**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA PADA SISWA KELAS V
SDN NAGRAK LEMBANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Yudi Eka Suprapriyadi, M.Pd¹
Arip Ariyanto Purnomo, S.Pd²**

**Dosen STKIP Subang¹
Guru SDN Nagrak Lembang²**

ABSTRACT

Playing the drama is learning that can foster creativity, attitude, character, confidence, courage to face a lot of people, responsible, and has the soul of art. With the model of role playing can train students' understanding and creativity in living up to its role in the story. This study aims to determine the ability of authors and students in learning to play the drama by using model role playing. Then, to determine the effectiveness of learning to do plays with role playing learning model used in Class V SDN Nagrak Lembang. Based on this research, the authors can conclude the following. The results of students of class V SDN Nagrak Lembang, able to play drama. This can be evidenced from the average value of 50 pretest, posttest average value of 85. The difference between pretest and posttest is 35. From the average value of the performance to-1 by 58 and the value of the average performance of all 2 at 84. the difference between the performance of the 1st and 2nd performance is 26. This value indicates that the class V students of SD Negeri Nagrak Lembang able to do plays well. Model role playing effectively used in learning to play the drama students of class V SDN Nagrak Lembang. This is evident from the results of statistical calculation and results of calculation of the significant level of pretest and posttest differences mean that $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely $46.54 > 33.15$, the 95% confidence level and degrees of freedom 34. That is, the method used in the effective role playing learning to play role.

Keywords: Application, Model, Role Playing

ABSTRAK

Bermain drama merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas, sikap, budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Dengan model *role playing* dapat melatih pemahaman dan daya kreativitas siswa dalam menghayati perannya dalam cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan penulis dan siswa dalam pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kemudian, untuk mengetahui keefektifan pembelajaran bermain drama dengan model pembelajaran *role playing* yang digunakan pada siswa kelas V SDN Nagrak Lembang. Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut. Hasil belajar siswa kelas V SDN Nagrak Lembang, mampu bermain drama. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata pretes 50, nilai rata-rata postes 85. Selisih antara

pretes dan postes yaitu 35. Dari nilai rata-rata unjuk kerja ke-1 sebesar 58 dan dari nilai rata-rata unjuk kerja ke-2 sebesar 84. Selisih antara unjuk kerja ke-1 dan unjuk kerja ke-2 yaitu 26. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SD Negeri Nagrak Lembang mampu bermain drama dengan baik. Model *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas V SDN Nagrak Lembang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penghitungan statistik dan hasil perhitungan taraf signifikan perbedaan *mean* pretes dan postes bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $46,54 > 33,15$, pada tingkat kepercayaannya 95% dan derajat kebebasan 34. Artinya, metode *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama.

Kata Kunci : Penerapan, Model, Role Playing, Bermain Drama

PENDAHULUAN

Dalam suatu pembelajaran pada saat ini, akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran, apabila guru dapat memanfaatkan media serta dapat menggunakan metode dan/atau model pembelajaran yang sesuai. Adapun model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan pokok bahasan bermain drama yaitu model pembelajaran *role playing*.

Role playing adalah suatu teknik yang sangat bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas. Selain itu, *role playing* dapat melatih pemahaman dan daya kreativitas siswa dalam menghayati perannya dalam cerita.

(Supriatna, 2009) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman, dan identifikasi terhadap nilai. Siswa dapat bermain peran menempatkan diri pada orang lain, apabila ia menghayati peran itu ia akan dapat memahami tidak saja apa yang telah dilakukan orang tersebut.

Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para peserta didik untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Penggunaan

model pembelajaran *role playing* dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V salah satunya adalah bermain drama. Drama adalah suatu karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menampilkan pertikaian / konflik dan emosi lewat adegan dan dialog.

Bermain drama dapat menumbuhkan kreativitas, sikap, budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Sedangkan keterampilan yang dapat dikembangkan, antara lain memahami, menghayati, menghafal, berkomunikasi, berperan, kemampuan mengaktualisasi diri ke dalam situasi sosial yang dihadapi.

