



## Penerapan Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Materi Pokok Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019

Sarles Pandiangan  
SMK Negeri 1 Sidikalang

Corresponding Author : ✉ [sarlespandiangan57@gmail.com](mailto:sarlespandiangan57@gmail.com)

### ABSTRACT

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis serta dapat memberikan apresiasi terhadap hasil karya sastra. Teknik pembelajaran *rotating roles* dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena adanya *feedback* pada setiap akhir penampilan. *Feedback* tersebut akan lebih mempercepat siswa untuk berusaha memperbaiki apa yang kurang atau belum sesuai, sehingga penampilan berikutnya dapat bermain dengan lebih baik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019, dan objek penelitian ini adalah keterampilan bermain drama siswa dengan menggunakan teknik *rotating roles*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* mampu meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019. Peningkatan keterampilan bermain drama dilihat dari dua hal, yaitu keberhasilan proses dan produk. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan sikap siswa setelah diadakan implementasi tindakan, siswa lebih aktif, bersemangat, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan siswa lain. Keberhasilan produk dilihat dari tes praktik bermain drama. Nilai rata-rata bermain drama siswa sebelum implementasi tindakan sebesar 42,94, siklus I sebesar 54,94 dan pada siklus II sebesar 74,31. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,37.

### ARTICLE INFO

*Article history:*  
Received  
22 Februari 2021  
Revised  
25 Februari 2021  
Accepted  
10 Maret 2021

### Kata Kunci Keywords

*Teknik Pembelajaran, Rotating Roles, Peningkatan Kemampuan, Bermain Drama*

### How to cite

(2021). Jurnal Ability, 2(1).

## PENDAHULUAN

Dalam kurikulum pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terdapat pelajaran yang meliputi keterampilan berbahasa dan

keterampilan bersastra. Aspek keterampilan bersastra meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam sastra. Pada kompetensi dasar bermain peran sesuai dengan naskah drama yang ditulis siswa, maka siswa diharapkan dapat menguasai kemampuan bermain peran (drama) secara formal sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Silberman (2009:221), mengemukakan bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* adalah suatu strategi pembelajaran *active learning* dengan cara memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata. Melalui teknik ini, siswa akan diarahkan untuk belajar secara berkelompok dan setiap kelompok memainkan peran sesuai skenario secara bergiliran, untuk kemudian saling memberikan *feedback* atau masukan.

### **Drama**

Dalam kaitannya dengan pendidikan watak, drama membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam peserta didik, memperkenalkan kehidupan manusia dari kebahagiaan, keberhasilan, kepuasan, kegembiraan, cinta, kesakitan, keputusasaan, acuh tak acuh, benci dan kematian. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Endraswara (2005:192).

Dalam pembelajaran drama, siswa tidak cukup jika hanya diberi pengetahuan tentang drama, tetapi mereka harus mampu mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif), dan mementaskan (psikomotor) (Waluyo, 2007:167). Jadi dalam pembelajaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat diperoleh secara merata oleh siswa. Dalam setiap pengajaran, termasuk pengajaran drama, tujuan harus dapat diketahui secara jelas. Hal ini agar proses pembelajaran lebih terfokus, sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Berbicara mengenai tujuan pengajaran, kita tidak akan lepas dari tokoh populer, yaitu Benjamin S Bloom. Waluyo (2007:167) mengatakan bahwa untuk merumuskan lebih jelas mengenai tujuan pembelajaran sesuai teori Bloom, maka perlu diketahui penjelasan rinci kawasan-kawasan tujuan mengajar beserta contoh nyata kerja operasional yang berguna untuk menyusun tujuan instruksional khusus. Ketiga domain tujuan mengajar menurut Benjamin S Bloom melalui Waluyo (2007:167-169) adalah sebagai berikut:

## 1. Kognitif

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensistesis, dan kemampuan mengevaluasi. Menurut Taksonomi Bloom (Sax 1980), kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hierarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintetis dan evaluasi.

