



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 476-483

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Metode Bermain Peran untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan Materi Seni Teater

Nadya Kinanti Azzahra^{1✉}, Sumarno²

Universitas PGRI Semarang

Email: nadyakinan25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Discharge planning memiliki Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan penerapan metode bermain peran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi seni teater kelas II khususnya di SD Supriyadi. Penelitian ini akan dilihat dari hasil angket yang diisi oleh peserta didik mengenai pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode bermain peran. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Terdapat 5 tahapan dalam penggunaan penelitian tersebut, yaitu (1) penemuan masalah penelitian, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan metode bermain peran. (2) perumusan masalah penelitian, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (3) pengumpulan data, menggunakan data angket mengenai pembelajaran menyenangkan. (4) analisis data, menganalisis angket peserta didik mengenai pembelajaran menyenangkan dengan metode bermain peran. (5) penulisan laporan penelitian, menggunakan format deskriptif untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data angket peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan memiliki nilai presentase 92% dari data angket peserta didik sehingga layak mendapatkan predikat (sangat baik). Maka hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini akan menunjang pembelajaran peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: *Metode Bermain peran, Pembelajaran, Seni Teater*

Abstract

This research is based on the application of the role-playing method to create enjoyable learning in class II theater arts material, especially at Supriyadi Elementary School. This research will look at the result of a questionnaire filled out by students regarding fun learning using the role-playing method. This type of research uses qualitative research. There are 5 stages in using this research, namely (1) finding research problems, creating fun learning using the role-playing method. (2) formulation of research problems creating fun learning. (3) data collection, using questionnaire data regarding fun learning. (4) data analysis, analyzing student questionnaires regarding fun learning using the role-playing method. (5) writing research reports, using a descriptive format to describe the result of processing student questionnaire data. The result of this research show that the role-playing method for creating enjoyable learning has a percentage value of 92% of the student questionnaire data so it deserves the title (very good). So this shows that the role-playin method is able to create enjoyable learning. This will support students" better learning outcomes.

Keywords: *Role Play Method, Learning, Theater Arts*

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan zaman yang memiliki perkembangan pesat dari segi apapun, terutama dalam Pendidikan saat ini peserta didik merupakan pusat pembelajaran dan guru hanya sebagai motivator. Hal ini menuntut peserta didik untuk memiliki kualitas pada setiap pembelajarannya. Akan tetapi terkadang saat ini pembelajaran banyak yang kurang memiliki daya tarik bagi peserta didik. Peran guru untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan sangat membantu peserta didik untuk tertarik akan pembelajaran yang akan dibawakan. Menurut (Hartika dkk, 2023) pembelajaran yang menyenangkan, sederhana dan efektif akan memberikan hasil belajar peserta didik yang diharapkan.

Pembelajaran yang menyenangkan memberi efektivitas dari hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan, hal ini menunjang keberhasilan capaian tujuan pembelajaran. Efektivitas sendiri mampu diartikan sebagai kegiatan belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil dan manfaat dalam setiap pembelajarannya. (Rahmawati dkk, 2019) mengemukakan bahwa efektivitas merupakan pengukur hasil dari suatu kegiatan yang dilakukan. Untuk memberikan efektivitas dalam pembelajaran membutuhkan seorang guru yang mampu menjadi fasilitator guna mengembangkan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tersebut membuahkan hasil. Menurut (Rahmawati dkk, 2019) menyatakan bahwa untuk mencapai efektivitas dalam pembelajaran memerlukan orang yang lebih mampu yakni guru, yang mana siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan kegiatan merupakan peran guru sebagai fasilitator.

Guru merupakan harapan besar bagi peserta didiknya dalam setiap pembelajaran, khususnya peserta didik ingin bahwa guru selalu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru bisa menciptakan umpan balik untuk peserta didik yang merasa bosan, hal ini mampu memberikan motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran di dalam kelas jadi menyenangkan (Hartika dkk, 2023). Dengan demikian apabila guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guna menarik peserta didiknya maka guru harus memilih metode pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran peserta didiknya. Menurut (Anjani dkk, 2020) menegaskan bahwa metode merupakan cara yang telah terpikirkan untuk mencapai suatu kegiatan mempermudah pelaksanaan agar mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode bermain peran ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Febrianti dkk, 2023) mengatakan bahwa bermain peran merupakan cara untuk menyajikan pembelajaran yang menunjukkan tontonan suatu peristiwa. Penggunaan metode bermain peran memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk lebih berani melakukan pertunjukan untuk dipertontonkan, sehingga hal ini melatih peserta didik menjadi lebih percaya diri. (Amalia, N. A, dkk, 2021) mengemukakan Bermain peran merupakan suatu permainan yang mana mengkolaborasikan menjadi sebuah cerita Bersama. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik merasa bahwa pembelajaran dalam menggunakan metode ini lebih menarik.

