

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (<i>Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati</i>)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (<i>Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma</i>)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati</i>)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (<i>Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti</i>)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (<i>Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani</i>)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (<i>Syahrinursaiifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini</i>)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (<i>M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki</i>)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (<i>Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah</i>)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (<i>Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina</i>)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (<i>Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi</i>)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (<i>Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra</i>)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimech Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Saintifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Saintifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PEMENTASAN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Hasniyati^{1*}, Novia Erwandi², Aida Fitri³, Rizki Kurniawati⁴

^{1,3,4}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, 24415, Indonesia.

²SMA Negeri Modal Bangsa Dinas Pendidikan Provinsi Aceh, Aceh Besar, 23360, Indonesia.

*Email korespondensi : hasniyati@usk.ac.id

Diterima 26 Februari 2023; Disetujui 01 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *This study aims to describe the learning outcomes of class XI MIA 1 SMA Negeri Modal Bangsa in staging drama through the role playing method. This type of research is descriptive research with a quantitative approach. Data collected by test and observation. Data analysis using simple statistical analysis. The results of the study show that the table above shows that the average score of students reaches 81.2 and the percentage of learning completeness reaches 92.5% or in other words around 37 out of 40 students complete learning. The highest score is 95 and the lowest score is 65. These results indicate that learning completeness has increased better than learning with conventional methods. The implementation of this research has met the target of minimum completeness criteria. Thus, the conclusion of this study is that the learning outcomes of class XI MIA 1 SMA Negeri Modal Bangsa have increased by using the role playing method.*

Keywords: *learning outcomes, method of playing drama, drama*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri Modal Bangsa dalam pementasan drama melalui metode bermain peran. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan tes dan observasi. Analisis data menggunakan analisis statistik sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 81.2 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 92.5% atau dengan kata lain sekitar 37 dari 40 orang siswa tuntas dalam pembelajaran. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah mengalami peningkatan lebih baik dari pembelajaran dengan metode konvensional. Pelaksanaan penelitian ini telah memenuhi target kriteria ketuntasan minimum. Dengan demikian, simpulan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri Modal Bangsa mengalami peningkatan dengan menggunakan metode bermain peran.

Kata kunci : *hasil belajar, metode bermain drama, drama*

PENDAHULUAN

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah yang termasuk dalam sastra, yaitu drama. Pementasan drama di kelas mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan

dengan kurangnya guru bahasa Indonesia dalam menggunakan berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru cenderung menggunakan metode yang sama di setiap mengajar sehingga pencapaian hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia....

(Hasniyati, Erwandi, Aida, & Rizki, 2024)

Permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi dalam pembelajaran sastra ini, khususnya pementasan drama, yaitu *pertama*, pengetahuan dan kemampuan dasar dalam bidang kesastraan, khususnya konsep drama para guru sangat terbatas. Materi kesastraan yang mereka peroleh selama mengikuti pendidikan formal di LPTK sangat terbatas. Materi kuliah kesastraan yang mereka peroleh lebih bersifat teoretis, sedangkan yang mereka butuhkan di lapangan lebih bersifat praktis. *Kedua*, buku dan bacaan penunjang pembelajaran sastra di sekolah juga terbatas. *Ketiga*, guru cenderung monoton dengan teori-teori dalam pembelajaran drama. *Keempat*, minat belajar dan minat membaca para siswa masih sangat rendah. Faktor ketersediaan waktu, manajemen perpustakaan sekolah, dan dorongan dari guru menjadi penyebab utama dalam hal ini.

Jika kondisi yang demikian terus dibiarkan, dikhawatirkan dan diyakini bahwa arah dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat tercapai secara maksimal. Dengan demikian, peneliti mengangkat permasalahan ini, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada pementasan drama dengan menggunakan metode bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep pementasan drama. Metode bermain peran bertujuan agar siswa dapat memerankan dan menghayati secara langsung pementasan drama secara kreatif sehingga meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang memuaskan dan sesuai

dengan yang diharapkan.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, menurut Atmazaki (2020) tujuan pengajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pembelajar bahasa diarahkan ke dalam empat subaspek kebahasaan, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.

