



JPBSI 5 (2) (2016)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN PERAN UNTUK SISWA SMP

Lenny Sisiliya Rahmawati ✉ Suseno

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2016

Disetujui Juni 2016

Dipublikasikan Agustus 2016

Keywords:

guide book, role playing,

role playing basic training,

role playing stages.

Abstrak

Buku panduan bermain peran dirasa masih terbatas. Siswa kesulitan dalam mempelajari cara bermain peran dengan baik dan benar karena kurangnya buku penunjang tentang pembelajaran bermain peran. Disamping itu, keterampilan guru juga berpengaruh dengan keberhasilan siswa dalam belajar bermain peran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengembangkan buku panduan bermain peran. Sehingga, siswa dan guru dapat belajar bermain peran dengan benar. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam bermain peran, (2) membuat prototipe buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam bermain peran, (3) memperoleh penilaian dari ahli terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam bermain peran, (4) menghasilkan perbaikan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP setelah dilakukan uji validasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)* yang dilakukan dengan lima tahap. Sebagai produk pengembangan, produk buku panduan bermain peran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap latihan bermain peran bagi peserta didik SMP.

Abstract

Role play guide books are still considered limited. Students are difficult to learn how to role play properly because the book to learn about it is still lack. Besides that, teachers skills also influence the success of students in learning role play. One of the efforts is to develop a role play guide book, so students and teachers can learn role play properly. The aims of this study are (1) to know students and teachers needs of the role playing guide book to increase students interest in role playing, (2) to create prototypes of the role playing guide book to increase students interest in role playing, (3) to obtain an expert assessment of the role playing guide book to increase students interest in role playing, (4) to develop an improvement in the role playing guide book of Junior High School students after validity test. This study uses research and development method (R&D) which is conducted with five stages. As product development, this book is used to meet students and teachers needs of role playing exercises by Junior High School students.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: lennysisiliya22@gmail.com

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Dalam bidang ilmu bahasa dan sastra Indonesia, kehadiran buku panduan terutama dalam bidang sastra seperti buku panduan bermain peran dirasakan penting, baik oleh siswa, maupun guru bahasa dan sastra Indonesia. Kebutuhan terhadap buku panduan bermain peran juga diprediksi akan meningkat seiring dengan tugas dan kewajiban mereka. Siswa dan guru menyikapi secara positif mengenai buku panduan bermain peran untuk menunjang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran sastra kini tampak semakin melesu dan kurang diminati oleh siswa. Hal ini terlihat dari respon siswa yang cenderung kurang antusias saat pembelajaran sastra berlangsung. Banyak siswa yang mengeluh ketika diminta untuk bermain peran, membaca puisi, ataupun menulis cerpen bahkan novel. Mereka cenderung tidak percaya diri atau merasa malu untuk menampilkan karya sastra dihadapan teman-temannya. Padahal jika mereka mengetahui bahwa karya sastra terutama bermain peran merupakan pembelajaran yang mengasikkan dan tidak membosankan. Namun beberapa orang beranggapan mempelajari dan memahami karya sastra hanya bertujuan agar dapat mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku pelajaran bahasa Indonesia tanpa adanya praktik penuh penghayatan. Akibatnya siswa cenderung pasif dan tidak produktif di bidang sastra yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah.

Menurut Suwardi (2011:11), banyak orang berasumsi bahwa drama atau bermain peran itu sekadar tontonan. Memang tidak keliru anggapan ini. Hampir semua bermain peran dipentaskan memang untuk ditonton. Bermain peran tanpa penonton jelas sulit ditafsirkan, apakah menarik atau tidak. Namun demikian, bermain peran menjadi salah satu bentuk karya sastra yang harus dikuasai oleh generasi muda khususnya siswa dalam pembelajaran karya sastra. siswa diharapkan dapat memahami, membandingkan, menganalisis, serta mengevaluasi bermain peran berdasarkan kaidah-kaidah teks baik melalui lisan maupun tulisan.

Seiring berjalannya waktu perlu diketahui bahwa pembelajaran sastra di sekolah merupakan upaya yang penting dalam mengakrabkan, mengenal dan mengkomunikasikan sastra dan karya sastra kepada siswa tentang sastra. Melalui kegiatan pembelajaran sastra Indonesia di SMP, diharapkan siswa memiliki wawasan tentang sastra, mampu mengapresiasi sastra serta terlibat ke dalam berbagai kegiatan apresiasi di sekolah, di rumah dan di masyarakat, contohnya menga-

dakan pertunjukan atau pementasan yang lebih khususnya bermain peran sehingga melalui kegiatan itu siswa mampu tumbuh dan berkembang dalam berapresiasi sastra secara mendalam. Oleh karena itu, dengan berbagai permasalahan diatas perlu upaya sungguh-sungguh untuk menjaga agar nilai-nilai dari bermain peran tersebut tetap lestari melalui pendidikan.

