

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA MELALUI METODE  
DEMONSTRASI BERBANTUAN MULTIMEDIA SINETRON MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI TKJ 1 SMK BAKTI IBU 3 PALEMBANG**

**NOVIANA**

SMK Bakti Ibu 3 Palembang  
e-mail: [noviana34@guru.smk.belajar.id](mailto:noviana34@guru.smk.belajar.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI TKJ1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan datanya dipaparkan melalui analisis data kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari atas 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data proses pembelajaran, setiap siklus dianalisis secara kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 1 yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 37 % sedangkan pada siklus II mencapai 80 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas XI TKJ 1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang Tahun Pelajaran 2022-2023.

**Kata Kunci:** Peningkatan kemampuan bermain drama, metode demonstrasi, multimedia sinetron, dan penelitian tindakan kelas.

**ABSTRACT**

This study aims to determine the increase in learning drama skills in class XI TKJ1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang by using the soap opera multimedia assisted demonstration method. This research is a classroom action research (CAR) and the data is presented through quantitative data analysis. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: planning, implementation, action, observation and reflection. Learning process data, each cycle was analyzed quantitatively. The subjects of this research were 30 students of class XI TKJ 1. The results showed that the classical completeness score obtained by students in the first cycle was 37% while in the second cycle it was 80%. The results of the study show that learning using the demonstration method assisted by multimedia soap operas can improve the drama playing skills of students in class XI TKJ 1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang for the 2022-2023 academic year.

**Key Points:** Improving the ability to play drama, demonstration methods, multimedia soap operas, and classroom action research.

**PENDAHULUAN**

Drama dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain (Poerwadarminta, 2005). Bermain drama pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut (Endraswara, 2011). Waluyo (2003) mengatakan bahwa yang diperhatikan dalam penampilan memerankan suatu tokoh yaitu acting yang lebih di titikberatkan pada penghayatan tepat, dialog suara yang tepat, dan ekspresi.

Menurut Subrata (2005) ada penampilan dalam penyampaian informasi (naskah drama) yang sesuai dengan pelafalan, intonasi, mimik, kinesik serta penghayatan.

Kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMK Bakti Ibu 3 Palembang tahun pelajaran 2022-2023 masih rendah. Berdasarkan hasil penilaian keterampilan mendemonstrasikan drama 55 % siswa kelas XI TKJ 1 mendapatkan nilai keterampilan mendemonstrasikan drama belum mencapai KKM. Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas XI TKJ1 diperoleh bahwa mereka masih malu dalam mengekspresikan tokoh yang diperankan, belum menemukan metode contoh yang tepat dalam mengekspresikan tokoh yang diperankan. Fakta tersebut menunjukkan pembelajaran drama belum menemukan model dan metode yang tepat dalam mengekspresikan tokoh yang diperankan dalam mendemonstrasikan drama. Pembelajaran drama dilakukan dengan metode dan model pembelajaran yang tepat dan kreatif mampu meningkatkan minat dan ekspresi siswa dalam mendemonstrasikan drama. Metode demonstrasi dapat digunakan sebagai solusi alternatif meningkatkan kemampuan bermain drama.

Menurut Roestiyah (2012) metode demonstrasi merupakan satu strategi mengajar dimana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. Menurut Sanjaya (2010) metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Salah satu hal yang dapat didemonstrasikan adalah multimedia sinetron. Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif. Menurut Adawiyah (2014) sinetron adalah film atau pertunjukan sandiwara. Sinetron akronim dari sinema elektronik. Pengertian sinetron jika ditilik dari konsep yang sederhana bisa didefinisikan sebagai sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Multimedia Sinetron Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI TKJ 1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang Tahun Pelajaran 2022/2023".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan termasuk jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode demonstrasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bakti Ibu 3 Palembang dengan subjek penelitian 30 siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi, metode observasi dan metode tes performance dalam mengumpulkan data. Berikut uraian dari teknik pengumpulan data yang digunakan.

Prosedur penelitian ini antara lain (1) Perencanaan dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sesuatu untuk pelaksanaan proses pembelajaran (2) Tindakan Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan model demonstrasi berbantuan multimedia sinetron (3) Pengamatan kegiatan pengamatannya dilakukan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan model demonstrasi berbantuan multimedia sinetron terhadap hasil pembelajaran keterampilan siswa bermain drama. (4) Refleksi pada tahap ini peneliti melakukan perenungan terhadap pelaksanaan pembelajaran apakah indikator kemampuan bermain drama terpenuhi semua unsur-unsurnya. Indikator kemampuan bermain drama siswa dalam penelitian ini adalah pelafalan, intonasi, mimik, kinesik, dan penghayatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Hasil Pelaksanaan Siklus 1

- 1) Pengamatan terhadap kegiatan siswa

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa pada siklus 1 mencapai total nilai 19 dengan nilai rata-rata 62,5, dan dengan kategori cukup. Dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Siswa Siklus I**