Menurut (Amalia, N. A, dkk, 2021). Metode bermain peran mengajak anak untuk menunggangkan ide, keinginan dan harapan untuk menciptakan imajinasi cerita yang mereka inginkan. Metode ini memiliki aspek yang mampu menunjang dari segi pembelajaran yang menyenangkan, membantu kreativitas peserta didik serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk berimajinasi. Metode pembelajaran bermain peran memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Implikasi metode ini memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, apabila metode pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dalam setiap pembelajaran maka akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini bisa dikolaborasikan dengan materi ajar seni teater. Menurut (Marijo, 2023) teater memberikan pemahaman mengenai anatomi manusia untuk mengarahkan kehidupan serta memperbaiki setiap karakter manusia. Hal ini membuktikan bahwa seni teater memberikan pengalaman belajar serta memberikan aspek proses kreatif pada pementasan yang penuh dengan nilai karakter.

Idelogi seni menekan pada konsep kebebasan pihak tertentu dalam menciptakan sebuah karya seninya (Marijo, 2023). Seni teater merupakan pembelajaran yang membentuk imajinasi peserta didik menciptakan karyanya yang diimplementasikan dalam seni teater. Khususnya dalam menciptakan suatu karakter tokoh untuk menghidupkan teater tersebut. Menurut (Alfirdaus dkk, 2023) pelatihan seni teater yang menggunakan naskah serta cerita, membentuk siswa dari segi akal dan segi. Dengan demikian seni teater merupakan pembelajaran yang tepat untuk peserta didik dalam membentuk akal dan budinya melalui pemeran tokoh dalam naskah dan cerita sehingga hal ini memberikan efek percaya diri yang timbul dalam diri peserta didik. Pembelajaran ini juga memberikan fasilitas pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini didasari dari bagaimana penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater dikelas II mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Melihat kondisi peserta didik SD Supriyadi khususnya peserta didik kelas II C memiliki minat belajar yang cukup baik dan selalu memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan ketika pendidik menyampaikan suatu materi. Dengan melalui penelitian kali ini diharapkan mengetahui hasil apakah dalam penggunaan metode bermain peran dalam seni teater ini memberikan kesan menyenangkan bagi para peserta didik. Penelitian ini dilakukan khusus untuk melihat progres pada kelas II C di SD Supriyadi. Metode bermain peran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan terpilih menjadi suatu hal yang akan diteliti, karena metode ini cukup membuat peserta didik kelas II memberikan kesan yang semangat dalam belajar serta suasana kelas dalam pembelajaran menjadi menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kualitatif deskriptif menggunakan metode penelitian studi kasus. Sehingga peneliti mampu mendeskripsikan penerapan metode bermain peran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pengumpulan data jenis penelitian kualitatif ini menggunakan data primer dalam pandangan Miles dan Hubberman (Diana,Rofiki, 2020). Adapun data skunder yang dilakukan dalam penelitian ini diambil secara langsung dengan mengisi angket peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa untuk melakukan responden terhadap metode bermain peran menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guna memperoleh keabsahan data. Penggunaan angket ini mempermudah peneliti untuk melakukan survei terhadap peserta didik. Dengan cara kerja yang mudah dipahami oleh peserta didik, khususnya pada peserta didik kelas II.

Menurut (Diana,Rofiki, 2020) penggunaan analisis kualitatif merupakan teknis data yang digunakan dalam penelitian. Pandangan Miles dan Hubberman mencakup reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil data kualitatif memberikan kemudahan dalam mendeskripsikan sajian keterangan data yang diperoleh dalam penelitian kali ini. Jenis penelitian ini merupakan analisis hasil data yang diperoleh melalui pengolahan hasil survei angket peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran merupakan cara guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, dengan mengkolaborasikan antara metode dan pembelajaran maka materi yang diberikan akan tersaji secara terstruktur kepada peserta didik. Menurut (Silvi,N, dkk 2022) menggagaskan metode belajar akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Lalu dengan melaksanakan metode bermain peran ini diharapkan peserta didik mampu berpikir secara aktif dan kreatif. Metode bermain peran selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga memberikan keterampilan berbicara dan bersosial pada peserta didik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, maka hasil presentase angket peserta didik senilai 92%. Hasil ini mendapatkan predikat (sangat baik). Presentase yang dihasilkan dari pengambilan data angket peserta didik ini menyatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian dengan hasil presentase tersebut dapat dinyatakan sudah baik. Hasil presentase yang diambil dari data angket peserta didik memiliki aspek disetiap instrumennya, yaitu meliputi tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, serta capaian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Setiap instrumen angket memiliki hal yang akan dicapai seperti halnya instrumen poin 1 memiliki bunyi "apakah pembelajaran bermain peran dalam seni teater menarik?", instrument tersebut memiliki hasil presentase 100% dengan jumlah 27 peserta didik menjawab "Ya". Maka pembelajaran bermain peran memiliki predikat sangat baik dengan memiliki hasil presentase tersebut. Lalu pada instrumen poin 2 "apakah pembelajaran bermain peran seni teater membosankan?" memiliki hasil presentase 100% untuk menjawab "Tidak", hal tersebut menegaskan bahwa pembelajaran tidak membosankan.