Kawasan kognitif dalam tujuan pengajaran berisi perilaku-perilaku yang lebih menekankan pada aspek intelektual. Adapun aspek yang termasuk dalam ranah kognitif menurut Bloom melalui Waluyo (2007:167-168) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, yang meliputi pengetahuan akan hal khusus (definisi, membedakan, mendapatkan, mengingat, mengenal kembali)
- 2) Pemahaman, yang meliputi terjemahan, penafsiran, perhitungan, atau ramalan.
- 3) Analisis, yang meliputi analisis hasil komunikasi untuk menarik kesimpulan dan menganalisis.
- 4) Sintetis, yang meliputi hasil komunikasi yang bertujuan untuk (menuliskan, menceritakan, menghasilkan, mengubah, membuktikan kebenaran), hasil dari rencana atau rangkaian kegiatan yang diusulkan (mengusulkan, merencanakan, menghasilkan, kegiatan pemecahan).
- 5) Evaluasi, yang meliputi penimbangan mengenai kejadian internal, pertimbangan mengenai cerita eksternal.

## 2. Afektif

Kawasan afektif dalam tujuan pengajaran berisi perilaku-perilaku yang lebih menekankan pada aspek perasaan dan emosi. Adapun aspek yang termasuk ke dalam kawasan afektif menurut Bloom melalui Waluyo (2007:169) adalah sebagai berikut:

- 1) Menerima (receiving), menyangkut minat siswa terhadap sesuatu. Misalnya menerima terhadap pelajaran drama yang ditandai dengan minat atau perhatian positif terhadap drama.
- 2) Menjawab/mereaksi (responding), artinya ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bermain drama.
- 3) Menaruh penghargaan (valuing), siswa mampu memberikan penilaian terhadap drama yang akan atau sudah dipentaskan.
- 4) Mengorganisasikan sistem nilai, nilai-nilai dalam diri seseorang bersifat kompleks, maka nilai-nilai itu bersifat kait mengkait, sehingga menjadi sistem nilai.

- 5) Mengadakan karakterisasi nilai, kemampuan tertinggi dalam kawasan afektif dalam mengkarakterisasi nilai-nilai. Maksudnya, nilai-nilai tersebut sudah siap untuk menjadi tingkah laku seseorang.

### 3. Psikomotorik

Kawasan Psikomotorik berisi aspek-aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik. Dalam drama, jelas bahwa tujuan pengajaran tidak hanya terhenti pada kognitif dan afektif, tapi juga psikomotor (praktik bermain drama). Dalam bermain drama, pementasan dapat berjalan dengan baik jika aktor atau aktris dibekali pengetahuan dan sikap. Jadi permainannya bukan sekedar gerak motorik belaka. Bloom melalui Waluyo (2007:172-173) menyatakan ada lima aspek kawasan psikomotorik, yakni:

- 1) Persepsi, meliputi stimulasi, menyentuh bentuk sesuatu, merasakan sesuatu, membau atau memegang dan mendeskripsikan tanda-tanda.
- 2) Kesiapan, meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional dalam merespon.
- 3) Respon terpimpin, meliputi imitasi, trial and error, mengikuti dan mengadakan eksperimen.
- 4) Mekanisme, meliputi memilih, merencanakan, melatih, dan merangkaikan.
- 5) Respon yang kompleks, meliputi adaptasi, penggunaan skill untuk profesi dan melaporkan atau menjelaskan.

Dalam pembelajaran drama, pementasan drama memasuki ranah psikomotorik, akan tetapi dijiwai oleh aspek kognitif dan afektif. Ketiga hal tersebut menyatu dalam diri aktor yang bermain drama. Keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik akan melahirkan suatu akting yang baik.

#### Keterampilan Bermain Drama

Keterampilan bermain drama adalah keterampilan seseorang dalam memerankan suatu peran atau karakter tokoh yang ada di dalam drama. Seorang aktor dapat menggambarkan seorang tokoh secara maksimal. Harymawan (1993:45) menyatakan bahwa ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut adalah mimik, plastik, dan diksi.

##### a. Mimik

Mimik adalah pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening. Mimik juga dapat diartikan sebagai ekspresi wajah, tanpa mimik atau ekspresi, permainan drama akan terasa kurang lengkap. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hamzah melalui Harymawan

(1993:46), ia mengatakan meskipun bermacam-macam gerakan sudah bagus, suara telah jadi jaminan, dan diksi juga mengena, tetapi ekspresi mata kosong saja, maka dialog yang diucapkan kurang meyakinkan penonton, karena itu, permainannya menjadi hambar atau datar saja.

