



**PEMANFAATAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PESERTA DIDIK MEMERANKAN TOKOH DRAMA DI  
KELAS III SD LABORATORIUM UNG KOTA GORONTALO**

**Hendra Saputra S. Adiko<sup>1</sup> Yulanti S Mooduto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Gorontalo  
Corresponding Email: [hendradiko@umgo.ac.id](mailto:hendraadiko@umgo.ac.id)

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan dengan memanfaatkan metode *role playing* yang dapat meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memerankan tokoh drama melalui *metode role playing* dalam penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil observasi awal Peserta didik yang mampu memerankan tokoh drama ada 2 orang (10%). Siklus I Peserta didik yang mampu memerankan tokoh drama ada 11 orang (55%) dan siklus II mampu memerankan tokoh drama meningkat 18 orang (90%) dari 20 Peserta didik. Hasil capaian ini melebihi target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 17 orang (85%) dari Peserta didik yang berjumlah 20 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan Peserta didik memerankan tokoh drama di kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UNG Kota Gorontalo dapat ditingkatkan dengan metode *role playing*. Sehingga Hipotesis tindakan yang telah dirumuskan terbukti dan dapat diterima

Kata Kunci: Tokoh Drama, *Role Playing*

**ABSTRACT**

*The problem in this study is formulated by utilizing the role playing method which can improve students' ability to play drama characters. The purpose of this study was to improve students' ability to play drama characters through the role playing method in classroom action research. The results of the study showed that in the initial observations, there were 2 students (10%) who were able to play drama characters. Cycle I Students who were able to play drama characters were 11 people (55%) and cycle II were able to play drama characters increased by 18 people (90%) from 20 students. The results of this achievement exceeded the predetermined success indicator targets, namely 17 people (85%) of the 20 students. Thus it can be concluded that the ability of students to play drama characters in class III of the Gorontalo City UNG Laboratory Elementary School can be improved by the role playing method. So that the action hypothesis that has been formulated is proven and acceptable*

*Keywords: Drama Character, Role Playing*

## **PENDAHULUAN**

Pengertian drama yang disampaikan oleh (Inten, 2017) adalah salah satu karya sastra yang dipakai sebagai medium pengungkapan gagasan atau perasaan melalui serangkaian dialog antarpelaku dan adegan, yang tujuan utamanya bukan untuk dibacakan secara estetis melainkan untuk dipertunjukkan. Melalui drama Peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaannya melalui bentuk dialog antara berbagai tokoh.

Untuk mencapai hal ini, maka drama haruslah didukung dengan dasar – dasar pementasan drama anak – anak yang meliputi penguasaan vokal, penguasaan mimik, penguasaan watak peran, dan penguasaan pemanggungan. Penguasaan vokal yaitu seorang calon pemain drama harus menguasai pelafalan bunyi konsonan dan vokal sesuai artikulasinya secara tepat dan sempurna. Penguasaan mimik yaitu seorang pemain harus menguasai mimik dasar seperti marah, sedih, gembira, marah. Penguasaan pemahaman watak peran yaitu suatu peran menjadi hidup bila aktornya memiliki penguasaan dan penghayatan watak peran yang tepat. Dan penguasaan pemanggungan yaitu sebagai suatu yang harus dimiliki oleh setiap pemain drama (Indrawati, 2013).

Berdasarkan pengamatan peneliti di salah satu sekolah yang terletak di lingkungan Kota Gorontalo, yakni tepatnya di SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo rata – rata kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama sangat rendah, dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi rata – rata nilai di bawah 75, dari jumlah Peserta didik 20 orang hanya 2 orang atau 10% yang telah memiliki kemampuan dalam memerankan tokoh drama. Dalam proses pembelajarannya, Pendidik tersebut hanya memberikan tugas kepada Peserta didik untuk membaca ataupun memahami suatu naskah drama. Selanjutnya Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada hubungannya dengan isi teks drama. Namun kegiatan memerankan tokoh drama itu belum dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Masalah yang muncul tersebut tidak lepas dari berbagai faktor, di antaranya: kemampuan Peserta didik memerankan drama memerlukan proses pelatihan dan penguasaan terhadap topik pembicaraan, Peserta didik kurang meminati pelajaran berbicara sebab Pendidik belum kreatif dalam menyusun pembelajarannya, Peserta didik belum berani tampil di depan kelas pada saat proses pembelajaran, Peserta didik

kesulitan dalam menggunakan bahasa formal di depan kelas, sebab mereka dipengaruhi oleh bahasa daerah yang biasa mereka gunakan dalam komunikasi mereka sehari – hari, Pendidik lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, kurangnya latihan memerankan tokoh drama yang telah dibaca.

