

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA PADA SISWA KELAS XII SMA 4 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Ramlah H. A. Gani¹, Nurdin², Nunung Supratmi³, Herman Wijaya⁴

^{1,2,3}Universitas Terbuka, Indonesia

⁴Universitas Hamzanwadi

herman30wijaya@gmail.com

Abstract: *This research aims to improve the ability to play drama by using problem-based motode in students of class XII High School 4 Mataram Year of Study 2019/2020. This research is carried out in the form of Classroom Action Research (PTK) or (Classroom Action Research), so that in learning using stages in the form of cycles. To obtain data on the results of the given actions, the teacher uses a test. While to see the increase in student learning activities that occur, observation methods are used. To analyze the data that has been obtained, quantitative descriptive techniques are used. The results of the study showed that student learning outcomes can increase in two cycles. This is evidenced by the fact that the increase in active participation of students in asking questions, responding to teacher questions and being able to work independently. It can also be proven by an increase in student learning outcomes. This is seen in the results of student learning performance tests that increased in cycle I the classical completion rate in cycle I (61.29%) while the classical completion rate in cycle II (80.65%). Based on the data obtained shows that learning using problem-based methods can improve the ability to play drama in students of class XII C High School 4 Mataram Year of Study 2019/2020.*

Keywords: *Play Drama, method, problem-based, drama-based*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan metode berbasis masalah pada siswa kelas XII SMA 4 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (Classroom Action Research), sehingga dalam pembelajarannya menggunakan tahapan-tahapan berbentuk siklus. Untuk memperoleh data hasil dari tindakan yang diberikan, guru menggunakan tes. Sementara untuk melihat peningkatan aktivitas belajar siswa yang terjadi, digunakan metode observasi. Untuk menganalisis data yang telah diperoleh, digunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dalam dua siklus. Hal ini dibuktikan oleh kenyataan bahwa peningkatan partisipasi aktif siswa dalam bertanya, merespon pertanyaan guru dan mampu bekerja mandiri. Dapat juga dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dalam hasil tes unjuk kerja belajar siswa yang meningkat yaitu pada siklus I angka ketuntasan klasikal pada siklus I (61,29%) sedangkan angka ketuntasan klasikal pada siklus II (80,65%). Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas XII C SMA 4 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Bermain Drama, metode, berbasis masalah, bermain drama

Pendahuluan

Salah satu bentuk latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya dengan bermain drama. Karena di dalam permainan drama sangat memperhatikan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi (Dewi, 2017: 568). Bermain drama

merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita yang berbentuk dialog. Drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh seorang aktor, berisi tiruan-tiruan potret kehidupan manusia yang diproyeksikan ke dalam suatu pertunjukan (Iqbal, 2019: 45). Drama adalah suatu karangan dalam prosa atau puisi yang menyajikan dalam dialog atau pantomim suatu cerita yang mengandung konflik atau kontras seseorang tokoh. Dengan bermain drama beberapa kemampuan dapat dikembangkan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghafal, dan kemampuan mengaktualisasikan diri kedalam situasi yang dihadapi. Selain itu dengan bermain drama beberapa sikap dan dapat ditumbuhkan, misalnya percaya diri, berani menghadapi orang banyak, bertanggung jawab terhadap tugas dan memiliki jiwa artistik yang merupakan salah satu sendi kehidupan manusia. Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dan dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dapat dilatihkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa sekolah SMA melalui kegiatan pembelajaran.

Manfaat bermain drama dalam perkembangan adalah menyalurkan wujud ekspresi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan, mendorong berbagai aktivitas atau kegiatan, inisiatif atau ide dan kreatif sehingga mereka akan ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan bersama (Susiana, 2019: 56). Pembelajaran drama terkesan berjalan satu arah saja karena siswa hanya menuruti apa yang disampaikan oleh guru teater di dalam kelas (Baihaqi, 2016: 34). Untuk mengembangkan keterampilan bermain drama seorang siswa, tentunya guru harus memiliki dan memahami berbagai metode, teknik, dan pendekatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran bermain drama dapat di pahami oleh siswa, dan menumbuhkan rasa antusias siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil wawancara dengan guru kelas XII dapat diketahui bahwa kemampuan bermain drama kelas XII masih rendah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran bermain drama kelas XII SMA 4 Mataram mengalami permasalahan yaitu siswa belum mampu bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh cerita. Nilai pelajaran bahasa indonesia pada tema drama juga masih di bawah KKM yaitu rata-rata 60% dari KKM, sedangkan KKM mata pelajaran bahasa Indonesia 80. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran bermain drama di kelas XII SMA 4 Mataram dan wawancara dengan guru kelas XII SMA 4 Mataram diketahui faktor penyebab siswa belum mampu bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. selain itu Guru tidak pernah memberikan latihan-latihan kepada siswa dalam bermain drama. Yang meliputi latihan lafal, intonasi, penghayatan dan ekspresi; Siswa hanya membaca dan