Bermain peran menjadi salah satu kompetensi dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Bermain peran pada kurikulum bahasa dan sastra Indonesia menuntut siswa untuk memerankan tokoh dalam bermain peran. Bermain peran menjadi penting untuk diajarkan pada siswa SMP untuk membina karakter peserta didik. Jika sekolah akan dibina menjadi basis pembelajaran bermain peran, sekolah harus memperhatikan kolaborasi terpadu dengan guru yang berkopen-ten, serta bahan ajar yang berkualitas untuk memandu siswa mahir bermain peran.

Buku panduan bermain peran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Guru dan siswa membutuhkan buku panduan bermain peran sehingga dapat mengajarkan cara bermain peran dengan baik dan optimal kepada siswa. Selama ini guru bahasa dan sastra Indonesia memiliki keterbatasan kemampuan, sumber penunjang sarana, dan prasarana waktu pertemuan yang tidak sebanding dengan jumlah siswa. Buku panduan bermain peran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa diluar pengawasan guru. Kegiatan belajar bahasa dan sastra Indonesia dapat dengan mudah dilakukan oleh siswa kapan saja dan dimana saja.

Melihat prasyarat kolaborasi tersebut, guru sebaiknya memiliki pengalaman bermain peran. Berdasarkan pengamatan di sekolah-sekolah, guru bahasa dan sastra Indonesia masih banyak yang belum bisa bermain peran dengan baik. Agar guru dapat memandu siswa bermain peran, guru sebaiknya menggunakan buku panduan yang dapat mengatasi kesulitan guru untuk memandu siswa berlatih bermain peran. Selain itu, buku panduan yang hendak dipilih sebaiknya dapat didayagunakan untuk memandu guru. Dalam hal ini, guru dan siswa sama-sama belajar bermain peran melalui buku panduan.

Sementara itu, buku-buku yang beredar disekolah lebih banyak membahas tentang hal hal teoretis dan tidak dilengkapi dengan hal-hal yang bersifat praktis. Buku panduan yang beredar cenderung hanya mengarahkan cara bermain peran tanpa diimbangi pemaparan contoh yang bersangkutan. Buku panduan yang beredar dilapangan juga belum menjadi solusi atas kendala-kendala yang sering dihadapi siswa, seperti ku-

rangnya diskusi terhadap tulisan, sumber bacaan, dan contoh gambar yang mendukung. Buku panduan tersebut dinilai kurang dapat memandu siswa.

Di sisi lain, muncul permintaan guru dan siswa mengenai tersedianya buku panduan bermain peran yang lengkap. Kelengkapan yang dimaksud adalah buku panduan yang benar-benar dapat memfasilitasi siswa dan guru dalam pembelajaran bermain peran. Buku panduan tersebut diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh guru dan siswa sebagai tutor dalam bermain peran dengan baik. Selain itu, buku panduan bermain peran diharapkan pula dapat meningkatkan percaya diri siswa, keakraban siswa, dan guru dapat mempraktikkan bermain peran dengan baik.

Permasalahan penelitian ini meliputi (1) bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru terhadap buku panduan bermain peran, (2) bagaimanakah prototipe buku panduan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMP, (3) bagaimanakah penilaian dan saran perbaikan oleh ahli dan guru terhadap buku panduan bermain peran untuk meningkatkan minat siswa SMP, dan (4) bagaimanakah hasil perbaikan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP setelah dilakukan uji validasi.

Bermain peran memiliki pengertian yaitu sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya dengan tujuan untuk hiburan. Menurut Suwardi Endraswara (2011:12), sandiwara berarti drama yang memuat ajaran tersamar tentang hidup. Sandiwara dan drama memiliki kesamaan, yakni adanya muatan kisah yang bercirikan dialog. Baik drama maupun sandiwara sama-sama menjadi pengajar kehidupan.

