dan ketika pembelajaran bermain peran pada kondisi awal, kemampuan siswa masih rendah. Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II dengan teknik kreatif dramatik

dan sayembara, keterampilan siswa dalam bermain peran meningkat dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru sudah berhasil menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara untuk membantu siswa dalam bermain peran. Selain itu, teknik yang digunakan tersebut mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

#### **4.1.6.2 Perubahan Perilaku Siswa**

Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara pada siklus I dan siklus II diikuti dengan perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku tersebut diperoleh dari data kualitatif yaitu hasil observasi, jurnal guru dan siswa, wawancara, dan dokumentasi foto yang dipaparkan sebagai berikut.

Dari hasil observasi pada siklus I kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara belum maksimal. Hal ini terlihat dengan adanya beberapa siswa yang keluar kelas dengan teman tanpa izin terlebih dahulu dengan guru, beberapa siswa yang mengantuk di dalam kelas, siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri, cara duduk siswa yang kurang sopan, dan beberapa siswa juga terkadang bermain *handphone* di kelas. Pada siklus II sudah ada perubahan perilaku siswa ke arah positif. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah mulai terlihat sejak awal pembelajaran, semua siswa sangat antusias dan serius ketika pembelajaran berlangsung, mereka tidak banyak bercanda sehingga siswa mampu menyerap materi secara maksimal. Keaktifan siswa dalam bertanya pada siklus II juga sudah



meningkat. Pada siklus I siswa yang bertanya hanya 5 siswa saja, sedangkan pada siklus II sebanyak 9 siswa berani untuk bertanya dan tidak merasa malu. Perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa pada siklus I sudah tidak terlihat lagi pada siklus II.

Berdasarkan jurnal siswa siklus I dan siklus II, siswa semakin senang dan semakin memahami materi serta semakin mampu bermain peran dengan baik. Menurut sebagian besar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang menyatakan bahwa teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat mempermudah mereka dalam bermain peran karena kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi dapat diatasi oleh teknik tersebut. Semua siswa merasa senang dan tertarik dengan sayembara pada akhir penilaian, hal tersebut semakin memotivasi mereka untuk bermain peran dengan baik.

Berdasarkan hasil jurnal guru siklus I dan siklus II menyatakan bahwa siswa sudah mengalami perubahan perilaku ke arah positif. Pada siklus I kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang maksimal, akan tetapi pada siklus II kesiapan siswa sudah maksimal. Keaktifan siswa dalam bertanya pada siklus I siswa masih merasa malu dan takut untuk bertanya, akan tetapi pada siklus II siswa sudah aktif bertanya dan tidak merasa malu atau takut. Respon siswa ketika bermain peran dengan berbagai tahapan kreatif dramatik pada siklus I dan siklus II sangat positif yaitu siswa merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran ini. Situasi dan kondisi kelas selama proses pembelajaran siklus I masih belum terkondisi secara baik karena ada beberapa siswa yang melakukan perilaku negatif, sedangkan pada siklus II situasi dan kondisi kelas sudah bisa

terkondisi dengan baik dan tidak ada siswa yang melakukan perilaku negatif seperti yang dilakukan pada siklus I. Teknik kreatif dramatik dan sayembara ini sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara siklus I dan siklus II yang dilakukan peneliti kepada siswa dengan perwakilan siswa yang memiliki kategori nilai tertinggi, sedang, dan kurang dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena merupakan pengalaman pertama bagi siswa. Teknik tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk bermain. Selain itu, dengan teknik ini siswa merasa terbantu dalam bermain peran sesuai dengan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran.

Berdasarkan hasil dokumentasi foto siklus I dan siklus II terlihat bahwa siswa semakin terkondisi dengan baik selama mengikuti pembelajaran bermain peran. Dari hasil foto siklus I terlihat masih ada beberapa siswa yang cara duduknya kurang sopan dan siswa banyak bergurau dengan teman. Dari hasil foto siklus II menunjukkan bahwa ketika guru masuk di dalam ruang kelas, semua siswa diam dan terlihat siap menerima materi dari guru. Semua siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru dan tidak ada siswa yang melakukan perilaku negatif. Berdasarkan hasil foto tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku positif siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran. Hal tersebut dibuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata tiap siklusnya. Pada kondisi awal yang belum menggunakan teknik tersebut, rata-rata nilai siswa hanya 56,2 kemudian pada siklus I menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara meningkat menjadi 69 dan terjadi peningkatan sebesar 12,8%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,6 dan terjadi peningkatan sebesar 13,6%. Peningkatan tersebut terjadi setelah dilakukan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II. Selain itu, terjadi perubahan perilaku siswa dari perilaku negatif ke perilaku positif selama mengikuti pembelajaran bermain peran siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata kelas pada siklus II sudah memenuhi target yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 70 dan siswa sudah mengalami perubahan perilaku ke arah positif sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan penelitian pada siklus berikutnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan keterampilan bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang, dipaparkan simpulan sebagai berikut.

1. Keterampilan siswa dalam bermain peran kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang meningkat setelah dilakukan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Nilai rata-rata kelas kondisi awal sebelum dilakukan penelitian sebesar 56,2 atau berkategori kurang, sementara nilai rata-rata siswa setelah dilakukan penelitian pada siklus I, yaitu 69 atau berkategori cukup. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12,8%. Hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I masih belum mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 70. Maka dilakukan penelitian siklus II untuk memperbaiki nilai rata-rata pada siklus I. Setelah dilakukan siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 82,6 atau berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru maka nilai rata-rata bermain peran dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 13,6%.
2. Terjadi perubahan perilaku siswa ke arah positif pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes setelah dilakukan pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik dan sayembara. Perubahan perilaku siswa

dapat diketahui dari hasil nontes yang meliputi hasil observasi, jurnal siswa, jurnal guru, wawancara, dan dokumentasi foto. Pada pembelajaran bermain peran siklus I masih terdapat siswa yang melakukan perilaku negatif yaitu siswa terlihat belum siap menerima materi dari guru, malu untuk bertanya, kurang bersemangat dan kurang antusias. Pada pembelajaran siklus II siswa lebih terlihat berperilaku positif yaitu siswa sudah siap menerima materi dari guru dan siswa lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran siklus II.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan teknik kreatif dramatik dan sayembara karena dengan teknik tersebut siswa mudah menguasai materi dan berani untuk mengekspresikan diri ketika bermain peran.
2. Siswa hendaknya bersungguh-sungguh selama mengikuti pembelajaran bermain peran, lebih aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami, berperilaku positif dalam mengikuti pembelajaran, dan sering berlatih bermain peran.
3. Bagi para peneliti dibidang pendidikan maupun nonpendidikan dapat menerapkan teknik kreatif dramatik sebagai alternatif teknik pembelajaran bermain peran karena dengan teknik pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Kasim. 1990. *Pendidikan Seni Teater*. Jakarta: PT. Tema Baru.
- Agustina. 2007. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Perkampungan Sastra Siswa Kelas V SD Negeri Sekaran 01 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2006/2007". Skripsi: Unnes.
- Amaniyah, Nailil. 2008. "Peningkatan Motivasi Siswa dalam Bermain Peran Melalui Media Audiovisual dengan Teknik Klarifikasi Nilai atau VCT (Value Clarification Techniq) Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Sarang Tahun Ajaran 2007/2008." Skripsi: Unnes.
- Anonim. 2010. *Dasar-Dasar Teater*. <http://jendelastra.com/wawasan/artikel/dasar-dasar-bermain-drama>. (20 Januari 2010)
- Aqip, Zimamus. 2009. "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas V SD Negeri Wandankemiri Klambu Grobogan." Skripsi. Unnes.
- Basoeki, Priyo. 1978. *Kreatif Dramatik (Permainan Drama)*. Semarang: Effhar Offset.
- \_\_\_\_\_. 1982. *Studi Bahasa dan Sastra Drama*. Semarang: Effhar Offset.
- Doyin, Mukh. 2008. *Seni Baca Puisi*. Semarang: Bandungan Institute.
- Fraser, Deborah. 2007. "Negotiating the Spaces: Relational Pedagogy and Power in Drama Teaching". *International Journal of Education & the Arts*. Oktober 2007. Vol. 8 Nomor 14. Selandia Baru: Universitas Waikato.
- Gervais. 2006. "Exploring Moral Values with Young Addlescent Trough Process Drama". *International Journal of Education & the Arts*. April 2006. Vol. 7 Nomor 2. Kanada: University of Alberta.
- Hartini. 2008. "Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007." Skripsi: Unnes.
- Hasanuddin. 1996. *Drama, Karya dalam Dua Dimensi Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis*. Bandung: Angkasa.

