



## Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

### PENGARUH TEKNIK INVESTIGASI *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMKN 4 MEDAN

Jihan Aqilah Zahra<sup>1</sup> & Muharrina Harahap<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Medan, Indonesia

\*Correspondence e-mail: [jihanaqilah40@yahoo.com](mailto:jihanaqilah40@yahoo.com)<sup>1</sup>, [muharrina@unimed.ac.id](mailto:muharrina@unimed.ac.id)<sup>2</sup>

#### ABSTRACT

*This research aims to find out how class XI students at SMKN 4 Medan are able to play drama before using the Role Playing technique, to find out how the drama playing skills of class This research is classified as quantitative research with the type of experimental research. The design in this research uses \_One Group pre-test and post-test design which only uses one group, namely the experimental group. This experimental group was given a pre-test before being given treatment to find out the situation before being given treatment and after receiving treatment they were given a post-test to find out the situation afterwards. In this way, the treatment results obtained are more accurate because they can be compared with the situation before the treatment was given. Based on the results of descriptive analysis, the average score for class drama playing ability was 30.8, the highest score was 22 and the lowest score was 16, after using the role play technique or in the first test it was in the poor category. The average value is 81.65%, the highest value is 52 and the lowest value is 46, and the application of the t test to evaluate the hypothesis shows the value of  $t_{count} = -55.373$ , and  $t_{table} = 1.703$ . so the value  $-t_{tabel} > t_{count}$  is  $-1.703 > -55.373$ . This result means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that the Role Playing investigation technique has an effect on improving drama playing skills in class XI students at SMKN 4 Medan.*

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received: 03 July 2024

Reviewed: 08 July 2024

Accepted: 14 Aug 2024

Published: 15 Sept 2024

**Pages:** 765-775

##### Keyword:

Role Playing Investigation  
Techniques; Speaking Skills;  
Playing Drama

## 1. PENDAHULUAN

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; (4) menulis (KTSP, 2006). Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012: 31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan suatu pemahaman dan kompetensi kebahasaan. Keterampilan bermain drama pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik bersifat satu arah, timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan bermain drama tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan bermain drama yang baik dapat dimiliki dengan cara mengolah maupun melatih seluruh potensi yang ada (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 243).

Keterampilan bermain drama harus dikembangkan melalui latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan bermain drama adalah bermain drama (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:244). Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi, dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih bicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo, 2003:158).

Materi bermain drama dilaksanakan sesuai standar isi kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMK kelas XI dalam KD. 4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan, peneliti menemukan informasi bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran bermain drama. Pertama, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran bermain drama. Kedua, kurangnya variasi teknik pembelajaran yang masih terlalu konvensional. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh, ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog, pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog, dan gerakan.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, ditemukan masih banyak permasalahan dalam keterampilan bermain drama, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan sebuah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa dengan menggunakan teknik *Role Playing*.

Teknik *Role Playing* adalah salah satu cara penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat di defenisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi untuk dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (Iskandar 2016:295).

Teknik *Role Playing* bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui teknik ini siswa belajar menggunakan konsep peran, yang menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno, 2007: 25-26).

Ada beberapa kelebihan dari teknik *Role Playing* antara lain: 1) Dijadikan sebagai bekal siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja; 2) Mampu mengembangkan kreativitas siswa serta memberikan kesempatan untuk memainkan peranan yang sesuai; 3) Memupuk keberanian dan percaya diri siswa; 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan dalam menghadapi situasi dan problematis, 5) Meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini Fitriani (2019) teknik *Role Playing* teruji dapat meningkatkan keterampilan bermain drama berbasis nilai tanggung jawab pada kelas XI RPL 3 SMKN 5 Malang. Hal ini juga didukung oleh Agung dan Doni (2018) dalam penelitiannya penggunaan teknik *Role Playing* (bermain peran) memengaruhi keterampilan bermain drama pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Bogor. Sejalan dengan itu Husni (2019) juga memaparkan hasil data penelitian bahwa penggunaan teknik *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 106158 Pematang Johar. Risma (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar” menjelaskan bahwa teknik *Role Playing* memicu siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan yang terdahulu. Penerapan dan penggunaan Teknik *Role Playing* dapat dikatakan berpengaruh jika hasil belajar IPS siswa meningkat secara signifikan dan statistik. Rahmadani (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi di SMAN 8 Padang” juga memaparkan hasil adanya peningkatan secara signifikan pada hasil *critical thinking* siswa dengan menggunakan Teknik pembelajaran *Role Playing*. Jadi *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu Teknik yang efektif untuk mendukung pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan menjadi motivasi bagi siswa agar belajar lebih aktif lagi.

Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu materi yang dipilih berbeda yaitu keterampilan bermain drama. Selain itu, penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik *Investigasi Role Playing* terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan” ini juga berfokus pada keterampilan berbicara, khususnya pengaruh teknik *investigasi Role Playing* terhadap keterampilan bermain drama. Melalui teknik *Role Playing* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bermain drama sehingga indikator dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

## 2. METODE

Pendekatan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data, penafsiran terhadap data yang pada akhirnya di muat dengan angka. Dalam penelitian berwujud bilangan kemudian dianalisis dengan statistika untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan *Pre-Eksperimental Designs*. Menurut Dantes (2012) *Pre-Eksperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh teknik *Role Playing* terhadap keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan.

Zahra, J. A., & Harahap, M. (2024). Pengaruh teknik *investigasi role playing* terhadap keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9 (4), 765-775. | 767

Intrimen penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia XI SMKN 4 Medan didapatkan informasi yaitu siswa kelas XI TKR 3 merupakan kelas yang didapatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain drama dikategorikan rendah. Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas XI TKR 3 sebagai kelas eksperimen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama

Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, dilakukan observasi mengenai minat siswa terhadap pembelajaran bermain drama. Data yang diperoleh melalui angket merupakan informasi awal pengetahuan dan pengalaman siswa dalam bermain drama baik di sekolah maupun di luar sekolah. Rangkuman informasi awal keterampilan siswa dalam bermain drama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rangkuman Informasi Awal Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama					
No.	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa.	1 4%	6 21%	13 46%	8 29%
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama.	7 25%	10 36%	6 21%	5 18%
3.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran menyenangkan.	0 0%	5 18%	10 36%	13 46%
4.	Saya suka terhadap pembelajaran bermain drama.	2 7%	3 11%	15 54%	8 28%
5.	Saya pernah bermain drama, baik di sekolah maupun di luar sekolah.	0 0%	0 0%	15 54%	13 46%
6.	Bermain drama adalah kegiatan yang mudah.	2 7%	7 25%	5 18%	14 50%
7.	Saya pernah melihat pementasan drama, baik secara langsung maupun tidak langsung.	8 29%	15 54%	2 7%	3 10%
8.	Selama pembelajaran bermain drama saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.	2 7%	2 7%	11 39%	13 47%
9.	Kemampuan bermain drama sangat dipengaruhi teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru.	5 17%	10 36%	8 28%	5 17%
10.	Jika saya mampu bermain drama, itu sangat berpengaruh terhadap pribadisaya.	4 14%	7 25%	8 29%	9 32%

Melalui angket informasi awal pada butir 4 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat kesukaan siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan terhadap pembelajaran bermain drama cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas yaitu hanya 7% siswa saja yang sangat menyukai pembelajaran bermain drama, 11% siswa menyukai pembelajaran bermain drama, 54% siswa kurang menyukai pembelajaran bermain drama, dan 28% siswa tidak menyukai pembelajaran bermain drama.

