

**Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengekspresikan  
Dialog dalam Pementasan Drama pada Siswa Kelas XI  
SMALaksamana Martadinata Medan  
Tahun Ajaran 2013/2014**

*Oleh*  
**Sri Rahayu**  
**209311077**

**ABSTRAK**

Sri Rahayu, NIM 209311077 “Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengekspresikan Dialog dalam pementasan Drama pada Siswa Kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014”. Jurusan bahasa dan Sastra Indonesia, Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas negeri Medan, Agustus 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengekspresikan Dialog dalam Pementasan Drama pada Siswa Kelas XI SMALaksamana Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan yang berjumlah 281 orang siswa dan yang diambil sebagai sampel sebanyak 40 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara menemukan dua kelas yang dijadikan wakil populasi untuk diteliti.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan model desain penelitian *one group pre-test post-test design* yang dilakukan sebanyak satu kelas (kelompok) saja. Didalam desain ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Pengukuran yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test* dan pengukuran sesudah eksperimen disebut *post-test*.

Dari pengolahan data *pre-test* memiliki rata-rata 63,25, standar deviasi 6,85 dan termasuk kedalam empat kategori sangat baik sebanyak 0%, kategori baik sebanyak 30%, cukup sebanyak 62,5% dan kategori kurang sebanyak 0%. Hasil *post-test* memiliki rata-rata 79,5, standar deviasi 7,14 dan termasuk kedalam empat kategori, yaitu kategori sangat baik sebanyak 35 %, kategori baik sebanyak 60 %, kategori cukup 5 % dan kategori kurang sebanyak 0%.

Berdasarkan uji normalitas *pre-test* diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,11$ . Ternyata  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,11 < 0,14$ . Ini membuktikan bahwa data hasil pembelajaran mengekspresikan dialog dalam pementasan drama dengan metode bermain peran berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas pada *post-test* diperoleh  $L_{hitung} = 0,13$ . Ternyata  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,13 < 0,14$ . Ini membuktikan bahwa data hasil pembelajaran mengekspresikan dialog dalam pementasan drama dengan metode bermain peran berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas *pre-test* yang diteliti oleh  $F_{hitung} = 1,08$  dan  $F_{tabel} = 1,69$ . Hal ini dibuktikan sampel dari populasi yang homogen. Hasil perhitungan uji “t” diperoleh  $t_o > t_{tabel}$  yaitu  $10,3 > 2,03$ . Pengujian hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa Metode Pembelajaran Bermain Peran berpengaruh positif dalam kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : Efektivitas–Bermain Peran–Dialog–Pementasan Drama

## **PENDAHULUAN**

Sastra merupakan hasil cipta yang mengungkapkan pribadi manusia berupa pengalaman, semangat, ide, privasi, pemikiran, dan keyakinan dalam suatu gambaran konkret yang mampu membangkitkan gairah yang dapat tersalurkan dengan alat bahasa. Dengan melihat dan mendengarkan karya sastra yang indah, maka keindahan tersebut dapat menggetarkan sukma, dapat menimbulkan keharuan, kemesraan, kebencian, atau pandangan hati, gemas, dan dendam bagi penikmatnya.

Hasil dari karya sastra baik yang berupa puisi, prosa, maupun drama telah diajarkan melalui bangku sekolah pada pengajaran bahasa Indonesia yang tidak hanya bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan pengalaman, tetapi juga kemampuan untuk mengapresiasi dari hasil karya sastra tersebut. Salah satu hasil dari karya sastra ialah drama, di mana drama adalah salah satu genre sastra yang hidup dalam dua dunia, yaitu seni sastra dan seni pertunjukan atau teater.

Drama sebagai salah satu bentuk karya sastra bersifat imajinatif. Drama merupakan gambaran kehidupan yang dipentaskan diatas panggung yang menyajikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dan mungkin akan terjadi meskipun hanya bersifat imajinatif. Memerankan tokoh dalam dram, seorang aktor harus beangkat dari konsep bahwa drama merupakan gambaran cerita kehidupan sehari-hari..

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) saat ini, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan berbahasa dan kemamuan bersastra yang meliputi aspek-asek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang diuraikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Standar kompetensi dan Kompetensi dasar tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk melihat kemampuan siswa.

Dalam pengajaran sastra disekolah-sekolah, drama masih mendapat perhatian penuh. Hal ini dapat dibuktikan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas XI menuntut siswa mampu memerankan tokoh dalam drama. Dengan Standar Kompetensi berbicara, 14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama, dan kompetensi dasar 14.1 mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengajaran drama. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran di dalam pengajaran drama guna pencapaian hasil belajar yang lebih efektif. Seperti halnya yang dikatakan oleh Charlotte A. Harun dan Siti Nadiroh, “kemampuan siswa khususnya *speaking* sangat rendah, sehingga mengakibatkan minimnya prestasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Agar pembelajaran berbahasa lisan memperoleh hasil yang baik, para guru mencitakan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan praktis. Bermain peran atau role play merupakan salah satu alternative yang ditempuh”. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa keberhasilan dan kemunduran mutu pendidikan selalu dikembalikan kepada guru walaupun demikian, terlalu berlebihan sebab keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh banyak faktor seperti: siswa, metode, alat, dan sarana pengajaran, serta situasi belajar (Satina dalam Sulfiani, 2004: 2).