- Kusumaningtyas. 2010. "Peningkatan Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama dengan Metode Sinektik Siswa Kelas XI SMA 1 Jekulo Kudus." Skripsi: Unnes.
- Muttaqin, Zaenal. 2009. "Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII MTs Negeri I Banjarnegara dengan Metode Sosiodrama." Skripsi: Unnes.
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Dirjendikti.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rendra, WS. 1976. *Tentang Bermain Drama*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Santoso, Gunawan Budi dkk. 2008. *Terampil Berbahasa Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Undip.
- Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran Teater untuk Remaja*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama dan Teori Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Wirajaya, Asep Yudha dan Sudarmawati. 2008. *Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

<i>Lampiran 1: RPP Siklus I</i>
---------------------------------

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Jatibarang
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/semester	: XI/1
Aspek	: Berbicara
Standar Kompetensi	: 6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama
Kompetensi Dasar	: 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh
Indikator	:
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran.</li> <li>2. Siswa mampu bermain peran dengan ekspresi yang tepat disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh.</li> </ol>
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2x pertemuan)

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu bermain peran dengan ekspresi yang tepat yaitu memperhatikan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

#### **B. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian bermain peran
2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran
3. Langkah-langkah bermain peran



## 4. Teknik bermain peran

**C. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, ceramah, teknik kreatif dramatik, penugasan, permodelan.

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran****Pertemuan I**

	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Metode/teknik/pendekatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
	<p><b>Kegiatan awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi tentang hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran.</li> <li>2. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaat yang diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Apersepsi</li> </ul>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa maju mencoba bermain peran.</li> <li>b. Siswa yang lain mengomentari bermain peran siswa yang maju di depan kelas</li> <li>c. Guru dan siswa menyimpulkan pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran.</li> </ol> </li> <li>2. <b>Elaborasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa maju di depan kelas untuk mencoba</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Teknik kreatif dramatik</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Permodelan</li> </ul>	

	<p>melakukan beberapa ucapan kata yang ditulis oleh guru dalam selembar kertas disertai dengan ekspresi yang tepat dan diikuti dengan siswa yang lainnya (<i>berlatih ucapan/dialog</i>).</p> <p>b. Siswa berpasangan yang terdiri dari 2 orang, siswa membuat pertanyaan langsung yang akan disampaikan kepada teman sekelompoknya dengan tema percakapan yang telah ditentukan oleh guru (<i>tanya jawab spontan</i>)</p> <p>c. Siswa memahami cerita yang dibacakan oleh guru, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita tersebut untuk diperagakan bersama teman pasangannya, disertai percakapan dengan bahasa mereka sendiri (<i>improvisasi</i>)</p> <p>d. Guru dan siswa menyimpulkan langkah-langkah bermain peran dan teknik bermain peran</p> <p><b>3. Konfirmasi</b></p> <p>a. Siswa diberi panduan penilaian untuk menilai teman pasangannya ketika berlatih ucapan, tanya jawab spontan, dan improvisasi.</p> <p>b. Siswa membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, dan dibagikan naskah drama</p> <p>c. Siswa masing-masing kelompok memahami</p>		
--	--	--	--

	<p>naskah drama tersebut sebagai persiapan pertemuan selanjutnya yang akan diadakan kontes bermain peran untuk setiap kelompok.</p>		
	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran</li> <li>2. Guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran</li> <li>3. Guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan</li> <li>4. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>5. Siswa diberi tugas untuk berlatih peran berdasarkan naskah drama yang telah dibagikan setiap kelompok dan akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>6. Guru menutup pelajaran dengan memberikan penguatan.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Refleksi</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	

## Pertemuan II

	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Metode/teknik/ Pendekatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
	<p><b>Kegiatan awal</b></p> <p>a. Guru melakukan mengingatkan kembali hal-hal yang berkaitan dengan materi bermain peran pada pertemuan I.</p> <p>b. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaat yang diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>1. Eksplorasi</b></p> <p>a. Guru bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi siswa mengenai materi bermain peran pada pertemuan I.</p> <p>b. Siswa memperhatikan kembali sedikit materi tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran</p> <p><b>2. Elaborasi</b></p> <p>a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing yang terdiri dari 5-6 orang.</p> <p>b. Siswa berlatih bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah dibagikan setiap</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Teknik kreatif dramatik</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Unjuk kerja</li> </ul>	

	<p>kelompok pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>c. Setiap kelompok bermain peran di depan kelas (<i>kontes peran</i>).</p> <p><b>3. Konfirmasi</b></p> <p>a. Siswa dari kelompok lain memperhatikan dan memberikan komentarnya sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang telah dibagikan oleh guru</p> <p>b. Guru memberikan evaluasi dan mengumumkan kelompok terbaik sebagai pemenang sayembara bermain peran.</p>		
	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran</li> <li>2. Guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran</li> <li>3. Guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan</li> <li>4. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>5. Guru menutup pelajaran.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Refleksi</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	

## E. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber Pembelajaran

- Buku paket SMA kelas XI.
- Basoeki, Priyo. 1978. *Kreatif Dramatik (Permainan Drama)*. Semarang: Effhar Offset

- Rendra, WS. 2007. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burung Merak Press

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

- Leksono, Widyono. 2007. *Pembelajaran Teater untuk Remaja*. Semarang: Cipta Prima Nusantara

### 2. Media Pembelajaran

- *Video Compact Disk*

## F. Penilaian

1. Penilaian proses : penilaian proses dilakukan dengan lembar observasi siswa.
2. Penilaian hasil : hasil tes siswa dalam bermain peran.

## G. Instrumen/Bentuk Soal

1. Cobalah bermain peran di depan kelas dengan ekspresi yang tepat yang disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh!

## H. Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor	Kategori
1.	Artikulasi	a. pengucapan kata atau dialog	20	Sangat baik

	(Pelafalan)	tidak tersendat-sendat dan tidak terdapat kesalahan		
		b. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 1-3x	15	Baik
		c. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 4-7x	10	Cukup
		d. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 8-10x	5	Kurang
2.	Intonasi	a. intonasi sangat tepat. Pemberian tekanan pada kata dan dialog sangat sesuai dengan tuntutan naskah, tidak monoton atau datar	20	Sangat baik
		b. terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 1-3x	15	Baik
		c. terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 4-7x	10	Cukup
		d. terdapat ketidaksesuaian pada	5	Kurang

		pemberian tekanan pada kata dan dialog 8-10x		
3.	Volume suara	a. Suara terdengar sampai jauh dan sangat jelas	20	Sangat baik
		b. Terdapat kata yang tidak terdengar 1-3x	15	Baik
		c. Terdapat kata yang tidak terdengar 4-7x	10	Cukup
		d. Terdapat kata yang tidak terdengar 8-10x	5	Kurang
4.	Mimik	a. Pengimajinasian mimik sangat alami dan tidak berlebihan sesuai dengan tuntutan peran dan naskah serta tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		b. dalam pengimajinasian mimik terdapat 1-3x kesalahan	15	Baik
		c. dalam pengimajinasian mimik terdapat 4-7x kesalahan	10	Cukup
		d. dalam pengimajinasian mimik terdapat 8-10x	5	Kurang



		kesalahan		
5.	<i>Gesture</i>	a. spontanitas, variasi gerakan tubuh sesuai dengan tuntutan naskah dan peran dan tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		b. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 1-3x	15	Baik
		c. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 4-7x	10	Cukup
		d. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 8-10x	5	kurang

### I. Rumus Penilaian

$$NA = \frac{N}{S_n} \times 100 \%$$

NA : Nilai Akhir

$\Sigma N$  : Jumlah Skor Siswa

$S_n$  : Skor Maksimal

Rentang nilai:

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

Brebes, 8 Agustus 2011

Guru Mapel,

Peneliti,

Akhmad Jazuli, S. Pd

Kurnia Fitriani

NIP. 19720929 200604 1 013

NIM. 2101407113

Mengetahui

Kepala SMA N 1 Jatibarang

Drs. H. Was'udi, M. Pd

NIP. 19570807 198203 1 010

<i>Lampiran 2: RPP Siklus 2</i>
---------------------------------

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Jatibarang
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/semester	: XI/1
Aspek	: Berbicara
Standar Kompetensi	: 6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama
Kompetensi Dasar	: 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran.</li> <li>2. Siswa mampu bermain peran dengan ekspresi yang tepat disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh.</li> </ol>
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2x pertemuan)

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu bermain peran dengan ekspresi yang tepat yaitu memperhatikan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

#### **B. Materi Pembelajaran**

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

3. Langkah-langkah bermain peran
4. Teknik bermain peran

### C. Metode Pembelajaran

Tanya jawab, ceramah, teknik kreatif dramatik, penugasan, permodelan.

### D. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### Pertemuan I

	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Metode/teknik/ pendekatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
	<p><b>Kegiatan awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi tentang hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran.</li> <li>2. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaat yang diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut.</li> <li>3. <i>Guru memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri lagi ketika bermain peran</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Apersepsi</li> </ul>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>1. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa maju mencoba bermain peran.</li> <li>b. <i>Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan untuk mengingat kembali pengertian bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran.</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Teknik kreatif dramatik</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Permodelan</li> </ul>	

	<p><b>2. Elaborasi</b></p> <p>a. <i>(Berlatih ucapan/dialog) Siswa memperhatikan guru yang sedang berlatih ucapan/dialog, kemudian siswa maju di depan kelas untuk mencoba melakukan beberapa ucapan kata yang ditulis oleh guru dalam selembar kertas disertai dengan ekspresi yang tepat dan diikuti dengan siswa yang lainnya (ucapan yang ditulis dalam lembaran berbeda dari siklus I)</i></p> <p>b. <i>(Tanya jawab spontan) Siswa memperhatikan kembali guru yang memberi contoh tahapan tanya jawab langsung, kemudian siswa berpasangan yang terdiri dari 2 orang, siswa membuat pertanyaan langsung yang akan disampaikan kepada teman sekelompoknya dengan tema percakapan yang telah ditentukan oleh guru (tema percakapan berbeda dari siklus I)</i></p> <p>c. <i>(Improvisasi) Siswa memperhatikan guru yang memberikan contoh dari improvisasi, kemudian siswa memahami cerita yang dibacakan oleh guru, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita tersebut untuk diperagakan bersama teman</i></p>		
--	---	--	--

	<p>pasangannya, disertai percakapan dengan bahasa mereka sendiri (<i>cerita berbeda dari siklus I</i>)</p> <p>d. Siswa diberi pertanyaan-pertanyaan sekitar pembelajaran siklus II dan menyimpulkan kembali langkah-langkah bermain peran dan teknik bermain peran pada siklus I.</p> <p><b>3. Konfirmasi</b></p> <p>a. Siswa diberi panduan penilaian untuk menilai teman pasangannya ketika berlatih ucapan, tanya jawab spontan, dan improvisasi.</p> <p>b. Siswa membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, dan dibagikan naskah drama (<i>naskah drama berbeda dengan naskah drama siklus I yaitu pada tema dan naskah drama pada siklus II lebih pendek</i>)</p> <p>c. Siswa masing-masing kelompok memahami naskah drama tersebut sebagai persiapan pertemuan selanjutnya yang akan diadakan kontes bermain peran untuk setiap kelompok.</p>		
	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <p>1. Guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran</p> <p>2. Guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Refleksi</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	