#### **b. Gestur**

Gestur atau plastik merupakan cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Gestur juga dapat diartikan sebagai sikap. Gestur atau plastik juga dapat diartikan sebagai gerakan tubuh. Harymawan (1993:46) menyatakan bahwa sikap dan gerak dengan sendirinya akan terpengaruh oleh mimik dan pada umumnya bergantung juga pada tanda yang sama, tak setegas dan seprinsipil mimik

#### **c. Diksi**

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan. Diksi memberikan kebebasan pada aktor untuk menghidupkan individualitasnya dalam peranan, karena diksi tidak ditentukan oleh aktor itu sendiri. Oleh karena itu, diksi dapat mempengaruhi arti dari suatu kalimat (Harymawan, 1993:48)

#### **Teknik Pembelajaran *Rotating Roles***

Teknik *rotating roles* merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan nyata (Silberman, 2011:232). Teknik pembelajaran ini dinamakan *rotating roles* atau permainan bergilir karena dalam penerapannya, siswa diberi kesempatan secara bergilir dalam mempresentasikan hasil belajarnya.

Silberman (2011:232-233) mengemukakan bahwa prosedur atau tahapan, kelebihan dan kekurangan dalam teknik pembelajaran *rotating roles* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan tiga orang (jumlah anggota kelompok dapat divariasikan menyesuaikan jumlah siswa)
2. Setiap kelompok membuat skenario kehidupan nyata yang membahas topik yang sudah ditentukan.
3. Setelah masing-masing kelompok menulis skenarionya pada lembar yang terpisah, satu anggota dari tiap kelompok menyampaikan skenario itu pada kelompok lain dan ia ada ketika anggota kelompok lain membaca skenario untuk mengklarifikasi atau memberi informasi tambahan jika perlu. Siswa kemudian kembali ke kelompok aslinya.
4. Setiap ronde seharusnya terdiri paling tidak 10 menit bermain peran dengan 5 sampai 10 menit *feedback* dari pengamat.

5. Dalam setiap ronde, pengamat seharusnya berkonsentrasi pada identifikasi apakah yang dilakukan sudah berjalan dengan baik.
6. Setelah semua tampil, kumpulkan kembali semua kelompok untuk diskusi umum.

Teknik *rotating roles* termasuk dalam pengembangan keterampilan bermain peran siswa. Teknik ini bisa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, dan mempraktikkan keterampilan dalam pembelajaran seni peran, (Silberman, 2011:55). Melalui teknik ini, siswa diajak untuk aktif dan dituntut untuk menuangkan ide secara cepat dan bergiliran.

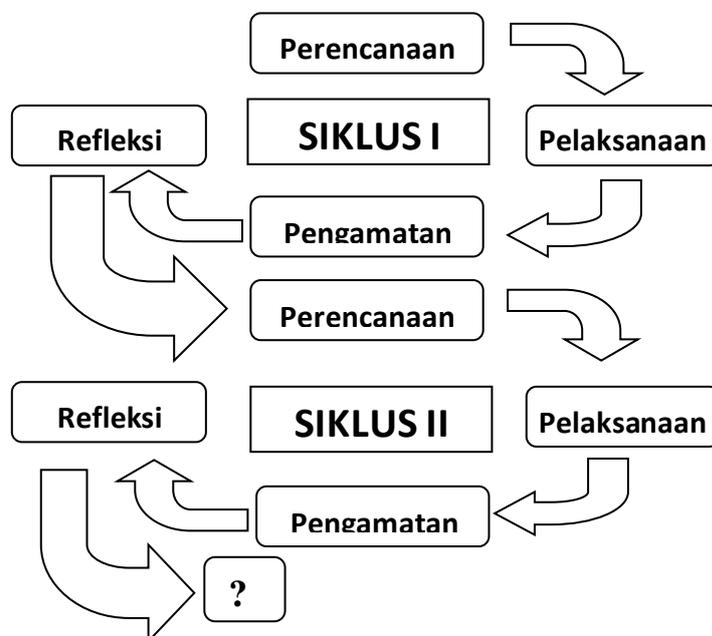
Melihat kondisi kemampuan siswa saat pembelajaran dalam memainkan peran sesuai skenario drama belum memenuhi kriteria penilaian keterampilan bersastra, peneliti memilih teknik pembelajaran *rotating roles* dalam bermain drama. Teknik pembelajaran *rotating roles* memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain drama sesuai dengan skenario yang mereka buat sendiri. Selain itu, Teknik pembelajaran *rotating roles* dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena adanya *feedback* pada setiap akhir penampilan. Teknik pembelajaran *rotating roles* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* Pada Materi Pokok Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019”**.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan keterampilan bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama melalui penerapan teknik pembelajaran *Rotating Roles* pada siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang.