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui bagaimana kemampuan mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama sebelum menggunakan metode bermain peran, Mengetahui bagaimana kemampuan mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama sesudah menggunakan metode bermain peran dan Mengetahui bagaimanakah Efektivitas metode bermain peran terhadap kemampuan

mengekspresikan dialog dalam pementasan drama pada siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan tahun ajaran 2013/2014.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Djamarah dan Zain (2002: 100) mengemukakan bahwa metode sosiodrama dan rool-playing dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disiliahgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Sedangkan menurut Ali (1996:83) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

Di sisi lain, Roestiyah (2001 : 90) mengatakan bahwa teknik-teknik sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia. Ataupun rool-playing di mana siswa bisa berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Karena itulah, kedua teknik ini hampir sama, maka dapat digunakan pul secara bergantian dan tidak ada salahnya.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:89-90) kelebihan metode bermain peran (role playing) adalah sebagai berikut: Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermaindrama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, Kerja sama anantara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, Siswa memperoleh

kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah agar mudah dipahami orang lain.

Metode pembelajaran adalah keangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Keefektivan metode bermain peran adalah suatu keberhasilan, pengaruh sebagai akibat dari perlakuan metode dan media dalam proses pembelajaran, perlakuan yang dimaksud dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran drama, khususnya mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, guna mengetahui tingkat keberhasilan metode pengajaran tersebut.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:89-90) kelemahan metode bermain peran (role playing) adalah sebagai berikut: Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang betepuk tangan, dan sebagainya.

Nani Sofiatun (2012), Cheppy H.C (tanpa tahun:126), berkata “ Adapun petunjuk dalam pelaksanaan dalam metode bermain peran itu adalah sebagai berikut : Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih peranannya sendiri. Mereka akan memerankannya dengan lebih baik apabila mereka sendiri yang memilih bagiannya, Didalam kegiatan bermain peran yang pertama kali sebaiknya guru juga mengambil sesuatu peran, Mendiskusikan terlebih dahulu situasi yang akan dimainkan, Mengusahakan situasi dan kondisi benar-bena jelas dan terang.

Secara teoretis ekspresi itu merupakan salah satu bahasa non verbal. Kata mengekspresikan berasal dari kata dasar ekspresi dan konfiks *meng-kan*. Ekspresi artinya raut wajah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekspresi adalah pengungkapan atau proses menyatakan suatu maksud; pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang. Jadi mengekspresikan berarti mengungkapkan gagasan, maksud atau perasaan dengan gerak anggota badan, misalnya air muka, kata-kata, gerakan tubuh lainnya.

Jadi maksud dari penggunaan metode bermain peran pada drama ini yakni peneliti menyajikan sebuah permasalahan sosial yang telah dikemas dalam bentuk drama yang kemudian dipaparkan kepada siswa dengan tujuan agar siswa mampu mengekspresikan dialog dalam pementasan drama tersebut dengan baik serta mampu menyelesaikan masalah yang ada drama itu pula.

Dari kajian teori tersebut, data diambil hipotesis penelitian yaitu : hasil belajar mengekspresikan dialog dalam pementasan drama siswa dengan menggunakan metode bermain peran, lebih baik dari pada sebelum menggunakan metode bermain peran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara untuk mencari kebenaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melaksanakan penelitian.

Arikunto (2006:22) menyatakan, “metode penelitian merupakan struktur yang sangat penting karena berhasil tidaknya , ataupun tinggi rendahnya kualitas hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan dan memilih metode penelitian”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dengan maksud untuk melihat akibat atau efektivitas dari suatu perlakuan. Metode ini digunakan

karena peneliti ingin mengetahui efektivitas metode bermain peran terhadap kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama.

Penggunaan Metode bermain peran ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan dialog dalam pementasan drama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran terhadap kemampuan siswa dalam mengekspresikan dialog dalam pementasan drama.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

Indikator	Perbedaan Perolehan Nilai		Selisih
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
a. Lafal	585	835	250
b. Intonasi	695	790	95
c. Nada/tekanan	675	755	80
d. Mimik/gerak-gerak	575	675	100

### 1. Lafal

Berdasarkan data tabel, data dilihat perolehan skor pada indikator penggambaran objek, pada *post-test* sebesar 835 sedangkan pada *pre-test* sebesar 585 sehingga diperoleh selisih nilai sebesar 250. Dari data, dapat dilihat bahwa kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari pada sebelum peneraan metode bermain peran. Dikarenakan metode bermain peran terlebih dahulu dalam proses pembelajaran meningkatkan minat siswa dengan bertanya jawab dan berdiskusi serta mampu mengekspresikan dialog dengan baik.