Sehubungan dengan drama, dalam kurikulum terdapat materi tentang memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Memerankan tokoh drama merupakan kegiatan yang mungkin para peserta didik untuk mengasah kemampuannya dalam memahami intonasi, lafal, ekspresi, *blocking*, maupun teknik-teknik lain yang harus diterapkan saat memerankan tokoh yang ada dalam drama. Dengan penggunaan model pembelajaran *role playing*

dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama pada Siswa kelas V SDN Nagrak Lembang Tahun Pelajaran 2012/2013".

DASAR PEMIKIRAN

Pengertian Drama

Drama adalah salah satu karya sastra. Drama merupakan suatu kegiatan yang dapat dipertontonkan dengan menirukan tokoh orang lain dalam suatu cerita yang akan memunculkan perasaan senang bagi pemerannya sehingga tercipta suasana seperti nyata. Drama juga berupa naskah atau dialog-dialog antar tokoh atau pelaku.

Menurut (Waluyo, 2002) pengertian drama sebagai berikut. Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia.

Drama adalah potret kehidupan nyata dalam masyarakat yang dilakoni di atas pertunjukan. Dalam drama disajikan konflik yang tidak jarang sama dengan konflik yang sedang dirasakan. Drama tidak hanya mempertontonkan suka duka kehidupan, tetapi kesenangan, kepedihan, penderitaan pun kadang sering tergambar dalam drama.

(Hasanudin, 1996) menyatakan bahwa "drama merupakan suatu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog-dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan". Drama adalah salah satu karya sastra yang lebih menekankan pada pementasan. Dalam pementasan drama terdapat naskah drama yang banyak berupa dialog dari setiap tokoh yang ditujukan untuk pementasan. Dalam dialog drama tersebut dapat menunjukkan karakter yang dimiliki setiap tokoh.

Sejalan dengan pendapat tersebut (Budianta, 2002) yang mengemukakan bahwa "drama adalah sebuah genre sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya *dialogue* atau cakapan diantara tokoh-tokoh yang ada". Drama merupakan salah satu jenis sastra. Pada penampilan fisiknya drama lebih memperlihatkan dialog-dialog dari setiap tokoh sehingga penonton dapat menikmati pementasan drama.

Berdasarkan pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa drama merupakan salah satu jenis karya sastra yang dipentaskan. Drama dapat berupa dialog antartokoh serta lebih mempertunjukkan gerak fisik dalam pementasannya. Drama banyak menyajikan konflik dari antartokoh yang ada.

Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing adalah suatu teknik yang sangat bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas. Selain itu, *role playing* dapat melatih pemahaman dan daya kreatifitas siswa dalam menghayati perannya dalam cerita.

(Supriatna, 2009) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman, dan identifikasi terhadap nilai. Siswa dapat bermain peran menempatkan diri pada orang lain, apabila ia menghayati peran itu ia akan dapat memahami tidak saja apa yang telah dilakukan orang tersebut.

Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para peserta didik untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Zaini (2008) mengemukakan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dalam *role playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas pembelajar membayangkan dirinya seolah olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Berbeda dengan pendapat (Suroso, 1980) mengatakan bahwa model *role playing* adalah “dramatisasi tanpa teks, tanpa

latihan, tanpa menghafal yang didramatisasikan. Jadi secara spontan”. Yang diutamakan dalam pembelajaran memerankan tokoh drama, yaitu bermain drama oleh siswa yang memerlukan dramatisasi dengan tujuan siswa tersebut dapat menghayati, mendalami pikiran dan perasaan manusia dalam lingkungan masyarakat disekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara dalam memerankan karakter orang lain dalam drama dengan tujuan untuk menyampaikan informasi melalui kegiatan bermain drama. Selain itu, *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami berbagai perannya sebagai warga negara dan masyarakat atau peran sosialnya yang dituangkan dalam bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian Eksperimen dengan desain pretes dan postes.