Selain tidak suka terhadap pembelajaran bermain drama, siswa juga tidak tertarik dengan pembelajaran bermain drama. Hal tersebut dapat dilihat pada butir 7, bahwa sebagian siswa pernah melihat pementasan drama baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu

sebanyak 29% siswa menyatakan sangat setuju, 54% siswa setuju, 7% siswa kurang setuju, dan 10% siswa tidak setuju. Dari data tersebut membuktikan bahwa hampir semua siswa pernah melihat pementasan drama. Pada butir 5 menyatakan bahwa siswa pernah bermain drama baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebanyak 0% menyatakan sangat setuju, 0% siswa setuju, 54% siswa kurang setuju, dan 46% siswa tidak setuju. Ada beberapa alasan mengapa siswa tidak tertarik dan bosan terhadap pembelajaran bermain drama, diantaranya adalah siswa merasa kesulitan dan bosan dengan pembelajaran drama yang ada. Hal tersebut dapat dilihat pada butir 6 informasi awal tentang pertanyaan bahwa bermain drama adalah kegiatan yang mudah, sebanyak 50% siswa menyatakan tidak setuju, 18% siswa menyatakan kurang setuju, 25% menyatakan setuju dan hanya 7% yang menyatakan sangat setuju. Diperkuat lagi dengan jawaban yang diberikan siswa pada angket butir 8, yaitu selama pembelajaran bermain drama siswa melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. Sebanyak 47% siswa menyatakan tidak setuju, 39% siswa menyatakan kurang setuju, 7% siswa menyatakan setuju, dan hanya 7% siswa yang menyatakan sangat setuju.

Selanjutnya peneliti bersama guru mengadakan *pre-test* dengan cara siswa melakukan pementasan drama di depan kelas. *Pre-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan awal siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan . Hasil *pre-test* siswa dalam praktik bermain drama dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Pre-test Siswa dalam Bermain Drama**

No	Nama	Skor						Jumlah
		Ekspresi	Penghayatan	Gerak	Sikap	Intonasi	Artikulasi	
1.	S1	2	2	4	2	4	4	18
2.	S2	2	2	2	2	4	4	16
3.	S3	2	2	4	2	4	4	18
4.	S4	4	2	4	2	2	2	16
5.	S5	4	2	4	4	2	2	18
6.	S6	4	4	4	2	4	2	20
7.	S7	4	4	2	2	2	4	18
8.	S8	4	4	2	2	4	4	20
9.	S9	4	4	4	2	4	2	20
10.	S10	4	4	2	4	4	4	22
11.	S11	2	2	4	2	2	4	16
12.	S12	2	4	4	2	4	2	18
13.	S13	2	4	2	4	4	4	20
14.	S14	4	4	4	2	2	2	18
15.	S15	2	2	2	4	4	4	18
16.	S16	2	4	4	2	4	4	20
17.	S17	4	2	2	4	4	2	18
18.	S18	2	2	4	2	2	2	14
19.	S19	4	4	2	2	4	4	20
20.	S20	4	4	4	2	2	4	20
21.	S21	4	4	4	2	4	4	22
22.	S22	2	2	2	4	2	2	14
23.	S23	2	4	4	2	2	2	16
24.	S24	2	2	2	4	4	4	18
25.	S25	4	4	2	4	4	4	22
26.	S26	2	4	4	2	4	2	18
27.	S27	2	2	4	2	4	4	18
28.	S28	2	4	4	2	2	4	18
Jumlah		82	88	90	72	96	90	514
Rata-rata hitung		2,92	3,14	3,21	2,57	3,42	3,21	18,47
Skor maksimal		10	10	10	10	10	10	60
Persentase		29,2%	31,4%	32,1%	25,7%	34,2%	32,1%	30,8%

Dari tabel 2, diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 18,47 atau jika dipersentasekan berjumlah 30,8%. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi pada pre-test mencapai skor 2,92 (29,2%). Aspek penghayatan mencapai skor 3,14 (31,4%). Aspek gerak pada pre-test mencapai skor 3,21 (32,1%). Aspek sikap mencapai skor 2,57 (25,7%). Aspek intonasi mencapai skor 3,42 (34,2%) dan aspek artikulasi mencapai skor 3,21 (32,1%).

Skor minimal yang dikehendaki dalam 6 aspek bermain drama tiap siswa adalah 46,8. Skor rata-rata tiap aspek pembelajaran drama harus mencapai skor 7,8. Jumlah skor dari keseluruhan aspek yang dinilai harus mencapai 1170 dan skor rata-rata minimal keseluruhan aspek harus mencapai 46,8 (78%). Pada tabel dan grafik di atas, diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Jumlah yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 514. Skor rata-rata kelas yang diperoleh siswa dalam pembelajaran bermain drama cukup rendah hanya mencapai skor 18,47 (31,4%), maka peneliti dan guru ingin melihat pengaruh teknik *role playing* terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan.