Selanjutnya poin 3 mengenai "apakah pembelajaran bermain peran dalam seni teater menyenangkan?" dalam poin tersebut memiliki predikat sangat baik dengan memberikan

hasil 100% menjawab "Ya". Maka pembelajaran tersebut memberikan kesan menyenangkan. Instrumen poin 4 "apakah pembelajaran bermain peran dalam seni teater memotivasi belajar?" pada hal tersebut peserta didik yang menjawab "Ya" hanya memiliki hasil presentase 86%, hasil tersebut memberikan kesan baik untuk memberikan pembelajaran yang memotivasi.

Berikunya isi dari poin 5 "Apakah pembelajar bermain peran dalam seni teater memberikan semangat belajar?" yang mana memberikan hasil presentase 89%, maka menyandang predikat sangat baik dengan memberikan pembelajaran yang semangat. "apakah pembelajaran bermain peran dalam seni teater membentuk imajinasi?" pada poin 6 ini memiliki hasil 83%, yang mana peserta didik menjawab "Ya" dan 12% merasa bahwa pembelajaran masih belum membantu dalam membentuk imajinasi mereka.

Instrumen pada poin 7 menyatakan "apakah pembelajaran bermain peran dalam seni teater memberikan pengalaman belajar yang baru?", hasil presentase yang didapat yaitu 89% hal ini menyatakan bahwa pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang menjawab "Ya". Lalu poin 8 berisikan "Apakah pembelajar bermain peran dalam seni teater bisa menciptakan karya seni?" dengan memiliki hasil presentase 100%. Hal tersebut menyatakan bahwa pembelajaran mampu menciptakan karya seni untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Hasil presentase menyandang predikat sangat baik dengan hasil 90% yang mana peserta didik menjawab "Ya" dengan kandungan instrumen poin 9 berbunyi "Apakah pembelajar bermain peran dalam seni teater meningkatkan kreativitas?". Selanjutnya pembahasan mengenai poin 10 "Apakah pembelajar bermain peran dalam seni teater memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan?" dengan hasil peserta didik memilih jawaban "Ya" memiliki hasil presentase 100% menyandang predikat sangat baik untuk memberikan pengalaman belajar menyenangkan. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

Aspek-aspek berikut menciptakan instrument angket untuk mengetahui hasil survei peserta didik terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam seni teater. Sajian data menyatakan bahwa hasil presentase angket atas keberhasilan pembelajaran menggunakan metode tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini sebelumnya belum dilakukan oleh guru kelas untuk mengetahui metode pembelajaran seperti apa yang membangun suasana kelas yang menyenangkan. Dengan itu penelitian ini terlaksana karena memiliki tujuan untuk melihat progres metode pembelajaran yang mampu

memberikan kesan, memiliki daya tarik dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil pembahasan penelitian ini juga berkaitan dengan pembelajaran yang menekankan dalam mengikuti perkembangan zaman. Aspek-aspek yang dipilih untuk merancang instrumen angket peserta didik juga berkaitan dengan pembelajaran, yang mana pembelajaran dalam seni teater melibatkan perkembangan teknologi. Hal tersebut mampu menunjang keberhasilan dalam penelitian ini yang memiliki capaian untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan metode belajar bermain peran. Menurut (Hanipah, S. 2023) mengemukakan bahwa peserta didik perlu dibekali pembelajaran yang modern pada era berkembang ini sebagai dorongan siswa agar menjadi lebih kreatif, inovasi, kritis, paham teknologi dan berkolaborasi.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metode pembelajaran bermain peran dalam materi seni teater untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang mana hasil analisis mengambil data dari angket peserta didik tentang kelayakan metode bermain peran ini untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil presentase yang dimiliki penelitian ini bernilai 92%, hal ini menyatakan bahwa metode belajar bermain peran mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Analisis Pemahaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Bermain Peran di Kelas II. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 10-16.
- Marijo, M. O. D. S. F. (2023, June). Ideologi Pendidikan Seni Teater dalam Membentuk Karakter Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 473-477).
- Hartika, D., Sitorus, K., Regar, N. A., & Yunita, S. (2023). ANALISIS ETIKA KEGURUAN DALAM MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 5 MEDAN. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 13(2), 141-146.
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New

- Normal. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 336-342.
- Silvia, N., Ropida, I., Fadilah, A., & Supriyadi, M. A. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Penggunaan Metode Bermain Peran. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(4), 124-129.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67-85.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380.
- Alfirdaus, M. M., Rofiq, A., & Bramantijo, B. (2023). Pelatihan Seni Peran Pada Naskah Anak "Sawunggaling Punya Cita-Cita" Karya Arif Rofiq Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya. *Gayatri: Jurnal Pengabdian Seni dan Budaya*, 1(2), 82-91.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1), 49-54.