Menurut Hartati (2012), tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut. 1. Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara, 2. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan, 3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan

Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, 4. Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), dan 5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Untuk mencapai tujuan di atas, pembelajaran bahasa harus mengetahui prinsip-prinsip belajar bahasa yang kemudian diwujudkan dalam kegiatan pembelajarannya, serta menjadikan aspek-aspek tersebut sebagai petunjuk dalam kegiatan pembelajarannya. Prinsip-prinsip belajar bahasa dapat disarikan sebagai berikut. Pembelajar akan belajar bahasa dengan baik bila (1) diperlakukan sebagai individu yang memiliki kebutuhan dan minat, (2) diberi kesempatan berpartisipasi dalam penggunaan bahasa secara komunikatif dalam berbagai macam aktivitas, (3) bila ia secara sengaja memfokuskan pembelajarannya kepada bentuk, keterampilan, dan strategi untuk mendukung proses pemerolehan bahasa, (4) ia disebarkan dalam data sosiokultural dan pengalaman langsung dengan budaya menjadi bagian dari bahasa sasaran, (5) jika menyadari akan peran dan hakikat bahasa dan budaya, (6) jika diberi umpan balik yang tepat menyangkut kemajuan mereka, dan (7) jika diberi kesempatan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri (Aminuddin dalam Maharani, 2012:12)..

Pembelajaran Drama dengan Metode Bermain Peran

Pengajaran drama di sekolah dapat ditafsirkan dua macam, yaitu pengajaran teori drama dan apresiasi drama. Masing-masing juga terdiri dari dua jenis, yaitu pengajaran teori tentang teks Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.... (Hasniyati, Erwandi, Aida, & Rizki, 2024)

(naskah) drama dan pengajaran tentang teori pementasan drama. Dalam pengajaran apresiasi dibahas tentang naskah drama dan apresiasi pementasan drama.

Guru bahasa Indonesia yang akan mengajarkan drama hendaknya mampu memperkenalkan drama secara baik kepada siswa. Kemudian membimbing apresiasi drama, membuat siswa menyenangi, menggemari, dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian yang menyenangkan dalam kehidupan mereka. Untuk dapat menghargai nilai-nilai luhur dalam kehidupan, maka drama-drama yang abadi, seperti Oedipus Sang Raja, Hamlet, Julius Caesar, dan lain-lain, sebaiknya diperkenalkan kepada siswa. Bukan hanya lewat penceritaan, tetapi agar mereka membaca sendiri atau menonton pementasannya.

Pengajaran drama di sekolah dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu (1) pengajaran teks drama yang termasuk sastra, (2) pementasan drama yang termasuk bidang teater. Dalam pengajaran drama ini dianjurkan pula untuk mementaskan meskipun hanya dua atau tiga dalam pementasan drama dalam satu semester.

Dalam pementasan drama dibahas pementasan drama di kelas (untuk demonstrasi) dan pementasan untuk sekolah yang ditonton oleh seluruh siswa di sekolah. Pementasan jenis pertama dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, sedangkan pementasan jenis kedua biasanya dilakukan oleh teater sekolah atau atas kerja sama guru bahasa Indonesia, teater sekolah, OSIS, dan pihak-pihak lain yang terkait.

Metode pembelajaran drama dengan metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran drama. Metode ini termasuk metode

pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari (bukan imajinatif).

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jatidiri) di lingkungannya dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara (Uno, 2013:26).

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran bergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, bergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi, dan (9) kesimpulan (Uno, 2013:26).

Metode ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran drama. Siswa dapat memilih peran

yang sesuai dengan karakter mereka. Selain itu, siswa secara langsung dapat memahami dan memaknai setiap pertan yang diberikan. Dengan menggunakan metode ini, akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, pengukuran hasil yang dicapai setelah proses belajar mengajar melalui evaluasi dengan menggunakan test. Hasil belajar dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan materi awal dan materi yang akan dipelajari. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

Hasil belajar yang diukur pada pembelajaran yang berlandaskan kurikulum 2013 meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, guru tidak hanya menilai siswa dari aspek intelektual, tetapi juga kemampuan sosial, sikap siswa selama proses belajar mengajar serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dinilai oleh guru. Siswa yang telah mengalami pembelajaran diharapkan memiliki pengetahuan dan ketrampilan baru serta perbaikan sikap sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dialami siswa tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu atau quasi eksperimen yaitu dengan memasangkan subjek melalui *pre test* dan *pos test* (Sugiyono, 2015:114).