Untuk mengatasi hal ini, maka seorang Pendidik haruslah kreatif dalam mengemas pembelajarannya, diantaranya dengan memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama yakni metode *role playing*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk bermain peran, belum tepat metode yang digunakan dalam pembelajaran drama, kurangnya kemampuan Peserta didik untuk memerankan drama, kurangnya keberanian Peserta didik tampil di depan

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah dengan memanfaatkan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama:

Pemilihan masalah, Pendidik mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan Peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

- Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- Menyusun tahap – tahap bermain peran, dalam hal ini Pendidik telah membuat dialog tetapi Peserta didik dapat juga menambahkan dialog sendiri
- Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua Peserta didik yang tidak menjadi pemain atau pemeran
- Pemeranan, dalam tahap ini para Peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing – masing yang terdapat pada skenario bermain peran
- Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah – masalah serta pertanyaan – pertanyaan yang muncul dari Peserta didik.
- Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Adapun yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama melalui metode *role playing* di kelas III SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo Subyek penelitian adalah Peserta didik kelas III, dengan karakteristik sebagai berikut: Jumlah Peserta didik 20 orang yang terdiri dari laki – laki 13 orang dan perempuan 7 orang. Ditetapkan kelas III sebagai subyek penelitian tindakan kelas ini, sebab berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan bahwa kelas ini menjadi perhatian utama sebab kemampuan Peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam drama masih rendah.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan Peserta didik memerankan tokoh drama melalui metode *role playing* pada kelas III SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo telah memperoleh hasil yang memuaskan. Setelah dilakukan analisis terhadap hasil tes yang menunjukkan kemampuan Peserta didik memerankan tokoh drama melalui metode *role playing* pada siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

1. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas 80 sebanyak 11 orang dengan prosentase sebesar 55% dari jumlah Peserta didik sebanyak 20 orang sementara yang memperoleh 80 ke bawah 9 orang atau 45%.
2. Hasil balik pengamatan aktivitas Pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk pengamat 1 mencapai 63.64%, sedangkan untuk pengamat 2 mencapai 54.55%
3. Daya serap Peserta didik 73.33%

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 75 sebanyak 9 orang dengan prosentase sebesar 45% dari jumlah Peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa prosentase capaian belum memenuhi target berdasarkan indikator kinerja sebesar 85% dari jumlah Peserta didik sebanyak 17 orang yang mencapai nilai KKM sebesar 80.

Pada siklus 2 hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya perubahan, baik dari informasi balikan yang dipantau oleh supervisor dalam pengajaran serta

kemampuan memerankan tokoh drama Peserta didik diuji melalui tes unjuk kerja. Hal ini dapat dilihat pada data berikut ini:

1. Peserta didik memperoleh nilai di atas 80 sebanyak 18 orang dengan prosentase sebesar 90% dari jumlah Peserta didik sebanyak 20 orang.
2. Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 80 sebanyak 2 orang atau 10%.
3. Hasil pengamatan aktivitas Pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk pengamat 1 mencapai 90.91%, sedangkan untuk pengamat 2 mencapai 87.88%.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa jumlah Peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan memerankan tokoh drama pada siklus 2 sebesar 40%.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, membuktikan bahwa kemampuan memerankan tokoh drama Peserta didik kelas III SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode *role playing*. Peningkatan kemampuan memerankan drama tersebut dapat diketahui melalui hasil tes yang dilaksanakan. Hasil perolehan data tentang observasi kegiatan belajar mengajar menyangkut pengamatan aktivitas Pendidik dalam pembelajaran yang terdiri dari 33 aspek pada siklus I untuk pengamat 1 mencapai 63.64% dan pengamat 2 mencapai 54.55%, sedangkan pada siklus 2 meningkat untuk pengamat 1 mencapai 90.91% dan pengamat 2 mencapai 87.88%. Hasil perolehan data pada siklus I tentang kemampuan memerankan tokoh drama Peserta didik kelas III SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo dengan pelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai 55% (11 orang), dari jumlah Peserta didik sebanyak 20 orang yang memperoleh nilai ketuntasan di atas 80 dengan daya serap 73.33%. sementara pada siklus 2 mencapai 90% (18 orang) dari jumlah Peserta didik 20 orang dengan daya serap 80.56%. berdasarkan hasil capaian tersebut kemampuan Peserta didik dalam memerankan tokoh drama pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat sebesar 35%.

## **KESIMPULAN**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, membuktikan bahwa kemampuan memerankan tokoh drama Peserta didik kelas III SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode *role playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 35–40.
- Indrawati, R. M. (2013). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI MELALUI BERMAIN PERAN Rini. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 15–22.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *MediaTor*, 10(1), 109–120.
- Rohman, R. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tubuhku dengan Metode Roll Play Berbantuan Media Index Card Match. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1584–1589. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1546>