menghafalkan naskah dramanya saja, tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang diperankan; Siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang diperankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diupayakan sebuah strategi pembelajaran agar dapat mengoptimalkan kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran sangat penting dikuasai oleh guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar hasil proses pembelajaran sesuai dengan tujuan (Wijaya, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan yang pembelajarannya diawali dengan memberikan permasalahan selanjutnya siswa diminta menyelesaikan permasalahan tersebut, namun untuk dapat menyelesaikan permasalahan itu siswa membutuhkan pengetahuan-pengetahuan yang baru (Yuhani et al., 2018: 447). Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan yang menghubungkan masalah tersebut dengan pengetahuan atau konsep yang sudah dimiliki siswa. Menurut Arends (Lestari dan Yudhanegara, 2018: 42) mengatakan pembelajaran berbasis masalah akan dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa, dan menjadi pembelajar mandiri. Selain itu model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan mental dan berpikir peserta didik (Herman Wijaya & Fikri, 2019). Sedangkan menurut (Fathurrahman, 2017: 213) dalam bukunya mengatakan *Pembelajaran berbasis masalah* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Terdapat beberapa keunggulan dari pembelajaran berbasis masalah diantaranya, yaitu: model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa membentuk pola pikir, mampu memecahkan masalah, memiliki pengetahuan mengenai konten masalah dunia nyata, meningkatkan dan mengembangkan motivasi belajar yang dapat bermuara terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Yuliati, 2016: 57). Model Pembelajaran *Pembelajaran berbasis masalah* menekankan keaktifan siswa. Dalam model ini, siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah ini, siswa dapat tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi siswa juga mampu mempelajari metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian,

penerapan *Pembelajaran berbasis masalah* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimungkinkan dapat mendorong siswa mempunyai ide sendiri untuk belajar mandiri, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari pengetahuannya sendiri, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman dari pembelajaran. Menurut (Fathurrahman, 2017: 212) *Pembelajaran berbasis masalah* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Kemudian Duch (dalam Lestari dan Yudhanegara 2018: 42) menyatakan bahwa *Pembelajaran berbasis masalah* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Pembelajaran berbasis masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam, seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok. Sedangkan Arends (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2017: 42) mendefinisikan *Pembelajaran berbasis masalah* sebagai suatu model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan inkuiri dan keterampilan tingkat tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Pembelajaran Berbasis Masalah berkaitan erat dengan teori konstruktivisme yang mengedepankan aktivitas siswa (Nurqolbiah, 2016: 159). Menurut (Fatma & Budhi, 2018: 23) mengatakan bahwa "Model pembelajaran *Problem based learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah". Selanjutnya Ward (Lestari dan Yudhanegara, 2018: 42) mengemukakan bahwa *Pembelajaran berbasis masalah* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut pemahaman-pemahaman di atas peneliti menyimpulkan bahwa *Pembelajaran berbasis masalah* adalah sebuah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan menyelesaikan suatu masalah serta memperoleh pengetahuan baru terkait dengan permasalahan tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian tindakan kelas ini