## B. Informasi Pasca Tindakan Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama dengan Teknik *Role Playing*

Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan menggunakan teknik pembelajaran *role playing* serta diberikan materi tentang memunculkan improvisasi dan spontanitas dalam pembelajaran bermain drama pada pertemuan kedua, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada pertemuan kedua ini mengalami peningkatan terutama pada aspek improvisasi dan daya spontanitas dalam bermain drama. Siswa sudah mampu untuk melakukan improvisasi dengan baik. Siswa juga sudah mampu melakukan gerakan dan dialog secara spontanitas dengan hasil yang baik dari pada pertemuan sebelumnya.

Penggunaan teknik *role playing* dalam praktik bermain drama menunjukkan pengaruh yang cukup berarti. Hal ini ditunjukkan berdasarkan data angket refleksi berikut ini.

**Tabel 3. Rangkuman Angket Pascatindakan Bermain Drama**

No.	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya sudah bisa bermain drama dengan baik sebelum mendapatkan materi.	0 0%	6 21%	15 54%	7 25%
2.	Drama merupakan salah satu karya sastra yang membutuhkan sebuah pemahaman.	14 50%	8 29%	6 21%	0 0%
3.	Bermain drama membantu saya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan berapresiasi.	10 36%	18 64%	0 0%	0 0%
4.	Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa.	15 54%	13 64%	0 0%	0 0%
5.	Saya sudah mengetahui teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan keterampilan bermain drama sebelum mendapatkan materi dari guru.	0 0%	0 0%	13 46%	15 54%
6.	Saya senang dengan penerapan teknik <i>role playing</i> dalam kegiatan bermain drama.	8 29%	20 71%	0 0%	0 0%

7.	Kemampuan bermain drama saya semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru.	21 75%	7 25%	0 0%	0 0%
8.	Penerapan teknik <i>role playing</i> ini memudahkan saya dalam bermain drama.	8 29%	20 71%	0 0%	0 0%
9.	Melalui penerapan teknik <i>role playing</i> ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama.	20 71%	8 29%	0 0%	0 0%
10.	Penerapan teknik pembelajaran <i>role playing</i> ini sangat baik dilakukan di sekolah.	23 82%	5 18%	0 0%	0 0%

Melalui angket pascatindakan bermain drama tabel 3, dapat diketahui bahwa siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan senang terhadap pembelajaran bermain drama dengan penerapan teknik *role playing*. Selain itu, hal yang memperkuat pendapat bahwa siswa senang dengan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan teknik *role playing* dalam pembelajaran bermain drama adalah pernyataan pada butir keenam angket pascatindakan bermain drama.

Butir 6 tersebut menyatakan bahwa siswa senang dengan penerapan teknik *role playing* dalam kegiatan bermain drama. Pada butir ini 29% siswa menyatakan sangat setuju dan 71% siswa menyatakan setuju.

Selain itu, hal yang memperkuat pendapat bahwa senang dengan penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran bermain drama adalah menyatakan pada butir 10 angket pascatindakan bermain drama. Butir tersebut menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* sangat baik dilakukan di sekolah. Pada butir ini, sebanyak 82% siswa menyatakan sangat setuju dan 18% siswa menyatakan setuju dengan pernyataan penerapan teknik pembelajaran *role playing* ini sangat baik dilakukan di sekolah.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan senang terhadap penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran bermain drama. Butir 8 angket pascatindakan bermain drama yang menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* memudahkan saya dalam bermain drama. Sebanyak 29% siswa menyatakan sangat setuju, 71% siswa menyatakan setuju. Hal tersebut diperkuat lagi dengan jawaban yang diberikan siswa pada angket butir 7, yaitu melalui penerapan metode *role playing* ini kemampuan bermain drama siswa bertambah. Sebanyak 75% siswa menyatakan sangat setuju dan 25% siswa menyatakan setuju.