## **METODE PENELITIAN TINDAKAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sidikalang yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No. 136A Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 32 orang siswa. Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Desain penelitian ini menggunakan model siklus seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam Dewi R. (2013:89) yang menggunakan langkah-langkah Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi dan Evaluasi.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

### Prosedur Penelitian

Prosedur pada tindakan tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### 1. Perencanaan

Peneliti menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan subjek yang diinginkan melalui hal-hal berikut.

- Melakukan kegiatan pembelajaran bermain drama dengan metode pembelajaran yang biasa dilakukan.
- Membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui proses, kendala, tanggapan tentang pembelajaran bermain drama yang biasa dilakukan.
- Menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, lembar penilaian, dan pedoman wawancara.

#### 2. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini yaitu pelaksanaan kegiatan bermain drama dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* dengan indikator keberhasilan yang dicapai yaitu mampu memerankan tokoh sesuai karakter dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat.

### 3. Observasi atau Pengamatan

Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer yang memantau proses pembelajaran. Observasi ada dua macam, yaitu observasi proses dan observasi hasil. Observasi proses adalah bagaimana proses pembelajaran bermain drama siswa. Observasi pada proses pembelajaran bermain drama dilakukan dengan mengamati proses tindakan pembelajaran bermain drama, mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul dari siswa untuk kemudian dicari jalan penyelesaiannya.

### 4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan ketika melihat proses dan merenungkan apakah kegiatan yang telah dialami sudah benar-benar bermanfaat atau masih ada hambatan serta kendala dalam pembelajaran bermain drama. Hasil dari refleksi digunakan sebagai acuan untuk merancang pembelajaran bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* pada siklus berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama dilakukan secara bertahap. Kegiatan dimulai dengan penyusunan rencana tindakan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dari hasil pratindakan tersebut, peneliti menghitung skor rata-rata siswa tiap aspek.

**Tabel 1. Skor Rata-rata Pratindakan**

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Skor
1.	Ekspresi	4,06
2.	Penghayatan	4,28
3.	Gerak	4,34
4.	Intonasi	4,41
5.	Artikulasi	4,38
<b>Jumlah</b>		<b>21,47</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>42,94</b>

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* pada siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang dilaksanakan dalam dua siklus.

#### a. Siklus I

##### 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran bermain drama, kemudian menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan

sebagai upaya peningkatan keterampilan bermain drama. Perencanaan pada siklus I, peneliti akan melakukan pembelajaran bermain drama dengan teknik pembelajaran *rotating roles*. Peneliti menyiapkan skenario pelaksanaan tindakan kelas siklus I, menyiapkan naskah drama yang akan dimainkan siswa, menyusun tes akhir siklus I, menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan, lembar penilaian dan alat untuk pendokumentasian kegiatan.

## 2) Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara sastra siswa khususnya bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang. Berdasarkan perencanaan, tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

### a) Siklus I Pertemuan 1

Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk belajar bermain drama.
2. Guru melakukan apersepsi, masuk ke materi berbicara, khususnya bermain drama. Dilanjutkan berdiskusi tentang drama, unsur-unsur drama serta menjelaskan aspek-aspek penunjang dalam bermain drama.
3. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles*.
4. Guru meminta salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan skenario yang akan dimainkan, dan memberikan kesempatan pada kelompok lain, guru meminta siswa membaca, memahami, dan menghayati peran dalam naskah drama untuk dimainkan pada pertemuan berikutnya.