penting untuk dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama. Upaya yang dimaksud adalah pelaksanaan tindakan kelas melalui pembelajaran bermain drama menggunakan model pembelajaran *Pembelajaran berbasis masalah*. Melalui pembelajaran dengan model ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama. Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas XII SMA 4 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sehingga peneliti akan melakukan tindakan yang memfokuskan pada aktivitas guru dan siswa serta peningkatan kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada sub materi menulis teks observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XII C tahun pembelajaran 2019/2020 dengan jumlah 32 orang. Alasan memilih kelas XII C sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut bermasalah dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa kurang perhatian terkesan menyepelkan pembelajaran sehingga kemampuan pembelajaran kemampuan menulis teks observasi masih rendah, terbukti nilai rata-rata pada pelaksanaan ujian semester genap tahun pembelajaran 2019 masih rendah yaitu 60,00. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus diselesaikan dalam 1 kali pertemuan dengan rancangan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi diakhir tindakan (Sugiyono, 2015: 45). Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah test dan observasi. Metode observasi sangat perlu dilakukan dalam kebanyakan penelitian kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendekati kenyataan terhadap obyek suatu penelitian. Menurut Nasution (2016: 23) dalam observasi ini diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur, atau memanipulasinya. Dengan demikian metode observasi merupakan upaya mengumpulkan data secara nyata, actual dan apa adanya dari sumber informasi tanpa ada upaya memanipulasinya. Sedangkan tes yang digunakan tes tertulis. Kriteria ketuntasan belajar siswa secara perorangan (individual) yang ditetapkan adalah 80 sesuai dengan kriteria minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan dengan berpedoman pada standar penilaian Depdiknas (2015). Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan telah dicapai apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah memenuhi criteria ketuntasan minimal.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data Siklus 1

Setelah tindakan yang diberikan melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah pada siklus I selesai dilaksanakan, dan akhir siklus siswa diberikan tes untuk mengukur kemampuannya bermain drama. Tes yang diberikan adalah tes unjuk kerja. Tes yang dilaksanakan dengan cara setiap siswa diminta untuk memerankan salah seorang tokoh drama di depan kelas. Aspek yang dinilai dalam tes unjuk kerja yang diberikan di akhir siklus I meliputi: lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi. Setelah diberikan penskoran, kemampuan siswa bermain drama dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 1.
Hasil Pembelajaran Siklus 1

No	Nama Siswa	Aspek penilaian				Skor	Keterangan	
		Lafal	Intonasi	Ekspresi	Penghayatan		Tuntas	Tidak tuntas
1	AB	2	1	1	2	60	✓	
2	AF	2	2	2	2	70	✓	
3	AR	2	1	1	2	60	✓	
4	AT	2	1	1	1	50		✓
5	ATB	2	2	1	1	60	✓	
6	AU	2	1	1	1	50		✓
7	BT	2	2	1	1	60	✓	
8	DR	2	1	1	1	50		✓
9	DTY	2	1	2	2	70	✓	
10	DUY	2	2	1	1	50		✓
11	FA	2	2	2	2	75	✓	
12	FR	1	1	1	2	50		✓
13	FW	2	1	2	1	60	✓	
14	FWT	2	1	1	1	50		✓
15	GR	2	2	1	2	70	✓	
16	GTI	1	1	1	2	50		✓
17	HA	2	2	2	1	70	✓	
18	HR	2	2	2	2	75	✓	
19	HW	2	1	1	1	50		✓
20	IK	2	2	2	1	70	✓	
21	IR	2	1	1	2	60	✓	
22	IW	1	1	2	1	50		✓
23	JK	1	2	1	2	60	✓	
24	JM	1	1	1	2	50		✓
25	JR	2	1	2	2	70	✓	
26	KM	2	1	1	1	50		✓
27	LA	2	1	1	1	50		

28	LM	2	1	1	2	60	✓
29	LR	2	2	2	2	75	✓
30	LW	2	1	1	1	50	✓
31	MH	2	2	1	2	70	✓
32	WR	2	1	1	3	70	✓
	Jumlah					1945	
	Rata-rata					60,78	

Dari tabel di atas terlihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75 dan skor terendah 50. Dari skor tertinggi dan skor terendah tersebut, dicari Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 MI &= (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\
 &= (75 + 50) = (125) \\
 &= 62,5 \\
 SDI &= (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\
 &= (75 - 50) \\
 &= (25) \\
 &= 4,17
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, pengkategorian kemampuan bermain drama menggunakan model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020 dapat diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 MI + 1 SDI - MI + 3 SDI \\
 62,5 + 4,17 - 62,5 + 12,51 \\
 66,67 - 75,01 \rightarrow \text{tinggi} \\
 MI - 1 SDI - MI + 1 SDI \\
 62,5 - 4,17 - 62,5 + 4,17 \\
 58,33 - 66,67 \rightarrow \text{sedang} \\
 MI - 3 SDI - MI - 1 SDI \\
 62,5 - 12,51 - 62,5 - 4,17 \\
 49,99 - 58,33 \rightarrow \text{rendah}
 \end{aligned}$$