Berdasarkan hal tersebut, kesimpulan yang dapat diambil melalui hasil praktik siswa dalam bermain drama yaitu, bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Hasil *post-test* siswa dalam kegiatan bermain drama setelah mendapatkan implementasi dengan teknik *role playing*, menunjukkan pengaruh yang berarti. Keterampilan bermain drama siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Post-test Siswa dalam Bermain Drama**

No	Nama	Ekspresi	Penghayatan	Gerak	Skor		Intonasi	Artikulasi	Jumlah
					Sikap				
1.	S1	10	6	8	8		10	8	50
2.	S2	8	8	8	8		8	8	48
3.	S3	8	8	6	8		8	8	46
4.	S4	10	8	8	8		8	8	50
5.	S5	10	8	6	8		8	10	50
6.	S6	8	6	8	8		10	8	48
7.	S7	8	8	8	10		10	8	52
8.	S8	10	10	8	6		6	8	48
9.	S9	8	10	8	8		8	8	50
10.	S10	8	8	10	6		8	8	48
11.	S11	10	8	8	10		8	8	52
12.	S12	8	8	8	8		8	8	48
13.	S13	8	8	10	8		8	8	50
14.	S14	8	8	8	6		8	8	46
15.	S15	8	8	10	8		8	10	52
16.	S16	10	8	6	8		10	8	50
17.	S17	8	8	8	8		8	8	48
18.	S18	8	8	8	8		8	8	48
19.	S19	8	8	8	8		8	8	48
20.	S20	10	8	8	10		8	8	52
21.	S21	8	10	6	10		8	8	50
22.	S22	8	8	8	8		8	8	48
23.	S23	8	8	8	8		8	10	50
24.	S24	8	8	8	6		8	8	46
25.	S25	8	8	8	8		8	8	48
26.	S26	10	8	8	8		10	10	54
27.	S27	8	6	8	8		10	8	48
28.	S28	10	10	10	8		8	6	52
Jumlah		242	226	224	224		226	230	1380
Rata-rata hitung		8,64	8,07	8	8		8,07	8,21	48,99
Skor maksimal		10	10	10	10		10	10	60
Persentase		86,4%	80,7%	80%	80%		80,7%	82,1%	81,65%

Dari tabel 4, dapat diketahui peningkatan semua aspek dalam praktik bermain drama siswa. Rata-rata hitung untuk aspek ekspresi dalam *post-test* bermain drama siswa mencapai skor 8,64 (86,4%). Rata-rata hitung untuk aspek penghayatan dalam *post-test* bermain drama siswa mencapai skor 8,07 (80,7%). Aspek gerak dalam praktik bermain drama siswa memperoleh skor rata-rata 8 (80%). Untuk aspek sikap memperoleh skor rata-rata 8 (80%). Untuk aspek intonasi memperoleh skor 8,07 (80,7%), dan untuk aspek artikulasi memperoleh skor 8,21 (82,1%). Skor rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam *post-test* bermain drama siswa sebesar 48,99 (81,65%).

### C. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Teknik Investigasi *Role Playing* terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan

Pada bagian ini, dipaparkan Pengaruh Teknik Investigasi *Role Playing* terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan. Pengaruh tersebut diukur berdasarkan perolehan nilai *pretest* (sebelum tindakan) dan nilai *posttest* (setelah tindakan).

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu **Ha**: “Teknik investigasi *Role Playing* berpengaruh dalam peningkatan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4

Medan". Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan Teknik investigasi *Role Playing* sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) digunakan Uji T (*t-test*).

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum D}{N} \\ &= \frac{-866}{28} \\ &= -30.9286 \end{aligned}$$

2. Mencari harga  $\sum \chi^2 d$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum \chi^2 d &= \sum d^2 \\ &= 235.86 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum \chi^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{-30.9286}{\sqrt{\frac{235.86}{28(28-1)}}} \\ &= \frac{-30.9286}{\sqrt{\frac{235.86}{28(27)}}} \\ &= \frac{-30.9286}{\sqrt{0.31}} \\ &= \frac{-30.9286}{0.56} \\ &= -55.373 \end{aligned}$$

4. Menentukan harga  $t_{tabel}$

Untuk mencari  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi  $\alpha=0.05$  dan  $df = N-1 = 28 - 1 = 27$ . Maka diperoleh  $t_{tabel} = 1.703$ .