Penelitian eksperimen dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini diukur dengan menggunakan *pre test* sebelum diberi perlakuan dan *pos test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk seri pembelajaran.

Data penelitian ini adalah berupa perangkat pelaksanaan pembelajaran, konteks pembelajaran pementasan drama yang melibatkan guru dan siswa, fenomena kelas yang teramati dalam konteks pembelajaran, penerapan metode pembelajaran bermain peran, dan hasil pencapaian siswa dalam pementasan drama melalui metode bermain peran.

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 1 semester 2 SMA Negeri Modal Bangsa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia aspek pementasan drama dan guru/teman sejawat yang merupakan guru kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini. Selain itu, perangkat pembelajaran, hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran, dan hasil pementasan drama oleh siswa dijadikan masukan menulis dan juga merupakan sumber data penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu sebagai berikut.

1. Tes

Tes dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran sebagai bentuk evaluasi hasil pembelajaran. Tes dilakukan dengan menggunakan instrumen soal (tes tulis), baik tes soal uraian maupun soal pilihan ganda.

2. Observasi

Observasi dilakukan dalam bentuk pengamatan kelas di saat pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan lembaran

instrumen untuk melihat kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut mencakup kegiatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa saat berdiskusi dengan kelompoknya, kegiatan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran, dan sebagainya. Observasi ini dilakukan oleh guru observer (guru pengamat/guru kolaborasi) pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

1. Nilai Tes (Hasil Belajar)

Tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes ini digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran pementasan drama. Tes ini diberikan setiap akhir pembelajaran. Bentuk tes yang diberikan dalam bentuk tes uraian. Validasi data didapat dari rekaman hasil tes siswa.

2. Proses Pembelajaran (Observasi Aktivitas Siswa dan PBM Guru)

Validasi data pada proses pembelajaran ini merupakan triangulasi antara siswa, guru yang melaksanakan PBM, dan guru kolaboratif sebagai *observer*.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Man Whitney* yaitu melihat perbedaan nilai kelompok eksperimen pada tes awal dan tes akhir. Uji *Man Whitney* mensyaratkan skala data ordinal dalam pengujiannya (Sugiyono, 2012:153).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan *pretest* terhadap siswa. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan metode Bermain Peran melalui penggunaan media audio visual.

Tabel 1 Nilai Pre Test Siswa

No	Nama	Nilai	Ket
1	AZF	70	T
2	ASH	60	TT
3	ARK	75	T
4	AB	70	T
5	AA	75	T
6	DMP	65	TT
7	FRS	60	TT
8	HM	65	TT
9	HFM	70	T
10	HA	70	T
11	HF	60	TT
12	KAF	75	T
13	MHW	75	T
14	MA	65	TT
15	MFD	60	T
16	MMFAA	75	T
17	MF	75	T
18	MFAF	75	T
19	MMHN	75	T
20	ML	80	T
21	MN	75	T
22	MRRT	70	T
23	NIM	65	TT
24	QAR	60	TT
25	RHT	65	TT
26	RS	65	TT
27	RBN	60	TT
28	RF	65	TT
29	SAP	65	TT
30	SAD	60	TT
31	TAW	60	TT
32	ZRS	70	T
33	ZB	60	TT
34	AGE	70	T
35	AY	60	TT
36	CIN	60	TT
37	DF	65	TT
38	DAS	60	TT
39	EQA	70	T
40	FR	70	T
		2690	
		67.2	
		50%	

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 1 tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran hal ini dapat disebabkan oleh sistem pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, penulis melanjutkan pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 2 Data Hasil dengan Metode Bermain Peran