No.	Kegiatan Yang Diamati	Score			
		1	2	3	4
1.	Siswa mendengar arahan guru			√	
2.	Siswa merespon kegiatan apersepsi guru			√	
3	Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru			√	
4	Siswa berkelompok			√	
5.	Siswa berdiskusi bersama untuk berbagi peran		√		
6.	Siswa melakukan latihan bermain bermain peran		√		
7.	Siswa menampilkan drama di depan kelas		√		
8.	Siswa membuat rangkuman pembelajaran bermain drama		√		
Total Nilai		19			
Nilai Maksimum		32			
Rata-Rata		62,5			
Katagori		Cukup			

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa adalah siswa mendengar arahan guru mendapat skor 3 karena siswa sudah antusias terhadap materi yang akan disampaikan. Siswa merespon kegiatan apersepsi guru mendapat skor 3 karena siswa telah merespon pertanyaan guru dengan baik. Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru mendapat skor 3 karena siswa banyak menjawab dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Siswa berkelompok mendapat skor 3 karena siswa sudah membentuk kelompok untuk bermain drama. Siswa berdiskusi bersama untuk bermain drama mendapat skor 2 karena masih ada kelompok yang belum membagi peran dengan baik. Siswa melakukan latihan bermain peran mendapat skor 2 karena masih ada kelompok yang belum berlatih bermain peran. Siswa menampilkan drama di depan kelas mendapat skor 2 karena masih ada siswa yang belum tampil bermain drama di depan kelas. Siswa membuat rangkuman pembelajaran drama mendapat skor 2 karena masih ada siswa yang belum memahami kesimpulan bermain drama.

#### Hasil Pelaksanaan Siklus II

- 1) Pengamatan terhadap kegiatan siswa

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa pada siklus II mencapai total nilai 28 dengan nilai rata-rata 87,5, dan dengan kategori amat baik. Dapat dilihat tabel berikut ini :

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus II**

No.	Kegiatan Yang Diamati	Score			
		1	2	3	4
1.	Siswa mendengar arahan guru				√
2.	Siswa merespon kegiatan apersepsi guru				√

3.	Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru				√
4.	Siswa berkelompok			√	
5.	Siswa berdiskusi bersama untuk berbagi peran			√	
6.	Siswa melakukan latihan bermain bermain peran			√	
7.	Siswa menampilkan drama di depan kelas			√	
8.	Siswa membuat rangkuman pembelajaran bermain drama				√
Total Nilai		28			
Nilai Maksimum		32			
Rata-Rata		87,5			
Katagori		Amat Baik			

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa adalah siswa mendengar arahan guru mendapat skor 4 karena siswa sudah antusias terhadap materi yang akan disampaikan. Siswa merespon kegiatan apersepsi guru mendapat skor 4 karena siswa telah merespon pertanyaan guru dengan baik. Siswa melakukan proses berpikir untuk menemukan jawaban pertanyaan yang diberikan guru mendapat skor 4 karena siswa banyak menjawab dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Siswa berkelompok mendapat skor 4 karena siswa sudah membentuk kelompok untuk bermain drama. Siswa berdiskusi bersama untuk bermain drama mendapat skor 3 karena siswa sudah membagi peran dalam kelompok dengan baik. Siswa melakukan latihan bermain peran mendapat skor 3 karena setiap kelompok berlatih bermain peran. Siswa menampilkan drama di depan kelas mendapat skor 3 karena semua kelompok bermain drama di depan kelas. Siswa membuat rangkuman pembelajaran drama mendapat skor 4 karena semua siswa sudah memahami kesimpulan bermain drama dengan benar.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahapan yang terdiri perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berjalan dengan lancar. Perbandingan hasil tes kemampuan bermain drama siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini.

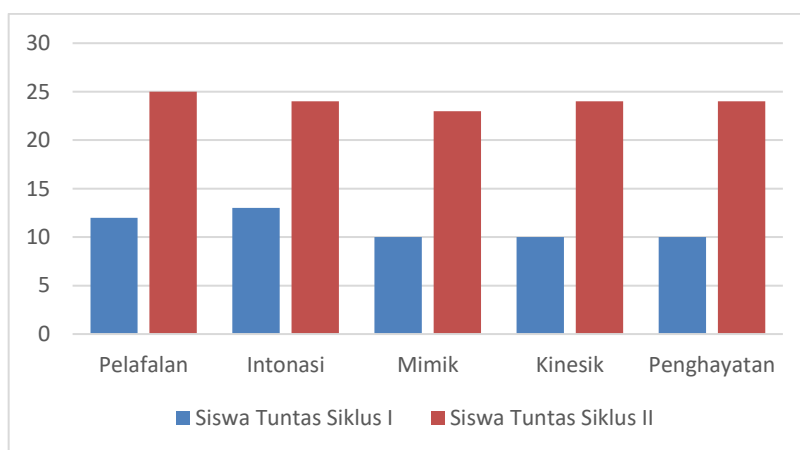
Tabel 3 Perbandingan Tes Kemampuan Bermain Drama Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Penilaian Kemampuan Bermain Drama	Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Pelafalan	12	18	25	5
Intonasi	13	17	24	6
Mimik	10	20	23	7
Kinesik	10	20	24	6
Penghayatan	10	20	24	6
<b>Persentase</b>	<b>37 %</b>	<b>63 %</b>	<b>80 %</b>	<b>20 %</b>

Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II menunjukkan indikator penilaian drama siswa dinilai dari pelafalan sebanyak 12 siswa yang tuntas, 18 siswa yang tidak tuntas sedangkan pada siklus II sebanyak 25 siswa tuntas, 5 siswa tidak tuntas. Intonasi sebanyak 13 siswa yang tuntas, 17 siswa tidak tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Mimik sebanyak 10 siswa tuntas, 20 siswa tidak tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 23 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas.