### b) Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan yang dilakukan adalah melanjutkan pertemuan sebelumnya (pertemuan pertama). Dalam pertemuan kali ini, guru memberikan tambahan materi mengenai ekspresi dan penghayatan. Sebagian besar aspek bermain drama masih belum terpenuhi dengan baik, terutama aspek ekspresi, penghayatan dan gerak memperoleh nilai rata-rata yang masih rendah. Prosedur yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi lima kelompok, sesuai naskah drama

yang telah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.

2. Guru meminta setiap kelompok untuk mengamati dan menyampaikan penilaian pada kelompok yang tampil.
3. Guru meminta siswa untuk melakukan permainan drama sesuai naskah.
4. Guru meminta kelompok yang mendapat giliran selanjutnya untuk memberikan *feedback* atau masukan pada kelompok yang tampil.

### 3) Pengamatan

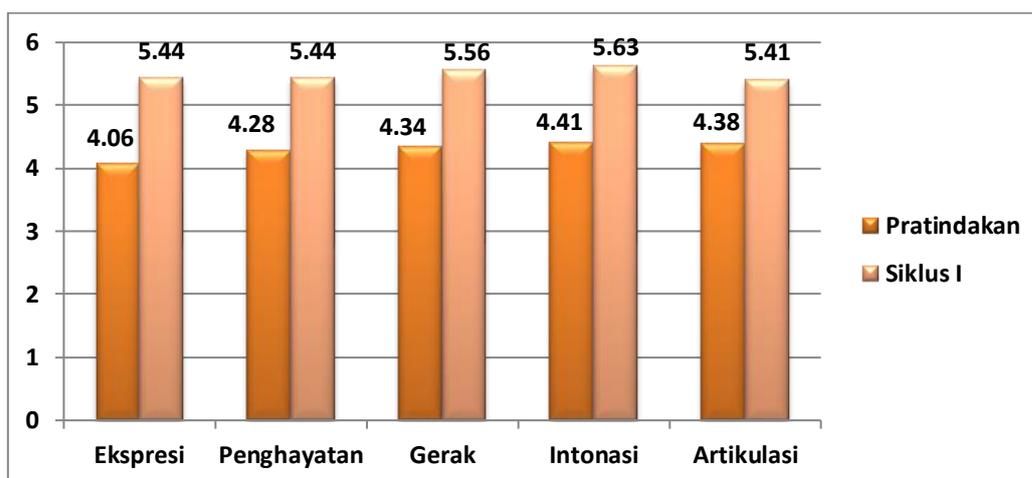
Peneliti melakukan pengamatan yang dideskripsikan dalam catatan lapangan. Keberhasilan proses dapat dilihat dari peran serta siswa dalam pembelajaran. Sebagian siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan meskipun masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran. Berdasarkan diskusi umum yang dilakukan guru dan siswa setelah selesai pembelajaran, diperoleh masukan bahwa dalam bermain drama, antara satu pemain dengan pemain lainnya (*blocking*) tidak boleh saling menutupi. Siswa harus dapat berimprovisasi, terutama pada gerakan-gerakan tokoh agar penonton tidak merasa bosan. Secara keseluruhan, pembelajaran sudah berjalan lebih baik dibanding dengan pertemuan sebelumnya (pratindakan).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 2. Perbandingan Skor Rata-rata Pratindakan dan Siklus 1**

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan	Siklus I
		Skor	Skor
1.	Ekspresi	4,06	5,44
2.	Penghayatan	4,28	5,44
3.	Gerak	4,34	5,56
4.	Intonasi	4,41	5,63
5.	Artikulasi	4,38	5,41
<b>Jumlah</b>		<b>21,47</b>	<b>27,47</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>42,94</b>	<b>54,94</b>

Berikut disajikan diagram hasil penskoran tiap aspek bermain drama pada pratindakan dan siklus I:



Gambar 2. Diagram Hasil Penskoran Aspek Bermain Drama pada Pratindakan dan Siklus I

#### 4) Refleksi

Refleksi penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran siklus I. Setelah perlakuan tindakan dengan teknik pembelajaran *rotating roles*, peneliti menentukan terjadinya peningkatan keterampilan bermain drama siswa dan perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Setelah implementasi tindakan, siswa terlihat lebih aktif, sebagian siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya untuk memberikan *feedback* pada kelompok yang tampil. Dari segi hasil, masih ada beberapa kekurangan dalam praktik bermain drama.

Ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki, berikut hal yang akan diperbaiki pada pertemuan berikutnya (siklus II).

- a) Segi proses pembelajaran, akan diadakan perubahan cara pemberian *feedback*, yakni dengan memberikan kesempatan pada semua kelompok untuk memberikan masukan.
- b) Segi hasil bermain drama. Dari seluruh aspek masih memiliki skor rendah, Masih banyak siswa masih belum dapat bermain drama dengan ekspresi, mimik muka dan gerak tubuh.
- c) Siswa masih terlihat monoton dan tidak menyesuaikan karakter serta dialog. Saat praktik bermain drama, siswa masih ada yang memerankan tokoh dengan tidak serius, masih sering tertawa di tengah permainan.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan

Hal ini dilakukan berdasarkan hasil tes pada siklus I bahwa sebagian besar siswa masih belum dapat bermain drama dengan ekspresi dan belum dapat memerankan tokoh dengan penghayatan. Siswa masih terlihat

kurang serius pada saat pembelajaran dan kurang berani untuk berimprovisasi.

## 2) Implementasi Tindakan

Pembelajaran bermain drama siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I, masih sama-sama menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles*. Sikus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua kali pertemuan. Pada siklus II ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa dari segi proses maupun hasil.

Hasil penilaian pada tes siklus II ini mengalami peningkatan pada setiap aspek keterampilan bermain drama. Percaya diri yang dimiliki siswa menjadikan *acting* yang dihasilkan juga bagus. Dilihat sari hasil praktik bermain drama, pada siklus II ini siswa lebih berani untuk berekspresi dan bermain dengan penghayatan. Dari aspek intonasi dan artikulasi, siswa sudah mampu mengatur jeda dengan baik, intonasi bervariasi menyesuaikan dengan dialog dalam naskah drama dan artikulasi atau pelafalan juga jelas, sehingga siswa lain yang berada di belakang dapat mendengar dan memahami cerita yang dimainkan. Adanya sesi *feedback* menjadikan siswa lebih serius dalam proses pembelajaran, karena jika siswa ingin bisa memberikan penilaian maka ia harus memperhatikan.

## 3) Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam pembelajaran siklus II ini, siswa terlihat sangat aktif dan antusias dibandingkan pertemuan pada siklus I. Pemberian masukan (*feedback*) menjadikan siswa lebih percaya diri. Berdasarkan pengamatan, situasi pembelajaran pada pertemuan siklus II ini sudah jauh lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Mereka saling memberikan koreksi dan masukan terkait permainan drama yang akan mereka bawakan.

Pada saat diskusi umum yang dilakukan guru dengan siswa setelah selesai pembelajaran bermain drama, diperoleh evaluasi dan masukan bahwa dalam bermain drama, siswa harus melafalkan dialog dengan keras, hal ini agar suara pemain dapat terdengar oleh penonton. Artikulasi juga harus jelas agar penonton dapat mengerti kata-kata yang dimaksudkan pemain. Secara keseluruhan, semua aspek penunjang keterampilan bermain drama sudah dapat terpenuhi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4. Perbandingan Skor Rata-rata Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
1.	Ekspresi	5,44	7,47
2.	Penghayatan	5,44	7,44
3.	Gerak	5,56	7,28
4.	Intonasi	5,63	7,59
5.	Artikulasi	5,41	7,38
<b>Jumlah</b>		<b>22,47</b>	<b>37,16</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>54,94</b>	<b>74,31</b>

Berikut deskripsi tiap aspek keterampilan bermain drama siswa berdasarkan tabel di atas:

(1) Ekspresi

Pada aspek ekspresi dalam praktik bermain drama siklus II siswa sudah mampu berekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang seharusnya, menyesuaikan dialog dengan pandangan mata yang menyebar ke seluruh ruangan.

(2) Penghayatan

Pada tes praktik bermain drama siklus II, sebagian besar siswa dapat bermain drama dengan penuh penghayatan. Mereka dapat menjiwai peran sesuai dengan alur dan tuntutan naskah.