Jika dilihat dari mean/rata-rata (M) yang diperoleh yaitu 60,78 maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan bermain drama menggunakan model pembelajaran model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori sedang karena mean (nilai rata-rata) 60,78 tersebut berada pada interval 60-70. Meskipun tergolong kategori sedang, akan tetapi tingkat keberhasilan siswa masih di bawah target. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh siswa, dari 32 siswa yang tuntas 19 orang siswa. Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus: PK =

$$= \frac{35}{57} \times 100\%$$

$$= 59,38\%$$

Dengan tingkat keberhasilan 59,38% yang diperoleh pada siklus I belum mencapai tingkat keberhasilan yang ditargetkan 80%. Hal ini diakibatkan karena kurangnya minat dan motivasi siswa serta kurangnya menguasai bahan materi sehingga peneliti dituntut untuk melakukan tindakan berikutnya yaitu siklus II dengan menjelaskan secara terperinci tentang materi pelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Analisis Data Siklus II

Siklus II ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain drama melalui model pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah.

Tabel 2
Hasil Pembelajaran siklus II

No	Nama Siswa	Aspek penilaian				Skor	keterangan	
		lafal	Intonasi	Ekspresi	Penghayatan		tuntas	Tidak tuntas
1	AB	2	1	1	2	60	√	
2	AF	2	2	1	3	80	√	
3	AR	2	1	1	2	60	√	
4	AT	2	2	1	2	70	√	
5	ATB	2	2	1	2	70	√	
6	AU	2	1	1	1	50		√
7	BT	2	2	2	2	80	√	
8	DR	2	1	1	1	50		√
9	DTY	2	1	2	2	70	√	
10	DUY	2	2	1	1	50		√
11	FA	3	2	1	2	80	√	
12	FR	2	2	1	2	70	√	
13	FW	2	1	2	1	60	√	
14	FWT	2	1	1	1	50		√
15	GR	3	2	1	2	80	√	
16	GTI	2	2	1	2	70	√	
17	HA	2	2	2	1	70	√	
18	HR	2	2	1	3	80	√	
19	HW	2	1	1	1	50		√
20	IK	3	1	1	3	80	√	
21	IR	2	1	1	2	60	√	
22	IW	2	1	2	2	70	√	
23	JK	2	2	1	2	70	√	
24	JM	1	1	1	2	50		√
25	JR	2	1	2	2	70	√	
26	KM	2	2	1	2	70	√	
27	LA	2	1	1	1	50		

28	LM	2	1	1	2	60	✓
29	LR	2	2	2	2	80	✓
30	LW	2	2	1	2	70	✓
31	MH	2	3	2	1	2	80
32	WR	2	3	2	1	2	80
	Jumlah					2140	
	Rata-rata					66,88	

Dari tabel di atas terlihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan skor terendah 50. Dari skor tertinggi dan skor terendah tersebut, dicari Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

$$MI = (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= (80 + 50)$$

$$= (130)$$

$$= 65$$

$$SDI = (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$= (80 - 50)$$

$$= (30)$$

$$= 5$$

Dengan demikian, pengkategorian kemampuan bermain drama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020 dapat diuraikan sebagai berikut:

$$MI + 1 SDI - MI + 3 SDI$$

$$65 + 5 - 65 + 15$$

$$70 - 80 \rightarrow \text{tinggi}$$

$$MI - 1 SDI - MI + 1 SDI$$

$$65 - 5 - 75 + 5$$

$$60 - 70 \rightarrow \text{sedang}$$

$$MI - 3 SDI - MI - 1 SDI$$

$$65 - 15 - 65 - 5$$

$$50 - 60 \rightarrow \text{rendah}$$

Jika dilihat dari mean/rata-rata (M) yang diperoleh yaitu 66,88 maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan bermain drama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori sedang karena mean (nilai rata-rata) 66,88 tersebut berada pada interval 60-70. Dari 32 siswa, nilai 60 ke atas sebanyak 26 orang. Dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini adalah:

$$PK = \frac{x}{n} \times 100\%$$

= 81,25%

Dengan persentase ketuntasan yang dicapai sebesar 81,25% maka tingkat keberhasilan sudah melebihi target yang diinginkan yaitu 80% sehingga tindakan pada siklus II sudah berhasil.