	<p>jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran</p> <p>3. Guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan</p> <p>4. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>5. Siswa diberi tugas untuk berlatih peran berdasarkan naskah drama yang telah dibagikan setiap kelompok dan akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya</p> <p>6. Guru menutup pelajaran dengan memberikan penguatan.</p>		
--	--	--	--

### Pertemuan II

	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Metode/teknik/ Pendekatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
	<p><b>Kegiatan awal</b></p> <p>a. Guru mengkondisikan siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran dan menegur siswa yang masih bergurau sendiri.</p> <p>b. Guru melakukan mengingatkan kembali hal-hal yang berkaitan dengan materi bermain peran dan kekurangan-kekurangan bermain peran siswa pada pertemuan I.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> </ul>	

	<p>c. Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaat yang diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut.</p>		
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>1. Eksplorasi</b></p> <p>a. Guru bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi siswa mengenai materi bermain peran pada pertemuan I.</p> <p>b. Guru menuntun salah satu siswa untuk mencoba bermain peran di depan kelas</p> <p>c. <i>Guru menjelaskan kekurangan-kekurangan yang dialami siswa pada saat bermain peran pertemuan I terutama ekspresi wajah ketika bermain peran serta memberikan contoh bagian dari ekspresi wajah yang baik.</i></p> <p>d. Siswa memperhatikan kembali sedikit materi tentang bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran pada pertemuan I.</p> <p><b>2. Elaborasi</b></p> <p>a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing yang terdiri dari 5-6 orang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Teknik kreatif dramatik</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Unjuk kerja</li> </ul>	



	<p>b. Siswa berlatih bermain peran sesuai dengan naskah drama yang telah dibagikan setiap kelompok pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>c. Guru memberikan waktu untuk persiapan setiap kelompok dan memberikan arahan apabila ada kelompok yang kesulitan ketika bermain peran.</p> <p>d. Setiap kelompok bermain peran di depan kelas (<i>kontes peran</i>).</p> <p><b>3. Konfirmasi</b></p> <p>a. Siswa dari kelompok lain memperhatikan dan memberikan komentarnya sesuai dengan aspek-aspek penilaian yang telah dibagikan oleh guru.</p> <p>b. Guru memberikan evaluasi dan mengumumkan kelompok terbaik sebagai pemenang sayembara bermain peran.</p>		
	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <p>1. Guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa ketika mengikuti proses pembelajaran</p> <p>2. Guru dan siswa mengadakan refleksi yaitu bertanya jawab kepada siswa berkaitan dengan hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran</p> <p>3. Guru memberikan penguatan kepada siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Refleksi</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	

	<p>terhadap materi yang telah disampaikan</p> <p>4. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>5. Guru menutup pelajaran.</p>		
--	---	--	--

#### E. Sumber dan Media Pembelajaran

##### 1. Sumber Pembelajaran

- Buku paket SMA kelas XI.
- Basoeki, Priyo. 1978. *Kreatif Dramatik (Permainan Drama)*. Semarang: Effhar Offset
- Rendra, WS. 2007. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burung Merak Press
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo
- Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran Teater untuk Remaja*. Semarang: Cipta Prima Nusantara

##### 2. Media Pembelajaran

- *Video Compact Disk*

#### F. Penilaian

1. Penilaian proses : penilaian proses dilakukan dengan lembar observasi siswa.
2. Penilaian hasil : hasil tes siswa dalam bermain peran.

#### G. Instrumen/Bentuk Soal

1. Cobalah bermain peran di depan kelas dengan ekspresi yang tepat yang disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh!

### H. Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor	Kategori
1.	Artikulasi (Pelafalan)	a. pengucapan kata atau dialog tidak tersendat-sendat dan tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		b. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 1-3x	15	Baik
		c. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 4-7x	10	Cukup
		d. pengucapan/pelafalan tersendat-sendat dan terdapat kesalahan 8-10x	5	Kurang
2.	Intonasi	a. intonasi sangat tepat. Pemberian tekanan pada kata dan dialog sangat sesuai dengan tuntutan naskah, tidak monoton atau datar	20	Sangat baik
		b. terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan	15	Baik

		pada kata dan dialog 1-3x	10	Cukup
		c. terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 4-7x	5	Kurang
		d. terdapat ketidaksesuaian pada pemberian tekanan pada kata dan dialog 8-10x		
3.	Volume suara	a. Suara terdengar sampai jauh dan sangat jelas	20	Sangat baik
		b. Terdapat kata yang tidak terdengar 1-3x	15	Baik
		c. Terdapat kata yang tidak terdengar 4-7x	10	Cukup
		d. Terdapat kata yang tidak terdengar 8-10x	5	Kurang
4.	Mimik	a. Pengimajinasian mimik sangat alami dan tidak berlebihan sesuai dengan tuntutan peran dan naskah serta tidakterdapat kesalahan	20	Sangat baik
		b. dalam pengimajinasian mimik terdapat 1-3x kesalahan	15	Baik

		c. dalam pengimajinasian mimik terdapat 4-7x kesalahan	10	Cukup
		d. dalam pengimajinasian mimik terdapat 8-10x kesalahan	5	Kurang
5.	<i>Gesture</i>	a. spontanitas, variasi gerakan tubuh sesuai dengan tuntutan naskah dan peran dan tidak terdapat kesalahan	20	Sangat baik
		b. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 1-3x	15	Baik
		c. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 4-7x	10	Cukup
		d. terdapat ketidaksesuaian <i>gesture</i> 8-10x	5	Kurang

### I. Rumus Penilaian

$$NA = \frac{N}{S_n} \times 100 \%$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir

$\Sigma N$  : Jumlah Skor Siswa

$S_n$  : Skor Maksimal

Rentang nilai:

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

Brebes, 19 Agustus 2011

Guru Mapel,

Peneliti,

Akhmad Jazuli, S. Pd

Kurnia Fitriani

NIP. 19720929 200604 1 013

NIM. 2101407113

Mengetahui

Kepala SMA N 1 Jatibarang

Drs. H. Was'udi, M. Pd

NIP. 19570807 198203 1 010







**Lampiran 4: Lembar Jurnal**

**Lembar Jurnal Siswa Siklus I**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai kondisi Anda selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara!

1. Apakah kalian senang selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....

2. Materi apa yang belum kamu pahami selama proses pembelajaran bermain peran?

Jawab: .....

.....

3. Kesulitan apakah yang kamu hadapi selama proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....

4. Saran apakah yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....

**Lembar Jurnal Siswa Siklus II**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai kondisi Anda selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara siklus II!

1. Apakah kalian senang selama mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II? Berikan alasannya!

Jawab: .....

2. Materi apa yang belum kamu pahami selama proses pembelajaran bermain peran pada siklus II? Apa alasannya!

Jawab: .....

3. Kesulitan apakah yang kamu hadapi selama proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?

Jawab: .....

4. Saran apakah yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?

Jawab: .....

<i>Lampiran 5: Jurnal Guru</i>
--------------------------------

### Lembar Jurnal Guru

1. Bagaimana kesiapan siswa ketika pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....  
 .....

2. Bagaimana keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....  
 .....

3. Bagaimana situasi dan suasana kelas pada saat pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

Jawab: .....

.....  
 .....

4. Bagaimana keefektifan dan keefesienan teknik kreatif dramatik yang digunakan dalam pembelajaran bermain peran?

Jawab: .....

.....  
 .....

5. Bagaimana perilaku siswa ketika penilaian bermain peran?

Jawab: .....

.....  
 .....

**Lampiran 6: Pedoman Wawancara****Pedoman Wawancara Siklus I**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

**Pertanyaan!**

1. Apakah teknik kreatif dramatik berbasis sayembara sudah pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran?
2. Bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?
3. Kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?
4. Manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?
5. Saran apa yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?

## Pedoman Wawancara Siklus II

Nama :

Kelas :

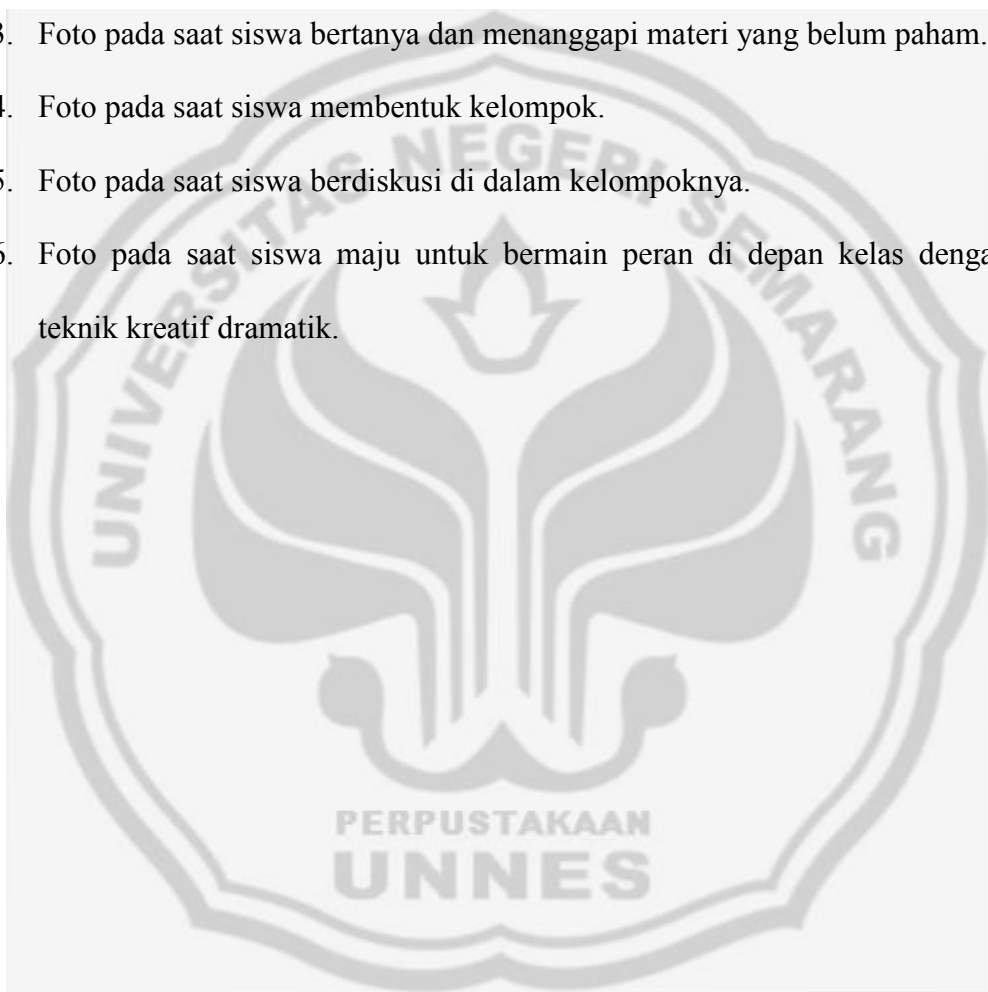
No. Absen :

### Pertanyaan!

1. Bagaimana menurutmu teknik kreatif dramatik berbasis sayembara yang diterapkan dalam pembelajaran bermain peran?
2. Bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?
3. Kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?
4. Manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?
5. Saran apa yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara pada siklus II?