(3) Gerak

Gerakan pemain dalam praktik siklus II mengalami peningkatan dimana siswa sudah mampu bermain drama dengan gerakan yang terlihat alami.

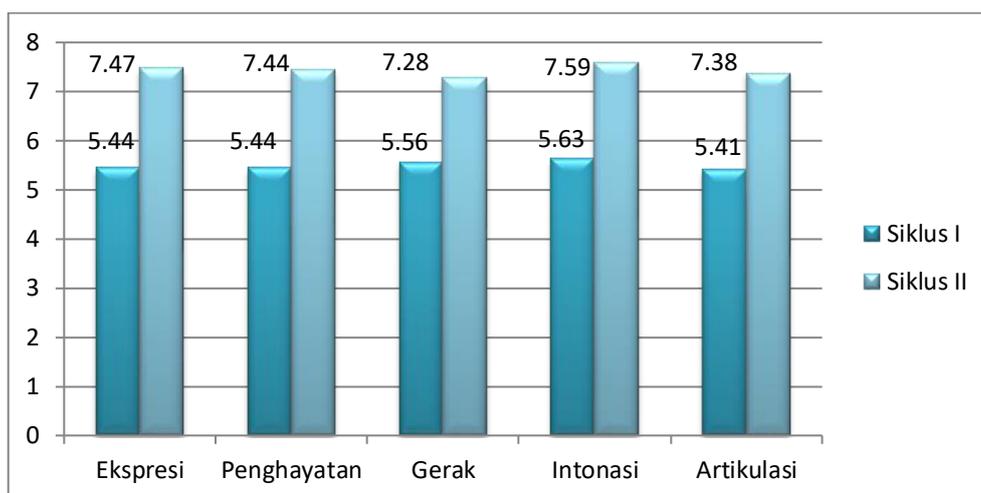
(4) Intonasi

Pada aspek intonasi dalam praktik bermain drama siklus II sebagian besar siswa sudah dapat mengatur jeda dengan tepat sesuai dengan naskah.

(5) Artikulasi

Aspek artikulasi memperoleh skor rata-rata 7,87. Pada saat praktik bermain drama, siswa sudah dapat mengatur vokal dengan baik. Sebagian besar siswa dapat mengucapkan dialog dengan keras dan jelas.

Berikut disajikan hasil penskoran tiap aspek bermain drama pada siklus I dan siklus II:



Gambar 3. Diagram Hasil Penskoran Aspek Bermain Drama pada Siklus I dan Siklus II

Dari gambar 3 dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain drama siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dari kelima aspek yang ada telah mencapai hasil dalam kategori baik (B) karena keseluruhan aspek telah memperoleh skor rata-rata antara 5,1-7,5. Peningkatan Skor rata-rata siklus I ke siklus II setiap aspek penilaian bermain drama melalui teknik pembelajaran *rotating roles* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Skor Rata-rata Siklus I ke Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Skor	Skor	
1.	Ekspresi	5,44	7,47	2,03
2.	Penghayatan	5,44	7,44	2,00
3.	Gerak	5,56	7,28	1,72
4.	Intonasi	5,63	7,59	1,96
5.	Artikulasi	5,41	7,38	1,97
<b>Jumlah</b>		<b>27,47</b>	<b>37,16</b>	<b>9,69</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>54,94</b>	<b>74,31</b>	<b>19,37</b>

Pada tindakan siklus II ini semua siswa mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Jika didasarkan pada tiap-tiap aspek penilaian, nilai rata-rata dalam bermain drama telah menunjukkan hasil yang memuaskan, yakni sebesar 74,31. Berikut hasil penelitian pada pratindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 6. Perbandingan Skor Rata-rata Keseluruhan Aspek pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Bermain Drama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor
1.	Ekspresi	4,06	5,44	7,47
2.	Penghayatan	4,28	5,44	7,44
3.	Gerak	4,34	5,56	7,28
4.	Intonasi	4,41	5,63	7,59
5.	Artikulasi	4,38	5,41	7,38
<b>Jumlah</b>		<b>21,47</b>	<b>27,47</b>	<b>37,16</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>42,94</b>	<b>54,94</b>	<b>74,31</b>

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi tindakan berupa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui keberhasilan proses dan produk. Skor rata-rata tiap aspek penilaian bermain drama setelah implementasi tindakan menjadi berpredikat baik (B). Beberapa aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah aspek intonasi, ekspresi, dan penghayatan.