HASIL PENELITIAN

Analisis Data Hasil Tes Bermain Drama dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Analisis Data Hasil Pretes Tabel 1

Rekapitulasi Nilai Pretes Mengenai Pembelajaran

Bermain Drama dengan Menggunakan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Nagrak Lembang

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Skor Siswa	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	Agnisa	9	9	3	5	5	31	54
2.	Agus Ihsan	3	6	3	5	5	22	38
3.	Agus Riyanto	6	9	6	5	5	31	54
4.	Al Fahmi	3	6	3	5	5	22	38
5.	Anisa F	6	9	6	5	5	31	54
6.	Asep Eka	3	6	6	5	5	25	43
7.	Asep Yana	9	9	6	5	5	34	59
8.	Avang Mara	6	6	6	5	5	28	49
9.	David Permana	9	9	3	5	5	31	54
10.	David R.	6	9	3	5	5	28	49
11.	Dewi Anjani	9	9	6	5	5	34	59
12.	Dewi Wulandari	9	9	6	5	5	34	59
13.	Dila Anisa	6	9	6	5	5	31	54
14.	Dinar	6	9	6	5	5	31	54
15.	Edo Gunawan	9	9	6	5	5	34	59
16.	Gagan Waryana	9	9	3	5	5	31	54
17.	Ganjar S	3	6	3	5	5	22	38
18.	Gilang Ramadhan	6	9	6	5	5	31	54
19.	Heni Yur Nita Sari	6	6	6	5	5	28	49
20.	Hesti Nur	9	9	6	5	5	34	59
21.	Indri D	3	9	3	5	5	25	43
22.	Karmelia N. S.	3	9	6	5	5	28	49
23.	M. Rifqi	3	6	3	5	5	22	38
24.	Nayla P. C.	9	9	6	5	5	34	59
25.	Nova Lia Nur A.	9	9	9	5	5	37	65
26.	Reni Cahyani	6	9	6	5	5	31	54
27.	Seli Julianti	3	6	3	5	5	22	38
28.	Sugilang R.	3	6	3	5	5	22	38
29.	Tanti Nur	3	6	3	5	5	22	38
30.	Tarisa	9	9	6	5	5	34	59
31.	Triska	9	9	9	5	5	37	65
32.	Wawa	3	6	3	5	5	22	38
33.	Widia	3	6	3	5	5	22	38
34.	Winda N.	6	9	6	5	5	31	54
35.	Wisma	6	9	6	5	5	31	54
Jumlah							1761	
Rata-rata							50	

Dari table diatas penulis selanjutnya manguatkan hasil pretes peserta didik berdasarkan nilai terendah sampai dengan nilai tertinggi., dan diperoleh rata-rata nilai pretesnya adalah 50.

Analisis Data Hasil Postes

Tabel 2
Rekapitulasi Nilai Postes Mengenai Pembelajaran Bermain Drama dengan Menggunakan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Nagrak Lembang

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai					Skor Siswa	Postes
		1	2	3	4	5		
1.	Agnisa	9	9	6	10	10	44	77
2.	Agus Ihsan	9	9	6	5	3	44	77
3.	Agus Riyanto	9	9	6	10	10	49	86
4.	Al Fahmi	9	9	9	10	10	47	83
5.	Anisa F	9	9	9	10	10	57	100
6.	Asep Eka	9	9	6	10	10	44	77
7.	Asep Yana	9	9	9	10	10	59	100
8.	Avang Mara	9	9	9	10	10	47	83
9.	David Permana	9	9	9	10	10	47	83
10.	David R.	9	9	9	10	10	47	83
11.	Dewi Anjani	9	9	9	10	10	52	91
12.	Dewi Wulandari	9	9	6	10	10	49	86
13.	Dila Anisa	9	9	6	10	10	49	86
14.	Dinar	9	9	9	10	10	47	83
15.	Edo Gunawan	9	9	6	10	10	49	86
16.	Gagan Waryana	9	9	9	10	10	47	83
17.	Ganjar S	9	9	9	10	10	47	83
18.	Gilang Ramadhan	9	9	9	10	10	47	83
19.	Heni Yur Nita Sari	9	9	6	10	10	44	77
20.	Hesti Nur	9	9	9	10	10	52	92
21.	Indri D	9	9	9	10	10	47	83
22.	Karmelia N. S.	9	9	9	10	10	47	83
23.	M. Rifqi	9	9	9	10	10	47	83
24.	Nayla P. C.	9	9	9	10	10	52	92
25.	Nova Lia Nur A.	9	9	9	10	10	57	100
26.	Reni Cahyani	9	9	9	10	10	47	83
27.	Seli Julianti	9	9	9	10	10	47	83
28.	Sugilang R.	9	9	9	10	10	47	83
29.	Tanti Nur	9	9	6	10	10	44	77
30.	Tarisa	9	9	9	10	10	57	100
31.	Triska	9	9	9	10	10	57	100
32.	Wawa	9	9	6	10	10	44	77
33.	Widia	9	9	6	10	10	44	77
34.	Winda N.	9	9	9	10	10	47	83
35.	Wisma	9	9	9	10	10	47	83
Jumlah							2999	
Rata-rata							85	