**Lampiran 7: Dokumentasi Foto****Dokumentasi Foto**

1. Foto pada saat aktivitas awal pembelajaran bermain peran.
2. Foto pada saat siswa mendengarkan penjelasan dari guru.
3. Foto pada saat siswa bertanya dan menanggapi materi yang belum paham.
4. Foto pada saat siswa membentuk kelompok.
5. Foto pada saat siswa berdiskusi di dalam kelompoknya.
6. Foto pada saat siswa maju untuk bermain peran di depan kelas dengan teknik kreatif dramatik.



**Lampiran 8: Naskah Drama**

**NASKAH DRAMA BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH**

ALKISAH DISEBUAH DESA HIDUPLAH SATU KELUARGA YAITU BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH, YANG DALAM HIDUPNYA BAWANG PUTIH PENUH DENGAN SIKSAAN DAN HINAAN SERTA OMELAN, HINGGA SUATU KETIKA SI BAWANG MERAH MEMANGGIL BAWANG PUTIH DENGAN PENUH AMARAH.

**BAWANG MERAH**

Putih... Putih...!! kesini kamu. Kamu... harus membersihkan ruang tamu ini sampai bersih, jangan sampai ada debu-debu yang masih menempel. (sambil berkacak pinggang). Ingat ya! (menjatak kepala Bawang Putih) kalau sampai aku datang ruangan ini tidak bersih tahu sendiri nanti akibatnya! (mencebir dan membuang muka).

**BAWANG PUTIH**

Baik, Bawang Merah! (merunduk dan pergi mengambil sapu).

**IBU**

Lho, kok sepi. Bawang Putih kemana ya, kok ngak kelihatan! (sambil melihat kanan kiri) Putih... Putih... Putih...! kemana ya anak itu dipanggil-panggil gak nyaut! Dasar anak goblok di suruh nyuci piring malah pergi menghilang.

**BAPAK**

Ada apa sih bu...! (dengan perasaan tanda tanya). Kenapa teriak-teriak seperti itu?

**IBU**

Eh...! Bapak, lho kapan Bapak yang datang kok Ibu nggak dengar Bapak ngetok-ngetok pintu. (sambil memegang tangannya). Adu bapak..ibu kangen deh sama bapak!

**BAPAK**

E... tadi bu, memang Bapak sengaja nggak ngetok-ngetok pintu, soalnya bapak dengar Ibu berteriak-teriak memanggil-manggil Bawang Putih, Emangnya si Bawang Putih kemana bu? Dan kenapa dia? (dengan penuh keheranan).

**IBU**

Oh tidak ada apa-apa pak (sambil mengelus-ngelus tangan suami) Ibu takut Bawang Putih kenapa-napa, e tak tahunya lagi istirahat dikamarnya, pak. (sambil merebah ke pundaknya).

**BAPAK**

Terima kasih ya bu, Bapak bangga sekali punya istri sebaik Ibu, dan saya sayang sekali sama Ibu juga anak kita berdua (mengelus rambut istri) kalau begitu Bapak berangkat berdagang lagi ya bu, paling disana saya 1 minggu. Ibu jaga diri baik-baik ya dan juga anak kita baik-baik, oh ya ini ada sedikit uang buat belanja (sambil menyodorkan uang). Baiklah bu Bapak berangkat dulu ya. (mengulurkan tangannya).

**IBU**

Iya pak (sambil mencium tangan Bapak) hati-hati di jalan, da...! Hem... dasar suami bodoh, kamu kira saya betul-betul mencintai kamu apa! Tidak ya, saya hanya mencintai uang dan rumah kamu ini... ha... ha... ha... (sambil menepuk-nepuk uang). Putih... putih...putih... kesini kamu! (berkacak pinggang).

**BAWANG PUTIH**

Iya ibu.....

**IBU**

Kemana aja sih kamu ha... kamana aja? (sambil menarik dan mendorong Putih) dipanggil-panggil dari tadi nggak ada jawaban, kamu tuli ya... (sambil membuang muka).

**BAWANG PUTIH**

Maaf bu...! (dengan nada ketakutan).

**BAWANG PUTIH**

Ya... ya... bu, ada apa bu? Maafkan saya bu, tadi saya menyapu disuruh bawang merah bu. Tadi sepertinya saya mendengar ada suara Bapak datang bu ke rumah?

**IBU**

Kalau iya kenapa memangnya?



**BAWANG PUTIH**

Saya hanya ingin ketemu bapak bu... sudah lama saya tidak bertemu dengan bapak, kenapa ibu tidak memanggil saya di belakang? (sedih)

**IBU**

Berani-beraninya kamu menyuruh saya, hah! Terserah saya mau menemukanmu dengan bapakmu atau tidak, karena sepertinya bapakmu juga hanya ingin bertemu dengan saya, bukan bertemu dengan kau!

**BAWANG PUTIH**

Ibu.....(menangis)

**IBU**

Kenapa kau menangis, heh! Kamu tidak tahu baju kotor sudah menumpuk di belakang!

**BAWANG PUTIH**

Iya bu..saya tahu..

**IBU**

Ya bagus, (sambil mengangguk-ngangguk kepala) sekarang kamu cuci baju itu sampai bersih mengerti? Ingat Bawang Putih, sebelum Ibu datang cucian ini dan lantai ini sudah harus bersih! Dengar....! (nada keras membentak).

MAKA BERANGKATLAH BAWANG PUTIH KE SUNGAI UNTUK MENCUCI BAJU ITU, SAMBIL MENANGIS BAWANG PUTIH MENGELUH.

**BAWANG PUTIH**

Ya Allah, ampunilah dosa-dosa Ibu tiriku, berikanlah kekuatan dalam menghadapi cobaan ini. Ya Allah bukakanlah pintu hati Ibu tiriku dan saudara tiriku agar dia mau menyayangiku. (sambil menangis)

TIBA-TIBA DATANGLAH SEORANG PANGERAN BERSAMA PENGAWALNYA YANG MELIHAT BAWANG PUTIH SEDANG SEDIH.

**PENGAWAL I**

Maaf tuan, e... lihat disana tuan, sepertinya ada seorang wanita. (sambil menunjuk).

**PENGAWAL II**

Ya benar tuan, sepertinya lagi mencuci pakaian tuan! (dengan penuh semangat).

**PANGERAN**

Iya, betul-betul, tapi... sama siapa ya dia? Apa dia sendirian pengawal? (dengan penuh keheranan dan melihat kearah wanita itu, sambil berfikir) pengawal coba kalian lihat kesana...! (sambil menunjuk). Pengawal kau tidak boleh menggoda dia ya!!

**PENGAWAL I & II**

Baik tuan...! (sambil mengangguk).

**PENGAWAL I**

Tuan, ternyata perempuan itu sendirian...!

**PENGAWAL II**

Perempuan itu cantik tuan dan kelihatannya orang baik-baik!

**PANGERAN**

(Sambil mengangguk-ngangguk) Mari pengawal kita kesana...! (sambil menunjuk).

**PENGAWAL I & II**

Baik tuan...!

**PANGERAN**

E... e... nona! (dengan gugup dan malu). Kalau boleh saya tahu nama nona siapa? Dan nona berasal dari mana? Dan kenapa pula sendirian di sungai yang sangat sepi ini...?

**BAWANG PUTIH**

Maaf... tuan...! (sambil menjinjing rok dan mau berlari pergi).

**PANGERAN**

Jangan... jangan... nona, jangan lari, saya bermaksud baik, saya lihat nona sendirian, jadi saya memberanikan diri menghampiri nona! (dengan senyuman).

**BAWANG PUTIH**

Nama saya Bawang Putih tuan, saya berasal dari desa seberang, e... tapi maaf tuan, saya tidak bisa berlama-lama disini, saya takut dimarahi Ibu saya tuan...!

**PANGERAN**

Tunggu... tunggu...! tunggu nona...! (sambil berteriak) mari pengawal kita ikuti bawang putih itu, dimana sebenarnya rumahnya!

KEMUDIAN BERANGKATLAH PANGERAN DAN 2 PENGAWALNYA UNTUK MENUJU RUMAH BAWANG PUTIH, PANGERAN MERASA DIALAH WANITA YANG SELALU DIIDAM-IDAMKAN, KEMUDIAN SI PANGERAN BERGEGAS PERGI KE RUMAH SI BAWANG PUTIH.

**IBU**

Bawang Merah kau tidak tahu gossip yang beredar? Kabarnya ada seorang pangeran yang sedang mencari pendamping hidupnya, dan kabarnya dia akan mengunjungi setiap rumah untuk mencari pendamping hidupnya itu.