Discussion

Data tentang pelaksanaan pembelajaran bermain drama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pembelajaran Siklus I

Pada siklus I, proses pembelajaran dimulai dengan guru memasuki kelas, memberi salam, menanyakan keadaan dan kesiapan siswa untuk belajar, mengisi daftar hadir dan jurnal kelas. Selanjutnya guru membuka pelajaran dan memberikan apersepsi untuk masuk ke materi yang akan dibahas. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran beserta indikatornya sesuai dengan skenario yang telah disusun pada tahap perencanaan tindakan. Langkah berikutnya, guru memberikan penjelasan singkat tentang peran tokoh, cara berdialog antartokoh, cara memerankan perilaku tokoh, dan ekspresi wajah (mimik) setiap karakter (watak) sesuai kondisi kejiwaan seperti marah, sedih, gembira dan sebagainya. Penjelasan singkat yang diberikan guru disertai dengan contohnya. Selesai memberikan penjelasan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Aktivitas belajar siswa dimulai dengan siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Setiap kelompok terdiri 4 orang anggota yang masing-masing meliputi siswa yang berkemampuan baik, sedang, rendah, dan kurang. Pada setiap kelompok, masing-masing siswa memperoleh naskah drama untuk dibaca, dipahami, dan dihayati penjiwaan karakter para tokohnya. Setiap siswa mendapat bagian untuk berlatih memerankan karakter seorang tokoh. Selama proses pembelajaran, setiap kelompok diberi kesempatan maju bersama anggotanya untuk mendemonstrasikan peran tokoh masing-masing didepan kelas kemudian kelompok yang lain menanggapi hasil presentasi kelompok yang didepan, disamping itu juga guru mengawasi jalannya proses presentasi antartokoh didepan kelas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran bermain drama pada siklus I, dapat diidentifikasi beberapa kendala-kendala sebagai berikut: 1) Dalam setiap kelompok siswa masih kurang serius/merasa canggung dalam memerankan setiap tokoh yang menjadi perannya. 2) Kebanyakan siswa yang belum mendapat giliran ke depan main-main di belakang sambil melempar kertas ke arah teman-teman di sekelilingnya. Bahkan ada juga kelompok lain yang ngobrol dengan kelompok lain. 3) Sebagian besar siswa belum mengerti peran tokoh yang dibawa sehingga waktu presentasi di depan kelas tidak berjalan dengan apa yang diharapkan. Kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan siklus I ini, oleh

peneliti dan guru bidang studi, didiskusikan alternatif pemecahannya untuk melakukan penyempurnaan dalam menyusun rencana tindakan siklus berikutnya.

Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan kendala-kendala yang muncul pada siklus I, dilakukan penyempurnaan dalam perencanaan skenario pembelajaran untuk siklus II. Sesuai dengan skenario yang telah disusun, proses pembelajaran pada siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut. Proses pembelajaran dimulai dengan guru memasuki kelas dan mengabsensi siswa. Setelah itu guru membuka pelajaran dan memberikan reward (penguatan) dan mengulas materi secara singkat yang telah dilaksanakan pada proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini dimaksudkan memancing ingatan siswa tentang materi pembelajaran bermain drama sebagai pintu masuk untuk memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari bersama. Langkah berikutnya, guru memberikan penjelasan singkat tentang peran tokoh, cara berdialog antartokoh, cara memerankan perilaku tokoh, dan ekspresi setiap karakter tokoh sesuai kondisi kejiwaannya. Guru membagikan fragmen naskah drama kepada setiap kelompok. Masing-masing anggota kelompok menerima satu naskah. Kepada semua siswa, guru meminta untuk membaca dalam hati naskah drama yang diterimanya. Setiap siswa diberikan tugas untuk memerankan salah satu peran. Sebelum memerankan tokoh yang menjadi bagiannya, setiap siswa terlebih dahulu diminta untuk membaca baik-baik, memahami, dan menghayati peran yang akan dibawakannya. Sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran sebelumnya, yaitu pada siklus I, seperti biasa siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Pada setiap kelompok, masing-masing siswa memperoleh naskah drama untuk dibaca, dipahami, dan dihayati penjiwaan karakter para tokohnya. Setiap siswa mendapat bagian untuk berlatih memerankan karakter seorang tokoh. sebelum melakukan latihan. Kemudian setelah masing-masing anggota memahami yang menjadi tugasnya dalam memerankan tokoh mereka langsung melakukan latihan drama bersama.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran bermain drama pada siklus II, dapat diidentifikasi bahwa beberapa kendala dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam pelaksanaan Pembelajaran berbasis masalah pada siklus I sudah berkurang dan tidak lagi terlihat seperti 1) Pada saat melakukan latihan bersama, setiap anggota kelompok terlihat serius berlatih dan tidak merasa canggung untuk memerankan karakter tokoh yang menjadi bagiannya, meskipun masih ada yang saling mengganggu tetapi tidak sampai mengganggu jalannya latihan. 2) Kelompok lain yang belum mendapat giliran ke depan tidak lagi terlihat main-main di belakang atau saling melempar kertas ke arah teman-teman di sekelilingnya. 3) Ketika berada di forum diskusi, para siswa terlihat bisa mengemukakan pengalamannya, dan bisa mengemukakan pendapat dengan lancar karena sudah paham