Keterangan:

Pada tabel tersebut terdiri dari 5 bagian yang dinilai, yaitu:

- 1 = Kesesuaian menuliskan tema
- 2 = Kesesuaian menuliskan tokoh-tokoh
- 3 = Kesesuaian menuliskan watak tokoh
- 4 = Kesesuaian mengelompokkan tokoh berdasarkan watak dalam drama
- 5 = Kesesuaian menjelaskan watak tokoh yang diperankan

Dari table diatas, diperoleh rata-rata nilai pretesnya adalah 50. Sedangkan selisih rata-rata nilai pretes dan postes adalah 35.

Analisis Data Hasil Unjuk Kerja (UK) 1 (Pretes).

Tabel 3

Rekapitulasi Nilai Unjuk Kerja 1
(Pretes) Mengenai Pembelajaran
Bermain Drama dengan
Menggunakan Model Role Playing
pada Siswa Kelas V SDN Nagrak
Lembang

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai							Skor Total	Nilai Unjuk Kerja
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Agnisa	8	8	8	4	8	4	4	44	53
2.	Agus Hasan	8	8	8	1	8	4	8	48	57
3.	Agus Riyanto	8	8	8	8	8	4	4	48	57
4.	Al-Fahmi	8	4	8	4	8	4	4	40	47
5.	Anisa F	12	12	8	1	8	8	1	46	66
6.	Asep Eka	8	8	8	4	8	4	4	44	53
7.	Asep Yana	12	8	12	8	12	8	8	68	81
8.	Ayang Mera	8	8	8	4	8	4	4	44	53
9.	David Permana	8	8	8	8	8	8	8	56	66
10.	David R	8	12	8	8	12	8	8	64	76
11.	Dewi Anjani	12	8	8	4	8	8	8	52	62
12.	Dewi Wulandari	12	8	8	1	8	8	8	47	63
13.	Dila Anisa	8	8	8	4	8	8	4	48	57
14.	Dinar	8	8	8	4	8	8	4	48	57
15.	Ede Gunawan	12	8	8	4	8	8	8	47	63
16.	Gugun Wuryana	8	8	8	8	8	8	8	56	66
17.	Gungur S	8	4	8	1	8	4	1	40	47
18.	Gilang Ramadhan	8	8	8	4	12	4	4	48	57
19.	Heni Yur Nita Sari	8	8	8	4	8	4	4	44	53
20.	Hesti Nur	12	8	8	1	8	8	8	52	62
21.	Indri D	8	4	8	4	8	4	4	40	47
22.	Karmelia N. S	8	8	8	4	8	4	4	44	53
23.	M. Rifqi	8	8	8	4	8	4	4	40	47
24.	Nayla C. P	12	8	8	4	8	8	8	52	62
25.	Neva Lia Nur A.	12	8	12	8	12	8	8	68	81
26.	Reni Cahyadi	8	8	8	4	12	4	4	48	57
27.	Seli Julianti	8	4	8	4	8	4	4	40	47
28.	Sugilang R	8	1	8	1	8	1	1	40	47
29.	Tanti Nur	8	4	8	4	8	4	4	40	47
30.	Triana	12	8	12	8	12	8	8	68	81
31.	Triiska	12	8	12	8	12	8	8	68	81
32.	Wawa	8	4	8	4	8	4	4	40	47
33.	Widia	8	1	8	1	8	1	1	40	47
34.	Winda N	8	8	8	4	8	12	4	48	57
35.	Wisma	8	8	8	1	12	1	1	48	57
Jumlah									2049	
Rata-rata									58	

Dari table diatas, diperoleh rata-ratanya adalah 58.