**BAWANG MERAH**

(Kaget) Betulkah itu bu, kenapa ibu tidak bilang dari tadi, kalau begitu aku akan berdandan setiap hari walaupun di rumah, agar kalau ada pangeran yang datang mencariku, aku sudah siap untuk dipersuntingnya. Hahaha...

**IBU**

Anakku coba lihat disana, siapa itu yang datang? (dengan penuh keheranan). Orangnya ganteng sekali dan tinggi.

**BAWANG MERAH**

Iya bu, sepertinya yang datang Pangeran. Aduh betapa gagahnya dan ganteng Pangeran itu. (dengan senyuman).

**IBU**

Tenang sayang, Ibu tahu kedatangan Pangeran itu ingin mencari permaisuri. (sambil memegang pundaknya). Kamu sana dandan dulu yang cantik jangan sampai nanti pangeran tidak mau melihatmu.

**BAWANG MERAH**

Benarkah itu bu? Tolong saya bu, saya mau menjadi permaisuri Pangeran itu bu. (berloncat kegirangan).

BAWANG MERAH DENGAN SENANG BERDANDAN DI KAMARNYA KEMUDIA IA KELUAR KEMBALI DAN MENGHAMPIRI IBUNYA.

**PANGERAN**

Permisi..., permisi...! Adakah orang di dalam?

**IBU**

Tuan...! (dengan terkejut) E... ada apa gerakan tuan datang kegubuk kami ini, apa tuan mau mempersunting anak kami, yang cantik dan manis ini tuan? (sambil memegang dagu Bawang Merah).

**PANGERAN**

Tidak...! (dengan lantang). Saya kesini hanya untuk melamar anak ibu si Bawang Putih untuk menjadi permaisuriku. (dengan penuh senyuman).

**BAWANG MERAH**

Kenapa sih Pangeran lebih suka Bawang Putih dari pada saya, padahal Pangeran Bawang Putih orangnya licik sekali dan suka mempermainkan lelaki, tidak seperti saya yang baik, patuh dan setia. (sambil senyum gembira). Lagian Pangeran Bawang Putih itu orangnya jelek tidak seperti saya cantik, manis, dan menarik, ia kan Pangeran?

**PANGERAN**

E... iya-ya betul, kamu juga cantik, manis dan menarik nona, tapi sayang hati saya sudah terpikat sama si Bawang Putih, saya mohon tolong panggilkan Bawang Putih segera...!

**BAWANG MERAH**

tapi tuan bawang putih sekarang sedang tidak ada di rumah tuan, dia sedang pergi.

**PANGERAN**

Kau jangan bohong, tadi saya habis bertemu dengannya di sungai, jadi saya yakin tadi dia masuk ke dalam rumah.

**BAWANG MERAH**

Huuuh...! Bawang Putih, Bawang Putih lagi, emangnya nggak ada orang lain selain Bawang Putih, huuuh... sebel...!! (sambil menghentakkan kaki). Putih...! Putih...!!

**BAWANG PUTIH**

Iya, mbak...!!! Ada apa?

**BAWANG MERAH**

Kesini kamu lihat ini ada Pangeran mau mempersunting kamu menjadi istrinya. (dengan mimik yang sinis penuh kebencian).

**PANGERAN**

Bawang Putih, maukah kamu menjadi permaisuriku? (memberikan senyuman).

**BAWANG PUTIH**

(Merunduk penuh senyuman dan malu-malu, berarti dia mau). Tapi tuan.. saya tidak berhak menjadi istri tuan karena saya banyak kekurangan.

**IBU**

Iya tuan...Putih sangat malas di rumah dan dia juga tidak cantik. Lebih baik tuan mempersunting Bawang merah menjadi istri tuan, bagaimana?

**PANGERAN**

Mari kesini Bawang Putih, ikutlah kamu keistanamu kamu akan aku persunting menjadi permaisuriku! (mengulurkan tangan dan menggandeng Bawang Putih pergi).

**BAWANG PUTIH**

(dengan nada ketakutan) tuan... maafkan saya..

**PANGERAN**

tidak apa-apa bawang putih.. ibu dan bawang merah juga akan ikut saya ke istana, jadi kau tidak perlu takut dengan mereka.

**IBU dan BAWANG MERAH**

Betulkah tuan?? Terimakasih tuan...

**PANGERAN**

Baiklah bu, saya akan membawa Bawang Putih ke istanaku dan akan aku jadikan permaisuriku. (dengan senang hati). Kalau begitu mari kita berangkat...! (berjalan keluar rumah).

**IBU**

Ya tuan...!

MAKA BERANGKATLAH PANGERAN DAN BAWANG PUTIH BESERTA PENGAWALNYA UNTUK MENUJU ISTANA KERAJAAN DAN DIJADIKANLAH BAWANG PUTIH SEBAGAI PERMAISURI, SAMPAI AKHIRNYA PANGERAN DAN BAWANG PUTIH BAHAGIA SELAMANYA.

**SELESAI**

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

## NASKAH DRAMA ANDE-ANDE LUMUT

PANGGUNG DENGAN NUANSA PEDESAAN. MBOK MENAH MASUK DENGAN MEMBAWA TAMPAH, KEMUDIAN MEMPERKENALKAN DIRI KEPADA PENONTON.

### **MBOK MENAH**

Para penonton, perkenalkan nama saya Mbok Menah. Saya ini, simboknya para klenting yang cantik-cantik dan tidak ada yang menandingi mereka. Inilah mereka!

### **K.ABANG**

Para penonton... kami adalah para klenting anak Mbok Menah. Nama saya Klenting Abang, saya ini yang tertua lho...!

### **K.IJO**

Nama saya Klenting Ijo.

### **K.ABANG**

Para penonton, kami ini sangaat menyayangi si mbok kami. Betul'kan adikku?

### **K.IJO**

Benar sekali penonton! hi ... hi ...hi ...

KLENTING-KLENTING AKAN KELUAR PANGGUNG, TETAPI TIBA-TIBA DATANG KLENTING KUNING.

### **K.KUNING**

Permisi...permisi...kolonuwun...spada...

### **K.ABANG**

Ada apa, mau ketemu siapa?

### **K.KUNING**

Saya...saya...saya ini pengembara yang tidak memiliki rumah. Saya juga tidak punya orang tua. Saya memohon jadikanlah saya saudara kalian...

### **K.IJO**

Apa? Mau numpang disini?! sudah nggak ada tempat.

### **K.KUNING**

tolong... saya mohon... saya mau disuruh apa saja deh...

### **K.ABANG**

Tolong-tolong, pergi sana!

**MBOK MENAH**

Anak-anaku...ada apa toh ini, kedengarannya ribut-ribut!ada apa? Lho... siapa ini?

**K.KUNING**

Mbok, saya tidak punya orang tua tidak punya rumah...saya hidup sebatang kara...jadi tolonglah mbok, saya ingin menjadi keluarga disini,...

**MBOK MENAH**

Sudah-sudah, jangan ribut! Nduk Cah Ayu ...Simbok ijinkan kamu tinggal di sini .Tapi kamu harus bantu-bantu disini ya?

**K.KUNING**

Wuah...! Terima kasih ... terima kasih mbok!

**MBOK MENAH**

Iya...iya...iya...eh, tapi ngomong-ngomong siapa namamu nduk?

**K.KUNING**

Saya nggak tahu ! (K. Kuning tampak bingung)

**MBOK MENAH**

Mmm, karena pakaianmu kuning jadi kamu kuberi nama...Klenting Kuning.

PARA KLENTING YANG LAIN MERASA SEWOT, TETAPI KLENTING KUNING MERASA GEMBIRA.

**MBOK MENAH**

Nah kamu sekarang bergabung dengan saudara-saudaramu.Ayo sana!

**K.KUNING**

Baik mbok.....

KLENTING KUNING MASUK SAMBIL MENYAPU. TIBA-TIBA PARA KLENTING MASUK PANGGUNG DENGAN CIRI KHAS MASING-MASING.

**K.ABANG**

Heh, Klenting Kuning! Si Mbok mana? (berkata ketus)

**K.KUNING**

Ada di dalam...

**K.ABANG**

Ya...sudah!



PARA KLENTING KELUAR PANGGUNG, KLENTING KUNING MENERUSKAN MENYAPUNYA KEMUDIAN DATANGLAH SEORANG PENGAWAL MEMBAWA PENGUMUMAN.

**Pengawal**

Pengumuman, barang siapa yang merasa perempuan dan memenuhi persyaratan, seorang pemuda dari dusun seberang mencari jodoh. Hahaha....

**MBOK MENAH**

Wuah! Ini baru kabar gembira! (tempo) anak-anakku! Klenting Abang...Klenting Ijo...! Ayo semuanya kesini!

PARA KLENTING MASUK PANGGUNG.

**KOOR**

Ada apa Mbok?

**MBOK MENAH**

Dengar Nduk...Cah Ayu! Baru saja diberitahukan bahwa Si Ande-ande Lumuten,eh salah....Ande-ande Lumut yang gagah perkasa sedang mencari istri. Ayo pada daftar!

SEMUA KLENTING NAMPAK SANGAT GEMBIRA.

**K.KUNING**

Mbok,bagaimana dengan saya?

**K.ABANG**

Heh, kamu di rumah saja! Sama simbok!

**MBOK MENAH**

Iya nduk..., Kamu di rumah saja, sama simbok.

KLENTING KUNING MENGGERUTU.

**K.ABANG**

Ya sudah mbok, kami berangkat ya!

**MBOK MENAH**

Ya sudah, sana berangkat!

YUYU KANGKANG MASUK SAMBIL BERJOGET-JOGET, DITENGAH DIA BERJOGET, TERJADI PANTATNYA TERJEPIT SUPITNYA SENDIRI.

**YUYU K** (logat madura)

Aduh... aduh...Oh...pantesan! Rupanya pantatku kejepit supitku sendiri. (tempo).  
Kok sepi ya, tumben, dari pagi sampai siang belum ada penglarais!