Kinesik sebanyak 10 siswa tuntas, 20 siswa tidak tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Penghayatan sebanyak 10 siswa tuntas, 20 siswa tidak tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Persentase siswa yang tuntas sebanyak 37 % dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 63 % pada siklus I sedangkan pada siklus II persentase siswa yang tuntas sebanyak 80 % dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 %.

Adapun gambaran kemampuan bermain drama siswa yang meningkat setelah diamati dari siklus I sampai siklus II yang diperoleh dari langkah penerapan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dapat dilihat data hasil tes kemampuan bermain drama siswa yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Peningkatan tersebut karena penerapan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan bermain drama siswa. Peningkatan kemampuan bermain drama siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari diagram perbandingan berikut:



**Gambar 1. Perbandingan Tes Kemampuan Bermain Drama Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Penerapan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan signifikan. Hal ini disebabkan siswa dapat mencontoh secara langsung drama yang akan diperankan, antusiasme siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron, suasana pembelajaran bermain drama metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron menyenangkan. Kelebihan penerapan metode pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron yaitu siswa dapat mencontoh secara langsung drama yang akan diperankan, antusiasme siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron, suasana pembelajaran bermain drama metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron menyenangkan. Kelemahan penerapan metode pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron adalah perlu waktu yang lebih untuk mempersiapkan sarana pembelajaran, pemilihan cuplikan sinetron yang tepat sesuai dengan minat siswa dan nilai edukasi bagi siswa, meningkatkan kepercayaan diri bermain drama siswa sesuai dengan minat siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Kholifah (2021) yang menunjukkan hasil belajar kemampuan bermain drama siswa berbantuan multimedia mengalami peningkatan. Hal ini karena pembelajaran drama menjadi lebih menarik karena menerapkan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia berpengaruh terhadap minat siswa dalam bermain drama sehingga



siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam bermain drama. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk (2015) yang mengungkapkan kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan dari indikator penilaian drama yaitu pelafalan, intonasi, mimik, kinesik, dan penghayatan. Peningkatan ini terjadi karena siswa mempraktekkan kemampuan bermain drama melalui metode demonstrasi yang diberikan oleh guru. Selain itu, penelitian oleh Fahmiasih (2021) menunjukkan kemampuan bermain drama siswa mengalami peningkatan melalui media pembelajaran film. Hal ini terjadi karena antusias siswa yang tinggi terhadap pembelajaran sehingga indikator penilaian drama dapat tercapai. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI TKJ 1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang Tahun Pelajaran 2022/2023.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penerapan metode demonstrasi berbantuan multimedia sinetron dapat meningkatkan kemampuan bermain drama mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI TKJ 1 SMK Bakti Ibu 3 Palembang Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II menunjukkan indikator penilaian drama siswa dinilai dari pelafalan siklus I sebanyak 12 siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II sebanyak 25 siswa tuntas. Intonasi sebanyak 13 siswa yang tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas. Mimik sebanyak 10 siswa tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 23 siswa tuntas. Kinesik sebanyak 10 siswa tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas. Penghayatan sebanyak 10 siswa tuntas pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 24 siswa tuntas. Persentase siswa yang tuntas sebanyak 37 % dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 63 % pada siklus I sedangkan pada siklus II persentase siswa yang tuntas sebanyak 80 % dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 %.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah. 2014. *Sinetron Dalam Sudut Pandang Komunikasi Islam*. Yogyakarta : Sadiyah El Adawiyah.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Darmadi, H. 2015. *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Fahmiasih. 2021. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama*. Skripsi: UPI.
- Kholifah, S. 2021. *Penerapan Metode Role Playing Dengan Multimedia Untuk Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan*. *Journal Of Education Technology And Civic Literacy*, 1(2), 45-54.
- Kusnandi, W. 2008. *Komunikasi Massa : Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Morissan. 2013. *Manajemen Media Penyiaran : Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Kanisius.
- Rahmiati., Laily, Etika., dan Huda, Miftahul. 2021 *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Muhammadiyah Univesity Press.

- Sofyan. 2020. *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing dan Video Editing*. Yogyakarta: Universitas Amikom.
- Vioreza. 2020. *Call For Book Tema 4 (Model dan Metode Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Waluyo, J. 2003. *Drama : Naskah, Pementasan dan Pengajarannya*. Surabaya: UNS Press.
- Wardhana. 2012. *Kapitalisme Televisi dan Strategi Budaya Massa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, O., dan Maizar, L. 2015. *Kemampuan Bermain Drama Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 19 Kota Jambi*. Skripsi: Universitas Jambi.