Analisis Data Hasil Unjuk Kerja
(UK) 2 (Postes)

Tabel 4
Rekapitulasi Nilai Unjuk Kerja 2
(Postes) Mengenai Pembelajaran

Bermain Drama dengan
Menggunakan Model Role Playing
pada Siswa Kelas V SDN Nagrak
Lembang

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai							Skor Total	Nilai Unjuk Kerja
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Agnisa	12	12	12	8	12	8	8	72	86
2.	Agus Hasan	12	12	12	8	12	8	8	72	86
3.	Agus Riyanto	12	12	12	8	12	8	8	72	86
4.	Al-Fahmi	12	12	8	8	12	8	8	68	81
5.	Anisa F	12	12	12	8	12	12	8	76	91
6.	Asep Eka	12	12	12	8	12	8	8	72	86
7.	Asep Yana	12	12	12	12	12	8	8	78	91
8.	Ayang Mera	12	12	12	8	12	8	8	72	86
9.	David Permana	12	12	12	8	12	8	8	72	86
10.	David R	12	12	12	8	12	8	8	72	86
11.	Dewi Anjani	12	12	12	8	12	8	8	72	86
12.	Dewi Wulandari	12	12	8	8	12	8	8	68	81
13.	Dila Anisa	12	12	8	8	12	8	8	68	81
14.	Dinar	12	12	8	8	12	8	8	68	81
15.	Ede Gunawan	12	12	12	8	12	8	8	72	86
16.	Gugun Wuryana	12	12	12	8	12	8	8	72	86
17.	Gungur S	12	12	8	8	12	8	8	68	81
18.	Gilang Ramadhan	12	12	12	8	12	8	8	72	86
19.	Heni Yur Nita Sari	12	12	12	8	12	8	8	72	86
20.	Hesti Nur	12	12	12	8	12	8	8	72	86
21.	Indri D	12	12	8	8	12	8	8	68	81
22.	Karmelia N. S	12	12	8	8	12	8	8	68	81
23.	M. Rifqi	12	12	8	8	12	8	8	68	81
24.	Nayla C. P	12	12	12	8	12	8	8	72	86
25.	Neva Lia Nur A.	12	12	12	8	12	8	8	72	86
26.	Reni Cahyadi	12	12	12	8	12	8	8	72	86
27.	Seli Julianti	12	12	8	8	12	8	8	68	81
28.	Sugilang R	12	12	8	8	12	8	8	68	81
29.	Tanti Nur	12	12	8	8	12	8	8	68	81
30.	Triana	12	12	12	12	12	8	8	76	91
31.	Triiska	12	12	12	12	12	8	8	76	91
32.	Wawa	12	12	8	8	12	8	8	68	81
33.	Widia	12	8	8	8	12	8	8	64	76
34.	Winda N	12	12	12	8	12	8	8	72	86
35.	Wisma	12	8	8	8	12	8	8	64	76
Jumlah									2955	
Rata-rata									84	

Keterangan :

Pada tabel tersebut terdiri dari 7 bagian yang dinilai, yaitu:

- 1 = Kejelasan lafal dengan karakter tokoh yang diperankan
- 2 = Kejelasan intonasi dengan karakter tokoh yang diperankan
- 3 = Kejelasan ekspresi dengan karakter tokoh yang diperankan
- 4 = Kejelasan penghayatan dengan karakter tokoh yang diperankan
- 5 = Kejelasan volume suara dengan karakter tokoh yang diperankan

- 6 = Kejelasan mimik wajah dengan karakter tokoh yang diperankan
7 = Kejelasan gerak tubuh dengan karakter yang diperankan

Dari table diatas, diperoleh rata-ratanya adalah 84. Sedangkan gain rata-ratanya adalah 26.

Selanjutnya penulis akan menyajikan data hasil nilai tes pada pembelajaran bermain drama. Data hasil tes tersebut akan dijadikan bahan untuk mengetahui pembelajaran dengan rumus sebagai berikut.