KEMUDIAN PARA KLENTING MASUK PANGGUNG.

**K.ABANG**

Wah...kok sepi, mana perahunya?

SEMUA KLENTING JADI RIBUT Mencari perahu, tiba-tiba datang Yuyu Kangkang menawarkan jasa.

**YUYU K**

Duh kanak...nona-nona yang cantik-cantik ini mau kemana ta iya?

**K.IJO**

Wah...kebetulan ada yuyu kangkang. (menuju ke arah yuyu kangkang) Yuyu kangkang yang baik dan cakep, tolong dong! Kami-kami mau menemui Ande-ande Lumut.

**YUYU K**

Oh ... Mau ke Desa Dadapan. Mau menemui Nde-Ande Lumuten ta iya? Boleh-boleh asalkan saya dibayar 1 juta tiap orang, bagaimana? (sambil berekpresi cuek)

**K.ABANG**

Wah,mahal sekali,kami tidak punya uang sebanyak itu.

**YUYU K**

Waah...kalau nggak mau ya sudah, tak tinggal pergi saja!

**K.ABANG**

Eh...eh!Tunggu dulu!(mendekati yuyu kangkang dan merayunya) Yuyu kangkang...kamu kan baik dan ganteng! Tolong dong ...kami dibantu, sekali-kali gratis kan tidak apa-apa.

YUYU KANGKANG YANG SEMULA SENANG JADI KAGET DAN MARAH.

**YUYU K**

Apa?!! Gratis?!! Duh...aduh...jaman sekarang nggak ada yang gratis dek.

YUYU KANGKANG BEREKPRESI BERPIKIR , PARA KLENTING TERLIHAT BINGUNG DAN KECEWA.

**YUYU K**

Mmm...yak! Saya punya jalan keluarnya, dek. Begini jalan keluarnya.(para klenting mendekati yuyu kangkang) saya minta disun sama sampeyan semuanya. Bagaimana?

PARA KLENTING MERASA KAGET DAN BINGUNG KEMUDIAN MEREKA MENGADAKAN RAPAT SINGKAT.

**K.ABANG**

Ya sudah, kami setuju. Pokoknya kami segera sampai disana!

**YUYU K** oke...oke.

YUYU KANGKANG DAN PARA KLENTING KELUAR PANGGUNG.  
YUYU KANGKANG MASUK PANGGUNG LAGI.

**YUYU K**

Wuah ... ciumannya dasyat!

KEMUDIAN MASUK KLENTING KUNING DENGAN BINGUNG Mencari PERAHU.

**YUYU K**

Hei ...! Nona cantik! Sampeyan pasti mau nyebrang ya? Bagaimana kalau saya sebrangkan? Tapi upahnya cium pipi kanan kiri, bagaimana?

KLENTING KUNING BINGUNG SEJENAK, KEMUDIAN MENYETUJUINYA.

**K.KUNING**

Baiklah saya setuju.

**YUYU K**

Oke...!Oke...!

SEBELUM SAMPAI DITUJUAN, KLENTING KUNING CEPAT-CEPAT MENGOLESI WAJAH DAN TANGANNYA DENGAN KOTORAN, SEHINGGA MEMBUAT YUYU KANGKANG MERASA RISIH.

**YUYU K**

Duh kanak bau apa ini? rupanya sampeyan yang bau. Sudah pergi sana! Pusing saya!

YUYU KANGKANG KELUAR PANGGUNG SAMBIL BERLARI.  
KLENTING KUNING TERTAWA CEKIKIKAN KEMUDIAN KE LUAR  
PANGGUNG JUGA.

ANDE-ANDE LUMUT MASUK PANGGUNG BERSAMA MBOK RONDO.

**A.LUMUT**

Mbok ... bagaimana ? Sudah berapa wanita yang mendaftarkan diri?

**M.RONDO**

Aduh...Le,,banyak sekali yang daftar, ada 999 orang, si mbok jadi pusing..

**A.LUMUT**

Wuah...cukup buanyak juga ya....Bagaimana dengan hari ini.

**M.RONDO**

Kowe iki wis kebelet tenan ta, sabar sedikit kenapa sih, kita tunggu sampai banyak gadis-gadis yang melamar.

TIBA-TIBA TERDENGAR MUSIK CAMPUR SARI, PENGIRING PARA  
KLENTING DATANG

**KOOR**

Kulonuwun... spada...

**M.RONDO**

Siapa.....ada yang mau daftar

**K.ABANG**

Benar sekali, kami mau mendaftar.

**M. RONDO**

Boleh...boleh...tapi ada beberapa persyaratan

**K.IJO**

Lho kok pakai persyaratan segala kayak ngelamar pekerjaan saja. Kita kan cantik.

**ANDE-ANDE LUMUT**

Heh...! Jangan cerewet ya....! Kalau nggak mau pergi saja dari sini!

SEMUA KLENTING RIBUT

**M. RONDO**

Eh ... semuanya, Harus cantik,dan mulus, serta sehat walafiat dan harus mengikuti tes bahasa indonesia dengan baik dan benar. Gimana sudah jelas persyaratannya. Saya panggil peserta 1 klenting Abang....

SEMUA KLENTING MAJU SATU PER SATU DI TES OLEH MBOK RONDO.

**M.RONDO**

Saatnya Pengumuman!

SEMUA KLENTING RIBUT , MERASA DIRINYA YANG TERPILIH KEMUDIAN DATANG KLENTING KUNING.

**K.KUNING**

Kulonuwun...spada...permisi...saya...mau mendaftarkan diri.

**M.RONDO**

Silakan, harus memenuhi beberapa persyaratan seperti peserta lain, persyaratannya sbb. Harus cantik,dan mulus, serta sehat dan harus mengikuti tes bahasa indonesia dengan baik dan benar.

KEMUDIAN MBOK RONDO MELAKUKAN TES TERHADAP KLENTING KUNING.

**M.RONDO**

Aduh bau apa ini, nduk lihat kakimu, mungkin kamu nginjak tahi kucing, eh ternyata baumu yang nggak enak.

KEMUDIAN MBOK RONDO DAN ANDE-ANDE LUMUT RAPAT

**M.RONDO**

Saatnya pengumuman,berdasarkan hasil rapat antara saya dan juragan maka hasil keputusannya adalah...Klenting Abang dari hasil pengetesan, kamu terkena virus HIV, dan Klenting Ijo dari hasil pengetesan , dilihat dari fisik kamu yang kurus dan paerutmu besar, kamu terkena penyakit cacangan. Klenting kuning... dari hasil pengetesan kamu bebas penyakit, jadi kamulah yang terpilih.

**A. LUMUT**

Diajeng...akhirnya kau kutemukan, walaupun kamu bau.

**SELESAI**

**Lampiran 9: Hasil Observasi Siklus I**

**Lembar Observasi Siklus I**

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas : XI IPA 2

Sekolah : SMA Negeri 1 Jatibarang

Hari/Tanggal : Senin/Selasa, 8 Agustus/9 Agustus 2011

No.	Aspek Observasi										Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	√	–	√	–	√	–	–	√	–	–	<p><b>Perilaku positif:</b></p> <p>1. Siswa siap mengikuti pembelajaran.</p> <p>2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran.</p> <p>3. Siswa antusias dan dan serius dalam kegiatan bermain peran.</p> <p>4. Siswa memperhatikan pembelajaran bermain peran dari kreatif dramatik dengan serius.</p> <p>5. Siswa aktif dalam kegiatan kelompok.</p> <p><b>Perilaku negatif:</b></p> <p>6. Siswa keluar kelas dengan teman.</p>
2.	√	√	–	√	√	–	–	√	–	–	
3.	√	–	–	√	√	–	–	√	–	–	
4.	√	–	√	√	√	–	√	√	√	–	
5.	Siswa tidak masuk kelas, ket: Alpa										
6.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
7.	√	–	√	√	√	–	–	√	–	–	
8.	√	–	√	√	–	–	–	–	–	–	
9.	√	–	√	–	√	√	–	–	–	–	
10.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
11.	–	–	√	√	√	–	–	–	√	–	
12.	√	√	–	√	√	√	–	–	–	–	
13.	√	–	√	√	–	–	–	–	–	–	
14.	–	–	√	√	√	–	√	√	√	–	
15.	√	–	√	√	√	√	–	–	–	–	
16.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
17.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
18.	√	–	√	–	√	–	√	√	–	–	
19.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
20.	–	√	√	√	√	–	–	√	–	–	
21.	√	–	√	√	–	–	–	–	–	–	

22.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	7. Siswa mengantuk/tidur di dalam kelas. 8. Siswa banyak bergurau dan dan berbicara sendiri. 9. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas. 10. Siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.
23.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
24.	√	√	√	-	√	-	-	-	-	-	
25.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
26.	√	-	√	√	-	-	-	-	-	-	
27.	√	-	-	√	-	-	-	√	-	-	
28.	√	√	-	-	√	-	-	√	√	-	
29.	√	-	√	√	-	-	-	-	-	-	
30.	√	√	-	√	√	-	-	-	-	-	
31.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
Σ	27	5	24	25	24	4	3	10	3	0	Cara pengisian:
%	90	16,6	80	83,3	80	13,3	10	33,3	10	0	(√) : siswa melakukan (-) : siswa tidak melakukan