### 2. Intonasi

Perolehan skor pada *post-test* sebesar 790 sedangkan pada *pre-test* 695, diperoleh selisih 95. Nilai siswa pada indikator ini sedikit berbeda dengan yang lain, karena intonasi atau tinggi rendahnya suara pada saat berdialog tergambar pada situasi peran apa yang sedang dierankan dan dialog apa yang sedang dilafalkan. Namun tetap

saja nilai yang diperoleh dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibanding sebelum penerapan metode bermain peran.

### 3. Nada/tekanan

Perolehan skor pada *post-test* sebesar 755, sedangkan pada *pre-test* 675 diperoleh selisih 80. nilai yang diperoleh dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibanding sebelum penerapan metode bermain peran.

### 4. Mimik/gerak-gerik

Perolehan skor pada *post-test* sebesar 675, sedangkan pada *pre-test* 575 diperoleh selisih 100. Pada indikator ini perolehan nilai dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibanding sebelum penerapan. Hal ini dikarenakan dalam mengekspresikan dialog sesuai dengan mimik wajah yang tepat sesuai karakter yang dibawakan.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah melakukan prosedur penelitian yang begitu panjang dan rumit, seperti melakukan analisis data, kemudian melakukan pengujian hipotesis, akhirnya peneliti mendapatkan sebuah hasil yang tidak sia-sia.

Metode Pembelajaran Bermain Peran yang diberikan kepada siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan dalam kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, ternyata berpengaruh positif. Ini dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa tersebut. Bahwa perhitungan rata-rata nilai siswa sebelum mendapatkan perlakuan (tanpa menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam mengekspresikan dialog pada pementasan drama) lebih rendah dibandingkan setelah mendapat perlakuan (dengan menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam mengekspresikan dialog pada pementasan drama).

Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis, yaitu ;  $t_o > t_{tabel}$  ( $10,3 > 2,03$ ), telah membuktikan bahwa hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yaitu Metode Pembelajaran Bermain Peran membawa perbedaan hasil belajar yang positif dalam peningkatan kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan tahun ajaran 2013/2014.



Kemampuan tes awal siswa atau *pre-test* tanpa menggunakan perlakuan dengan nilai siswa terendah 50 dan setelah diberi perlakuan dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran menjadi 65. Dan nilai siswa yang nilai prestasinya tinggi sebelum diberi perlakuan adalah 75, kemudian setelah diadakan perlakuan dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran menjadi 95. Dengan nilai rata-rata *pre-test* 63,25. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir atau *post-test* 79,5. Hal ini membuktikan adanya peningkatan yang positif dari tes awal bila dibandingkan dengan tes akhir siswa.

Metode Pembelajaran Bermain Peran, dianggap peneliti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan dialog dalam pementasan drama. Hal tersebut dikarenakan, dalam metode pembelajaran ini memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk berdiskusi kepada teman-temannya. Siswa diberikan kebebasan untuk mengeluarkan ide, berimajinasi, gagasan serta hal-hal yang tidak dipahami kemudian dipecahkan bersama-sama dalam diskusi kelompok yang dibentuk dari beberapa anggota. Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya, terbuka, rileks, dan imajinatif. Diantara kelompok saling memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberikan masukan diantara mereka untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral serta keterampilan yang ingin dicapai dan dikembangkan dalam pembelajaran.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa, Rata-rata kemampuan siswa mengekspresikan dialog dalam pementasan drama sebelum diterapkan Metode Pembelajaran Bermain Peran, tergolong kedalam kategori cukup. Hal ini sesuai dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, yakni 63,25.

Hasil rata-rata kemampuan siswa mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, setelah diterapkan Metode Pembelajaran Bermain Peran, tergolong dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, yakni 79,5

Pembelajaran mengekspresikan dialog dalam pementasan drama, dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran, lebih baik hasilnya dibandingkan

dengan pembelajaran mengekspresikan dialog dalam pementasan drama tanpa menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran.

Pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan dialog pada pementasan drama.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pembelajaran dengan metode pembelajaran Bermain Peran, dengan tanpa metode pembelajaran Bermain Peran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian :Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.

2003. *Prosedur Penelitian :Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.

2000. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.

Bahri dan Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cheppy, H.C. 2005. *Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya: Karya Anda.

Depdikbud.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Utama.

Endraswara, Suardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama: Apreasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.

Syafitra. 2009. *Model Pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2008/2009*. Medan: Skripsi.

Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rosmawaty. 2011. *Seni Drama*. Medan: UNIMED.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

2009. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sudjana, Anas. 2006. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2011. *Mendesain Metode Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Uno, Hamzah. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Poerwadarminta, WJS. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Utama.

Sumber lain :

<http://fendisastra.blogspot.com/2012/08/memerankan-tokoh-dalam-pementasan-drama.html>.

<http://halimahduniaguru-fm.blogspot.com/2013/01/17/metode-bemain-peran.html>.

[http://hendriono.guru-indonesia.net/artikel\\_detail-11769.html](http://hendriono.guru-indonesia.net/artikel_detail-11769.html)