Nilai Akhir

$$= \frac{(\text{nilai pretes} \times 2) + (\text{nilai postes} \times 3) + (\text{nilai UK 1} \times 4) + (\text{nilai UK 2} \times 5)}{14}$$

Penulis memberikan penilaian berupa pretes, postes, unjuk kerja (UK) 1 dan unjuk kerja (UK) 2. Hasil pretes diberi bobot 2, hasil postes diberi bobot 3, hasil UK 1 diberi bobot 4 dan hasil dari UK 2 diberi bobot 5. Kriteria kemampuan siswa dengan skor (90-100) termasuk kriteria sangat baik, kriteria kemampuan siswa dengan skor (70-89) termasuk kriteria baik, kriteria kemampuan siswa dengan skor (60-69) termasuk kriteria cukup, kriteria kemampuan siswa dengan skor (50-59) termasuk kriteria kurang, dan kriteria kemampuan siswa dengan skor (...-49) termasuk kriteria kurang sekali.

Analisis Data Hasil Pembelajaran Bermain Drama

Berdasarkan nilai pretes, postes, unjuk kerja 1 dan unjuk kerja 2 yang telah diuraikan pada tabel diatas, dapat dihitung mean atau rata-rata nilai pretes dan postes, unjuk kerja (UK) 1 dan unjuk kerja (UK) 2 dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Berdasarkan perhitungan di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata

postes lebih besar daripada pretes yakni $85 > 50$ dengan selisih sebesar 35. Dan dari nilai rata-rata unjuk kerja 2 lebih besar daripada unjuk kerja 1 yakni $84 > 58$ dengan selisih sebesar 26. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penulis akan menyajikan hasil pengujian singnifikansi keberhasilan proses belajar mengajar bermain drama dengan menggunakan model role playing. Teknik pengujian Uji t dependen, dengan Taraf singnifikasinya sebesar 5% pada tingkat kepercayaan 95%.

Berdasarkan analisis dan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh derajat kebebasan (d.b) sebesar 34 dengan tingkat kepercayaan 95%, ternyata , yakni 33,15 . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada siswa kelas V SD Negeri Nagrak Lembang dalam pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model role playing. Hal ini menunjukkan model role playing yang digunakan dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas V SD Negeri Nagrak Lembang sangat tepat, karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dalam pembelajaran bermain drama dengan memberikan pretes, postes, unjuk kerja1 dan unjuk kerja 2, maka penulis telah memperoleh hasil dari pretes, postes, unjuk kerja1 dan unjuk kerja 2 tersebut. penulis memiliki temuan sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN Nagrak Lembang meningkat

dalam pembelajaran bermain drama setelah menggunakan model role playing.

2. Model role playing efektif digunakan pada pembelajaran bermain drama di kelas V SDN Nagrak Lembang.

KESIMPULAN

Dalam suatu pembelajaran pada saat ini, akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran, apabila guru dapat memanfaatkan media serta dapat menggunakan metode dan/atau model pembelajaran yang sesuai. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran role playing yang diterapkan pada siswa kelas V ini, dapat melatih pemahaman dan daya kreativitas siswa dalam menghayati perannya dalam cerita.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa dalam bermain drama dengan menggunakan model role playing dengan nilai rata-rata pretes sebesar 50, nilai rata-rata postes sebesar 85, sedangkan selisih pretes dan postes yaitu sebesar 35. Nilai rata-rata unjuk kerja 1 sebesar 58 dan nilai unjuk kerja 2 sebesar 84. Sedangkan selisih unjuk kerja 1 dan unjuk kerja 2 sebesar 26. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SDN Nagrak Lembang mampu bermain drama dengan menggunakan model role playing.

Selain itu, terbukti pula dengan hasil uji t yang menunjukkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis (H_0) diterima, yaitu yakni $46,54 > 33,15$ dalam tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan (d.b) 34. Hal tersebut menunjukkan bahwa model role palaying efektif digunakan dalam pembelajaran bermain drama. Hal ini terlihat dengan adanya

perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes, sehingga ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 35.

Berdasarkan hasil perencanaan, pelaksanaan dan analisis yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan bermain drama serta dapat melatih pemahaman dan daya kreativitas siswa dalam menghayati perannya dalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanudin, W.S. (1996). *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung : Angkasa.
- Susilo, M.J. (2008). *Kurikulum Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaodih, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya.
- Waluyo, H.J. (2002). *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta : Hanindita.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Bandung : Yrama Widya.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.