**Lampiran 10: Hasil Observasi Siklus II**

**Lembar Observasi Siklus II**

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas : XI IPA 2

Sekolah : SMA Negeri 1 Jatibarang

Hari/Tanggal : Jumat/Sabtu, 19 Agustus/20 Agustus 2011

No.	Aspek Observasi										Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	<p><b>Perilaku positif:</b></p> <p>1. Siswa siap mengikuti pembelajaran.</p> <p>2. Siswa aktif bertanya dan memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran.</p> <p>3. Siswa antusias dan dan serius dalam kegiatan bermain peran.</p> <p>4. Siswa memperhatikan pembelajaran bermain peran dari kreatif dramatik dengan serius.</p> <p>5. Siswa aktif dalam kegiatan kelompok.</p> <p><b>Perilaku negatif:</b></p> <p>6. Siswa keluar kelas dengan teman.</p> <p>7. Siswa mengantuk/tidur di</p>
2.	√	–	–	√	√	–	–	–	–	–	
3.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
4.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
5.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
6.	√	√	√	√	√	–	–	–	–	–	
7.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
8.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
9.	Siswa tidak masuk, ket: Izin										
10.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
11.	Siswa tidak masuk, ket: Izin										
12.	√	√	√	√	√	–	–	√	–	–	
13.	√	√	√	√	√	–	–	–	–	–	
14.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
15.	√	√	√	√	√	–	–	–	–	–	
16.	√	√	√	√	√	–	–	–	–	–	
17.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
18.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
19.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	
20.	√	√	√	√	√	–	–	–	–	–	
21.	√	–	√	√	√	–	–	–	–	–	



22.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	dalam kelas.
23.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	8. Siswa banyak bergurau dan dan berbicara sendiri.
24.	√	√	√	√	√	-	-	-	-	-	
25.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	9. Cara duduk siswa yang kurang sopan di dalam kelas.
26.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
27.	√	√	√	-	√	-	-	√	-	-	10. Siswa makan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.
28.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
29.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
30.	√	√	√	√	√	-	-	-	-	-	
31.	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-	
Σ	29	9	28	28	29	0	0	2	0	0	Cara pengisian:
%	100	31	96,5	96,5	100	0	0	6,9	0	0	(√) : siswa melakukan (-) : siswa tidak melakukan



**Lampiran 11: Hasil Wawancara Siklus I**

**Hasil Wawancara Siklus I**

Guru melakukan wawancara kepada tiga siswa yang mempunyai nilai baik, sedang, dan rendah. Siswa yang memiliki nilai baik (Komsifa Al Munawaroh T), nilai sedang (Satrio Novianto), dan siswa yang mendapatkan nilai rendah (Andi Sugiharto). Berikut hasil wawancaranya:

- 1. Apakah kalian pernah bermain peran sebelumnya? Apakah teknik kreatif dramatik berbasis sayembara sudah pernah diterapkan dalam pembelajaran bermain peran?**

Komsifa : sudah ketika perpisahan sekolah waktu SMP, tidak pernah.

Satrio : pernah tetapi peran pembantu dan teknik ini belum pernah diterapkan apalagi ada sayembara bermain peran.

Andi : belum, ini yang pertama kali.

- 2. Bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Komsifa : sangat senang, karena lebih mudah belajar *acting*.

Satrio : iya, saya sangat senang karena bisa belajar bermain peran yang baik, apalagi saya ingin jadi artis.

Andi : iya, senang, tetapi saya *grogi* karena malu dengan teman-teman.

- 3. Kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Komsifa : ekspresi saya ketika bermain peran kurang maksimal karena malu dengan teman-teman, serta artikulasi saya juga kurang jelas.

Satrio : lumayan banyak, ekspresi wajah dan *gesture*, mungkin karena kurang persiapan dan saya malu.

Andi : sangat banyak, khususnya mimik, saya malu sehingga volume suara saya kurang keras dan saya tidak bisa berekspresi dengan baik.

**4. Manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Komsifa : banyak sekali, saya lebih mudah bermain peran karena ada latihan-latihan yang menarik tentang bermain peran sebelumnya, dan lebih bisa berekspresi serta saya bisa lebih bersosialisasi dengan teman-teman.

Satrio : memudahkan saya bermain peran khususnya ekspresi disertai gerakan yang mendukung pada saat bermain peran.

Andi : saya lebih berani bermain peran di depan kelas walaupun saya sangat malu.

**5. Saran apa yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Komsifa : tambah waktu latihan saja biar lebih maksimal.

Satrio : seharusnya guru lebih tegas sehingga tidak ada yang mengejek ketika kami bermain peran.

Andi : saya menyarankan untuk sesekali menegur yang mengejek ketika sedang ada yang bermain peran sehingga kami tidak malu dan jadi percaya diri.

### Hasil Wawancara Siklus II

Guru melakukan wawancara kepada tiga siswa yang mempunyai nilai baik, sedang, dan rendah. Siswa yang memiliki nilai baik (Urip Agung Santoso), nilai sedang (Aevatul Khoiroh Pinasih), dan siswa yang mendapatkan nilai rendah (Taufik Hidayatullah). Berikut hasil wawancaranya:

**1. Bagaimana menurutmu teknik kreatif dramatik berbasis sayembara diterapkan dalam pembelajaran bermain peran?**

Urip : sangat baik, saya lebih mudah memahami bagaimana bermain peran dengan baik.

Aevatul : baik, saya paham dengan pembelajaran ini.

Taufik : baik, sangat menyenangkan jika diterapkan pada pembelajaran ini.

**2. Bagaimana perasaan kamu mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Urip : sangat senang, karena membuat saya lebih tenang dan tidak tegang ketika pembelajaran berlangsung, saya merasa tidak terbebani dengan pembelajaran ini.

Aevatul : menyenangkan dan tidak membosankan jadi saya lebih paham dengan pembelajaran bermain peran.

Taufik : senang dan gembira.

**3. Kesulitan apakah yang kamu alami ketika proses pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Urip : tidak ada kesulitan, karena saya sudah paham dengan pembelajaran ini

Aevatul : saya tidak mengalami kesulitan, pembelajaran ini menyenangkan.

Taufik : saya masih malu karena diledek beberapa teman sehingga lupa pada naskah saya.

**4. Manfaat apa yang dapat kamu peroleh dari pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Urip : manfaatnya saya bisa lebih kreatif, karena pembelajaran ini sangat baik, saya lebih mudah berekspresi sesuai dengan karakter saya ketika bermain peran.

Aevatul : saya lebih paham dan mudah mempelajari bermain peran yang baik dan hal-hal yang harus diperhatikan, apalagi pada siklus ini guru memberikan contoh jadi saya tahu bagaimana caranya berekspresi.

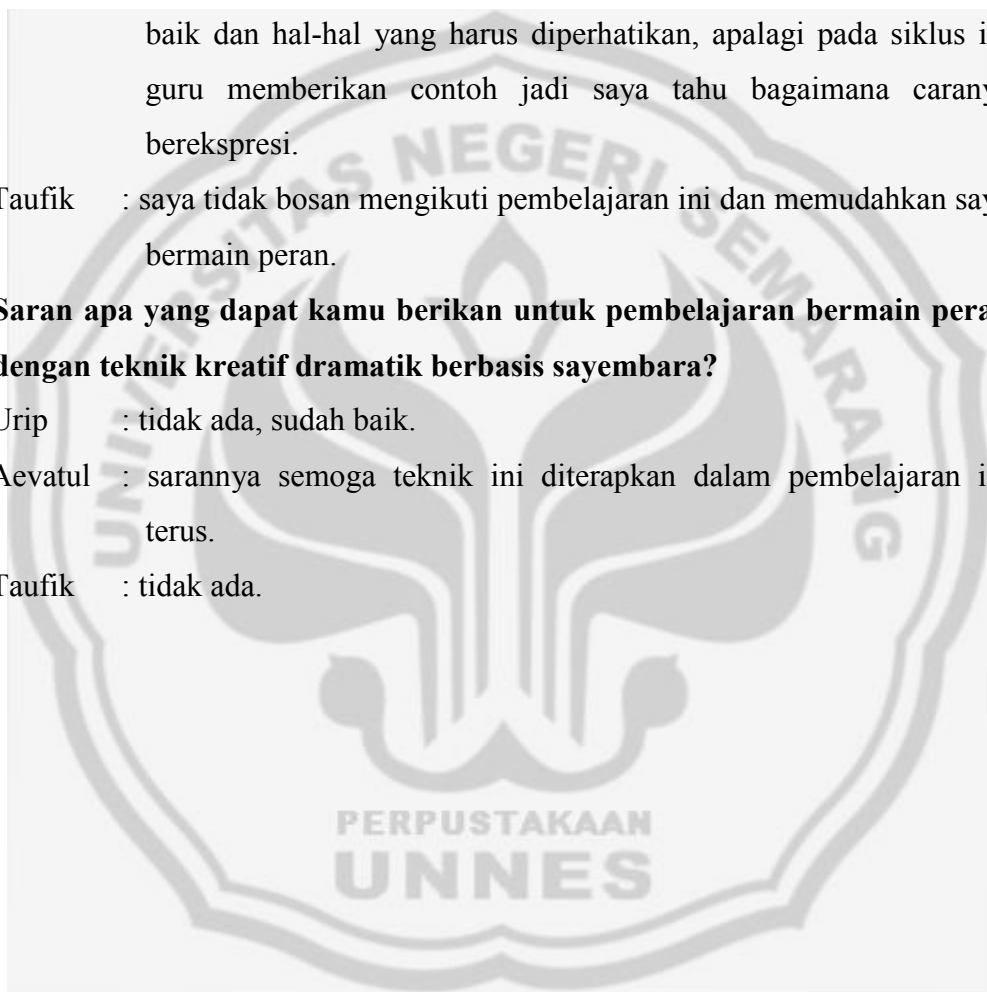
Taufik : saya tidak bosan mengikuti pembelajaran ini dan memudahkan saya bermain peran.

**5. Saran apa yang dapat kamu berikan untuk pembelajaran bermain peran dengan teknik kreatif dramatik berbasis sayembara?**

Urip : tidak ada, sudah baik.

Aevatul : sarannya semoga teknik ini diterapkan dalam pembelajaran ini terus.

Taufik : tidak ada.