dengan tugasnya dan mengetahui apa yang harus dilakukan. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan terlihat bahwa pembelajaran bermain drama pada siklus II sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang disusun pada tahap perencanaan dengan penyempurnaan sesuai kelemahan yang terlihat pada siklus I.

Dengan menggunakan rumus MI-SDI, tingkat kemampuan bermain drama para siswa dapat diklasifikasikan kedalam tiga klasifikasi, yakni kemampuan yang termasuk kedalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang bisa diperoleh siswa, kategori kemampuan pada siklus I berbeda dengan kategori kemampuan pada siklus II.

Tabel 3
Ketuntasan Pembelajaran Siklus 1 dan II

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Jumlah siswa yang mendapatka klasifikasi tinggi	4	12,90	8	25,81
2	Jumlah siswa yang mendapatkan klasifikasi sedang	15	48,39	18	54,84
3	Jumlah siswa yang mendapatkan klasifikasi rendah	13	38,71	6	19,35
4	Ketuntasan klasikal	19	59,388	26	81,25

Dari tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan bermain drama dari siklus I ke siklus II. Peningkatan itu terlihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi dan sedang yang meningkat dari 59,38% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan 21,87%. Adapun jumlah siswa yang memperoleh nilai yang termasuk ke dalam kategori rendah menjadi menurun 38,71% pada siklus I menjadi 19,35% pada siklus II. Dengan mengacu kepada kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan pada bab III, yakni 80 % maka angka ketuntasan 81,25% yang berhasil dicapai pada siklus II termasuk angka persentase yang berada di atas kriteria ketuntasan yang dipersyaratkan. Hal ini berarti ketuntasan klasikal telah berhasil dicapai pada siklus II. Dengan demikian pelaksanaan tindakan dihentikan dan dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut. Dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan kemampuan siswa bermain drama pada siswa XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini terbukti dari indikator peningkatan kualitas proses tersebut meliputi, 1) kendala-kendala yang muncul pada siklus I berkurang

bahkan tidak muncul lagi pada siklus II; 2) dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa XII C SMA 4 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Peningkatan kemampuan yang dimaksud terlihat dari meningkatnya aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat dalam interval nilai yang termasuk kategori tinggi, sedang, dan rendah. Angka ketuntasan klasikal pada siklus I hanya 61,29% kemudian meningkat menjadi 80,65% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II mencapai angka 19,36%. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 80,65% pada siklus II termasuk di atas angka ketuntasan yang dipersyaratkan, yakni 80%.

Referensi

- Baihaqi, I. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(2), 15–28.
- Dewi, C. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bermain Drama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside-Outside Circle. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 567–575.
- Fatma, A. N., & Budhi, W. (2018). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap prestasi belajar fisika. *Compton: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1).
- Herman Wijaya, & Fikri, Z. (2019). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII MTS. Hizbul Wathan Semaya. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v1i3.7>
- Iqbal, M. S. M. (2019). BERMAIN DRAMA MELALUI PEMBELAJARAN ROTATING ROLES. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(1), 101–110.
- Nurqolbiah, S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan self-confidence siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 2(2), 143–156.
- Susiana, S. (2019). Pengaruh Kegiatan Bermain Drama Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Tk Mutiara Kenjeran Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 109–116.
- Wijaya, H. (2021). Herman Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Kemampuan Menulis Dongeng Kelas VIII SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. *JURNALISTRENDI: JURNAL LINGUISTIK, SASTRA, DAN PENDIDIKAN*, 6(1), 51–59.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445–452.
- Yuliati, Y. (2016). Peningkatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266390.