Kriteria penarikan keputusan: jika,  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima.

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh nilai  $t_{hitung} = -55.373$ , dan  $t_{tabel} = 1.703$ . sehingga nilai  $-t_{tabel} > t_{hitung}$ , yaitu  $-1.703 > -55.373$ . Perolehan ini mengartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, Teknik investigasi *Role Playing* berpengaruh dalam peningkatan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 30,8% Hal ini berarti siswa belum terampil bermain drama sebelum diterapkan Teknik pembelajaran *Role Playing*. Namun, setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan nilai yang dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa. Nilai rata-rata dari *posttest* siswa menunjukkan hasil sebesar 81,65% sehingga pembelajaran dengan menerapkan Teknik *Role Playing* dinyatakan berhasil.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t menunjukkan bahwa Kriteria penarikan keputusan: jika,  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima.

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh nilai  $t_{hitung} = -55.373$ , dan  $t_{tabel} = 1.703$ . sehingga nilai  $-t_{tabel} > t_{hitung}$ , yaitu  $-1.703 > -55.373$ . Perolehan ini mengartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, Teknik investigasi *Role Playing* berpengaruh dalam peningkatan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Teknik pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan.

#### D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian skripsi untuk meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan melalui teknik *role playing* diakhiri pada pasca tindakan pemberian post-test. Hal ini didasarkan pada hasil diskusi peneliti dengan guru. Guru melihat sudah adanya pengaruh baik dari segi proses maupun hasil. Selain itu, penelitian dihentikan karena keterbatasan jadwal penelitian yang hampir mendekati ujian kenaikan kelas untuk kelas X dan kelas XI, sehingga semua siswa dipulangkan lebih cepat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa Teknik pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan. Hal ini dapat dilihat dibawah ini:

1. Kemampuan bermain drama siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan tahun pelajaran 2023/2024 sebelum menggunakan teknik *role playing* atau pada tes pertama berada pada kategori kurang baik. Nilai rata-ratanya adalah 30,8, tertinggi dari semuanya adalah 22 dan nilai nilai terendah adalah 16.
2. Kemampuan bermain drama siswa kelas XI TKR 3 SMK Negeri 4 Medan tahun pelajaran 2023/2024 setelah menggunakan teknik *role playing* atau pada tes pertama berada pada kategori kurang baik. Nilai rata-ratanya adalah 81,65%, tertinggi dari semuanya adalah 52 dan nilai nilai terendah adalah 46.
3. Penerapan uji-t untuk mengevaluasi hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = -55.373$ , dan  $t_{tabel} = 1.703$ . sehingga nilai  $-t_{tabel} > t_{hitung}$ , yaitu  $-1.703 > -55.373$ . Perolehan ini mengartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, Teknik investigasi *Role Playing* berpengaruh dalam peningkatan keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dantes, Nyoman. (2012). *Teknik Penelitian*. Yogyakarta. Andi
- Fitriani, Nuraini. (2019). *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Investigasi Role Play Berbasis Nilai Tanggung Jawab Siswa Kelas XI SMKN 5 Malang*. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*.
- Husni, Muhammad. (2019). *Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sdn 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-7.
- Iskandar, Rossi. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zahra, J. A., & Harahap, M. (2024). Pengaruh teknik investigasi *role playing* terhadap keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9 (4), 765-775. | 774

- Rahmadani, Desi (2022) *Pengaruh Pembelajaran Role Playing terhadap Peningkatan Critical Thinking Siswa Kelas XI Ekonomi di SMAN 8 Padang*, 1(2), 233-242.
- Uno, B. Hamzah. (2007). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Rawamangun: PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Waluyo, Herman J. (2003). *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Haninditra Graha Widya.