**Daftar Nama Siswa Kelas XI IPA 2**  
**SMA Negeri 1 Jatibarang-Brebes**

No	Nama	L/P
1.	Aevatul Khoiroh Pinasih	P
2.	Ahmad Abi Nursalim	L
3.	Ahmad Ulul Azka	L
4.	Andi Sugiharto	L
5.	Chenti Nur Prana Wati	P
6.	Dewi Ghassani Mutia Khanza	P
7.	Diana Nopitasari	P
8.	Dina Istriawan	P
9.	Diyan Paramita	P
10.	Eka Budi Prasetyaningsih	P
11.	Eka Fahrur Rozzi	L
12.	Galih Aditya Tama	L
13.	Komsifa Al Munawaroh T.	P
14.	Laela Zain	P
15.	Maryatul Kiptiyah	P
16.	Muhammad Nujhan Amroni	L
17.	Musdalifah	P
18.	Nilla Citra Liana Febriansari	P
19.	Novi Andriyani	P
20.	Satrio Novianto	L
21.	Siti Khafidoh	P
22.	Siti Maesarofah	P
23.	Siti Markhatun	P
24.	Sri Mulyani	P
25.	Sri Puji Utami	P
26.	Susi Susanti	P
27.	Taufik	L
28.	Taufik Hidayatulloh	L
29.	Umi Alfiyah	P
30.	Urip Agung Santoso	L
31.	Wiwi Diyanti	P

**Keterangan**

Laki-laki : 10

Perempuan : 21

**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Prasiklus**  
**Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Nilai	Kategori
1.	R.1	50	Kurang
2.	R.2	45	Kurang
3.	R.3	45	Kurang
4.	R.4	40	Kurang
5.	R.5	-	-
6.	R.6	50	Kurang
7.	R.7	50	Kurang
8.	R.8	50	Kurang
9.	R.9	60	Kurang
10.	R.10	50	Kurang
11.	R.11	50	Kurang
12.	R.12	55	Kurang
13.	R.13	85	Sangat Baik
14.	R.14	50	Kurang
15.	R.15	50	Kurang
16.	R.16	50	Kurang
17.	R.17	75	Baik
18.	R.18	45	Kurang
19.	R.19	60	Kurang
20.	R.20	60	Kurang
21.	R.21	50	Kurang
22.	R.22	65	Cukup
23.	R.23	65	Cukup
24.	R.24	75	Baik
25.	R.25	55	Kurang
26.	R.26	45	Kurang

27.	R.27	45	Kurang
28.	R.28	50	Kurang
29.	R.29	55	Kurang
30.	R.30	60	Kurang
31.	R.31	50	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>1685</b>	<b>Kurang</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>56,2</b>	





*Lampiran 15: Hasil Tes Siklus I*

**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Siklus I**  
**Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Nilai	Kategori
1.	R.1	65	Cukup
2.	R.2	70	Cukup
3.	R.3	70	Cukup
4.	R.4	55	Kurang
5.	R.5	-	-
6.	R.6	75	Baik
7.	R.7	65	Cukup
8.	R.8	65	Cukup
9.	R.9	75	Baik
10.	R.10	60	Kurang
11.	R.11	65	Cukup
12.	R.12	75	Baik
13.	R.13	85	Sangat Baik
14.	R.14	65	Cukup
15.	R.15	75	Baik
16.	R.16	65	Cukup
17.	R.17	75	Baik
18.	R.18	65	Cukup
19.	R.19	70	Cukup
20.	R.20	75	Baik
21.	R.21	65	Cukup
22.	R.22	70	Cukup
23.	R.23	80	Baik
24.	R.24	70	Cukup
25.	R.25	65	Cukup

26.	R.26	60	Kurang
27.	R.27	75	Baik
28.	R.28	65	Cukup
29.	R.29	70	Cukup
30.	R.30	70	Cukup
31.	R.31	65	Cukup
<b>Jumlah</b>		2070	Cukup
<b>Rata-rata</b>		69	



**Lampiran 16: Hasil Tes Siklus II**

**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Siklus II**  
**Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Nilai	Kategori
1.	R.1	90	Sangat Baik
2.	R.2	85	Sangat Baik
3.	R.3	85	Sangat Baik
4.	R.4	65	Cukup
5.	R.5	75	Baik
6.	R.6	85	Sangat Baik
7.	R.7	85	Sangat Baik
8.	R.8	85	Sangat Baik
9.	R.9	-	-
10.	R.10	90	Sangat Baik
11.	R.11	-	-
12.	R.12	95	Sangat Baik
13.	R.13	90	Sangat Baik
14.	R.14	80	Baik
15.	R.15	75	Baik
16.	R.16	95	Sangat Baik
17.	R.17	90	Sangat Baik
18.	R.18	75	Baik
19.	R.19	75	Baik
20.	R.20	90	Sangat Baik
21.	R.21	75	Baik
22.	R.22	75	Baik
23.	R.23	75	Baik
24.	R.24	95	Sangat Baik
25.	R.25	80	Baik

26.	R.26	85	Sangat Baik
27.	R.27	85	Sangat Baik
28.	R.28	70	Cukup
29.	R.29	75	Baik
30.	R.30	95	Sangat Baik
31.	R.31	75	Baik
<b>Jumlah</b>		2395	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>		82,6	



**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Prasiklus**  
**Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1.	R.1	10	10	10	10	10
2.	R.2	10	10	10	5	10
3.	R.3	10	10	10	5	10
4.	R.4	5	10	5	10	10
5.	R.5	-	-	-	-	-
6.	R.6	10	10	10	10	10
7.	R.7	10	10	10	10	10
8.	R.8	10	10	10	10	10
9.	R.9	10	10	10	10	20
10.	R.10	10	10	10	10	10
11.	R.11	10	10	10	10	10
12.	R.12	10	10	10	10	15
13.	R.13	15	15	15	20	20
14.	R.14	10	10	10	10	10
15.	R.15	10	10	10	10	10
16.	R.16	10	10	10	10	10
17.	R.17	15	10	15	15	20
18.	R.18	10	10	10	10	5
19.	R.19	15	10	15	10	10
20.	R.20	10	10	15	10	15
21.	R.21	10	10	10	10	10
22.	R.22	10	10	15	10	10
23.	R.23	15	15	10	10	15
24.	R.24	15	10	15	15	20
25.	R.25	10	10	10	10	15
26.	R.26	10	10	10	5	10

27.	R.27	10	10	10	5	10
28.	R.28	10	10	10	10	10
29.	R.29	10	10	15	10	10
30.	R.30	15	10	10	10	15
31.	R.31	10	10	10	10	10
<b>Jumlah</b>		335	305	335	300	360
<b>Rata-rata</b>		55,8	50,8	55,8	50	60

Keterangan:

Aspek 1 : Artikulasi

Aspek 2 : Intonasi

Aspek 3 : Volume suara

Aspek 4 : Mimik

Aspek 5 : *Gesture*



**Lampiran 18: Skor Tes Bermain Peran Siklus I**

**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Siklus I**  
**Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1.	R.1	10	15	15	15	10
2.	R.2	10	15	15	15	15
3.	R.3	15	10	15	10	15
4.	R.4	10	10	10	15	10
5.	R.5	-	-	-	-	-
6.	R.6	15	15	20	10	15
7.	R.7	15	10	15	15	10
8.	R.8	10	15	15	15	10
9.	R.9	10	15	15	15	10
10.	R.10	10	15	15	15	10
11.	R.11	15	15	15	10	10
12.	R.12	15	15	15	15	15
13.	R.13	15	15	15	20	20
14.	R.14	15	10	15	15	10
15.	R.15	15	15	15	15	15
16.	R.16	15	15	15	10	10
17.	R.17	15	20	20	15	15
18.	R.18	15	10	15	15	10
19.	R.19	15	10	15	15	15
20.	R.20	15	15	20	15	10
21.	R.21	15	15	15	10	10
22.	R.22	15	15	20	10	10
23.	R.23	15	20	20	10	15
24.	R.24	15	15	15	10	15
25.	R.25	15	10	15	15	10

26.	R.26	15	10	15	10	10
27.	R.27	15	15	15	15	15
28.	R.28	15	10	15	15	10
29.	R.29	15	15	15	10	15
30.	R.30	15	15	15	10	15
31.	R.31	15	10	15	15	10
<b>Jumlah</b>		420	410	470	395	370
<b>Rata-rata</b>		70	68,3	78	65,8	61,6

Keterangan:

Aspek 1 : Artikulasi

Aspek 2 : Intonasi

Aspek 3 : Volume suara

Aspek 4 : Mimik

Aspek 5 : *Gesture*





**Skor Penilaian Tes Bermain Peran Siklus II**  
**Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Jatibarang Brebes**

No.	Responden	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1.	R.1	20	15	20	15	20
2.	R.2	15	15	15	20	20
3.	R.3	10	20	15	20	20
4.	R.4	10	10	10	15	15
5.	R.5	15	15	20	10	15
6.	R.6	20	15	20	15	15
7.	R.7	15	20	20	15	15
8.	R.8	15	20	15	20	15
9.	R.9	-	-	-	-	-
10.	R.10	15	10	20	20	20
11.	R.11	-	-	-	-	-
12.	R.12	20	15	20	20	20
13.	R.13	15	15	20	20	20
14.	R.14	15	15	10	20	20
15.	R.15	15	10	15	15	20
16.	R.16	20	15	20	20	20
17.	R.17	20	15	20	20	15
18.	R.18	10	15	15	15	20
19.	R.19	10	15	15	15	20
20.	R.20	20	20	20	15	15
21.	R.21	15	15	10	15	20
22.	R.22	15	15	10	20	15
23.	R.23	10	15	15	20	15
24.	R.24	20	15	20	20	20
25.	R.25	15	15	15	20	15
26.	R.26	20	15	15	20	15

27.	R.27	20	20	20	15	10
28.	R.28	15	10	15	15	15
29.	R.29	15	15	15	15	15
30.	R.30	20	20	15	20	20
31.	R.31	15	10	15	20	15
<b>Jumlah</b>		460	440	475	510	500
<b>Rata-rata</b>		79,3	75,8	81,9	87,9	86,2

Keterangan:

Aspek 1 : Artikulasi

Aspek 2 : Intonasi

Aspek 3 : Volume suara

Aspek 4 : Mimik

Aspek 5 : *Gesture*