No	Nama	Nilai	Ket
1	AZF	95	T
2	ASH	85	T
3	ARK	85	T
4	AB	90	T
5	AA	85	T
6	DMP	85	T
7	FRS	75	T
8	HM	80	T
9	HFM	85	T
10	HA	80	T
11	HF	75	T
12	KAF	85	T
13	MHW	90	T
14	MA	80	T
15	MFD	80	T
16	MMFAA	90	T
17	MF	95	T
18	MFAF	95	T
19	MMHN	85	T
20	ML	80	T
21	MN	85	T
22	MRRT	85	T
23	NIM	80	T
24	QAR	75	T
25	RHT	75	T
26	RS	80	T
27	RBN	70	T
28	RF	75	T
29	SAP	65	TT
30	SAD	65	TT
31	TAW	80	T
32	ZRS	75	T
33	ZB	65	TT
34	AGE	75	T
35	AY	75	T
36	CIN	90	T
37	DF	80	T
38	DAS	80	T
39	EQA	90	T
40	FR	85	T
		3250	
		81,2	
		92,5%	

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 81.2 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 92.5% atau dengan kata lain sekitar 37 dari 40 orang siswa tuntas dalam pembelajaran. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah mengalami peningkatan lebih baik dari pembelajaran dengan metode

konvensional. Pelaksanaan penelitian ini telah memenuhi target kriteria ketuntasan minimum.

Pada metode ini, penulis juga mengamati aktivitas siswa di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Untuk melihat peningkatan aktivitas siswa dalam PBM dengan metode bermain drama, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Data aktivitas siswa dalam PBM

No	Aspek yang diamati	Siswa Aktif	Persentase
1	Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru	32	80%
2	Bekerja sama dalam kelompok	34	85%
3	Diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru	38	95%
4	Menyajikan hasil pembelajaran	34	85%
5	Menyajikan/ menanggapi pertanyaan/ide	36	90%
6	Menulis yang relevan dengan KBM	38	95%
7	Merangkum pembelajaran	38	95%
8	Mengerjakan tes evaluasi	38	95%
	Rata-rata aktivitas siswa (%)		90%

Sumber data : Hasil penelitian tahun 2018

Keterangan :

- (0% - 25%) = Kurang aktif
- (25% - 50%) = Cukup aktif
- (55% - 75%) = Aktif
- (75% - 100%) = Sangat aktif

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dari siklus sebelumnya. Nilai persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah mencapai indikator yang diharapkan oleh peneliti.

Penelitian ini membandingkan perbedaan penerapan metode bermain peran dengan pembelajaran konvensional. Hal ini untuk

mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas XI MIA 1 semester 2 SMA Negeri Modal Bangsa. Pada penelitian ini yang menjadi nilai dasar atau nilai awal sebagai pembandingan adalah nilai sebelum penerapan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terdapat perubahan pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran konvensional guru menjadi satu-satunya pemberi pembelajaran di kelas sehingga siswa sangat pasif, siswa kurang tertarik dengan metode pembelajaran karena banyak siswa kurang paham terhadap materi dan masih banyak siswa mendapatkan nilai kurang dari 67 dan masih di bawah KKM.

Dengan diterapkan dengan metode bermain peran keaktifan proses pembelajaran siswa menjadi berubah. Penerapan metode ini membuat nilai siswa meningkat dengan pemberlakuan 2 siklus. Rata-rata nilai siswa naik ke 81. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran terkhususkan pementasan drama. Dengan hasil ini, nilai siswa sudah berada di atas KKM.

Dengan penerapan metode bermain peran sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada pementasan drama. Terbukti bahwa pada siklus kedua nilai siswa meningkat dan di atas KKM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penerapan metode bermain peran dapat

meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada pementasan drama pada siswa kelas XI MIA 1 semester 2 SMA Negeri Modal Bangsa.

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada pementasan drama pada siswa kelas XI MIA 1 semester 2 SMA Negeri Modal Bangsa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut.

Penerapan metode bermain peran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa karena dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Penerapan metode bermain peran tidak hanya dapat diterapkan pada pembelajaran drama, akan tetapi dapat pula diterapkan pada bidang studi lain yang sesuai dengan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Atmazaki. (2020) *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta : Kemendikbud.

Hartati, T. (2012). *Panduan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.

Maharani, M. (2012). *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis*. Jakarta: Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2013). *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara

How to cite this paper :

Hasniyati., Erwandi, N., Fitri, A., & Kurniawati, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 17–24.



9 772548 884008