Ekspresi pemain telah menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan pada pratindakan. Dari segi penghayatan, siswa sudah mampu bermain peran dengan menghayati tokoh atau karakter yang dibawakannya. Setelah aspek ekspresi dan penghayatan dapat tercapai dengan baik, maka dengan sendirinya gerak juga akan menyesuaikan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Harymawan (1993:46), ia menyatakan bahwa dengan sendirinya plastik (gerak) terpengaruh oleh mimik (ekspresi dan penghayatan). Siswa sudah mampu berimprovisasi sehingga gerakan-gerakan yang dilakukan menjadi terlihat alami, dan sesuai dengan dialog yang mereka ucapkan. Aspek intonasi dan artikulasi siswa juga mengalami peningkatan setelah implementasi tindakan. Sebagian besar siswa sudah mampu mengatur jeda dengan baik, menggunakan intonasi yang bervariasi menyesuaikan dialog, dan mampu menyampaikan isi cerita melalui dialog dengan pengucapan yang keras dan jelas, sehingga cerita yang dibawakan dapat dimengerti oleh penonton.

Berdasarkan hasil pengisian angket pasca tindakan, terdapat 87% siswa menyukai pembelajaran bermain drama, sebanyak 87% siswa menyatakan mengetahui cara bermain drama, dan 68% siswa mampu memerankan tokoh sesuai karakter. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa penggunaan teknik *rotating roles* membuat mereka lebih mudah untuk bermain drama dan menambah

semangat. Pembelajaran dengan *rotating roles* juga membuat siswa berani bertanya dan berpendapat, sehingga terjadi interaksi yang aktif selama pembelajaran.

Teknik pembelajaran *rotating roles* sangat membantu dalam pembelajaran bermain drama. Siswa lebih bisa dalam melakukan pemeranan, sehingga keterampilan mereka dalam bermain drama menjadi meningkat. Dilihat dari proses dan hasil pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang. Hasil penelitian secara proses maupun produk sudah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu terlaksananya pembelajaran yang aktif dengan 75% dari jumlah siswa mendapat nilai  $\geq 72$ .

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2018/2019. Peningkatan keterampilan bermain drama siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran. Siswa sudah berani bermain drama dengan penuh penghayatan dan gerakan-gerakan yang sesuai dengan dialog. Dari segi kebahasaan, siswa sudah mampu bermain drama dengan menggunakan intonasi yang bervariasi serta artikulasi yang jelas. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor yang meningkat setelah implementasi tindakan pada tiap siklus. Nilai rata-rata bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 42,94, pada siklus I sebesar 54,94, dan pada siklus II sebesar 74,31. Jadi skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 31,37 dengan lebih dari 75% siswa yang mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 72.

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut: (1) Bagi guru, teknik pembelajaran ini hendaknya digunakan secara terus menerus dan berkelanjutan, mengingat kemampuan drama dapat ditingkatkan dan dipantau jika dilakukan secara berkesinambungan; (2) Kepada pihak sekolah, pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *rotating roles* perlu dikembangkan dan didukung dengan penyediaan berbagai sarana yang menunjang seperti ruangan khusus untuk berlatih, sehingga kualitas siswa dan sekolah dapat ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, Imam. 2010. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Rotating Roles pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.
- Dewi, R. 2013. *Profesionalisasi Guru Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan Teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
- Herdaningsih, Noormalinda. 2018. *Penerapan Active Learning Tipe Rotating Role terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII CMTs Muslimat NU Palangka Raya*. Skripsi. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/1576>. Diakses Maret 2019.
- Novianti, Linda. 2012. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo Kulon Progo*. Skripsi. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/25241>. Diakses Maret 2019.
- Nurdiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Silberman, Melvin. 2009. *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Silberman, Melvin. 2011. *Aktif Learning (101 Cara belajar siswa aktif)*. Bandung: NUSAMEDIA.
- Waluyo, Herman J. 2007. *Drama Teori dan Pengajarannya*". Yogyakarta: PT. Hanindita.