Dengan demikian peneliti memilih mengembangkan buku panduan bermain peran sebagai buku penunjang dalam pembelajaran bermain peran. Buku panduan bermain peran berisi tentang manfaat dan tujuan dari bermain peran, pengertian bermain peran, latihan dasar bermain peran, dan langkah-langkah bermain peran sebagai buku tambahan atau penunjang dalam pembelajaran bermain peran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Sugiono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meng-

hasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP, sehingga dalam prosesnya hanya diutamakan untuk mengembangkan prototipe tanpa diujikan langsung dalam pembelajaran. Agar sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini, maka peneliti menyederhanakan langkah-langkah penelitian menjadi lima tahap penelitian. Langkah-langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut: **(1) Potensi dan masalah.** Pada tahap awal ini yang dilakukan peneliti adalah merumuskan tujuan produk analisi dan kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi: a) kegiatan mendata dan menemukan sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan dan b) menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap buku panduan bermain peran di SMP. Setelah peneliti mengetahui kebutuhan yang ada disekolah, peneliti merencanakan awal pengembangan buku panduan. **(2) Pengumpulan Data.** Tahap ini meliputi kegiatan mengembangkan rancangan desain, tema, dan isi buku panduan bermain peran sesuai hasil survai dan analisis kebutuhan siswa dan guru. **(3) Desain Produk.** Dalam tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menyusun teks, format, dan bentuk buku panduan bermain peran sesuai hasil analisis kebutuhan siswa dan guru SMP yang telah diperoleh dari subjek penelitian yang telah ditetapkan. **(4) Validasi Produk.** Tahap ini merupakan proses penilaian atau validasi yang dilakukan oleh tim ahli yang terdiri atas guru mata pelajaran bahasa Indonesia dari tiga sekolah dan dosen ahli untuk mendapatkan saran perbaikan produk. **(5) Revisi Produk.** Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah perbaikan produk buku panduan bermain peran sesuai saran perbaikan dan konsep yang dimiliki oleh peneliti.

Siswa yang menjadi subjek penelitian dalam rangka memperoleh data tentang kebutuhan buku panduan bermain peran untuk siswa SMP adalah siswa dari tiga sekolah yang memiliki kategori berbeda, yaitu MTSN Model Parakan, SMPN 1 Bulu, dan SMPN 1 Kedu. Instrumen penelitian meliputi lembar angket kebutuhan dan uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi empat hal, yaitu (1) hasil analisis kebutuhan siswa dan guru pada buku panduan bermain peran, (2) prototipe buku panduan bermain peran, (3) penilaian buku panduan bermain peran dari tim ahli, dan (4) hasil perbaikan buku

panduan bermain peran.

Kebutuhan siswa pada buku panduan bermain peran meliputi lima aspek, yaitu (1) kebutuhan buku panduan bermain peran, (2) kebutuhan isi dan materi buku panduan bermain peran, (3) kebutuhan bahasa dan keterbacaan buku panduan bermain peran, (4) kebutuhan fisik buku panduan bermain peran, dan (5) harapan siswa pada buku panduan bermain peran. Berikut uraian ke-lima aspek tersebut.

Pada aspek kebutuhan buku panduan bermain peran terdapat lima indikator yang dapat dijawab lebih dari satu (maksimal dua jawaban). Indikator tersebut meliputi (1) pengaruh buku dalam proses pembelajaran, (2) sumber belajar bermain peran yang digunakan, (3) kendala pada pembelajaran bermain peran, (4) penggunaan buku panduan bermain peran, (5) dan manfaat buku panduan bermain peran. Pada aspek kebutuhan dan isi materi buku panduan bermain peran meliputi tiga indikator dan ada satu indikator yang terdiri atas dua pertanyaan. Indikator-indikator yang terdapat pada aspek ini, yaitu (1) isi buku panduan bermain peran, (2) contoh naskah bermain peran, dan (3) ilustrasi gambar penunjang materi bermain peran. Pada aspek yang ketiga yaitu kebutuhan bahasa dan keterbacaan terdapat tiga indikator. Indikator-indikator yang terdapat pada aspek ini, yaitu (1) pilihan kata, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) struktur kalimat. Aspek kebutuhan fisik buku panduan meliputi tujuh indikator. Indikator yang terdapat pada aspek ini yaitu, (1) judul buku yang sesuai, (2) gambar sampul buku, (3) warna sampul buku, (4) penataan judul buku, (5) jenis huruf, (6) ukuran huruf, (7) halaman buku.

Hal-hal yang dibahas dalam angket kebutuhan guru ini meliputi (1) kebutuhan buku panduan bermain peran, (2) kebutuhan isi dan materi buku panduan bermain peran, (3) kebutuhan bahasa dan keterbacaan buku panduan bermain peran, (4) kebutuhan fisik buku panduan bermain peran, dan (5) harapan guru pada buku panduan bermain peran.

Pada aspek pertama peneliti menyertakan empat indikator, yaitu (1) sumber belajar siswa, (2) pengetahuan mengenai buku panduan bermain peran, (3) kendala pembelajaran bermain peran, (4) pengaruh dan manfaat buku panduan bermain peran. Pada aspek kedua, peneliti menyertakan tiga indikator, yaitu (1) isi dan materi buku panduan bermain peran, (2) contoh naskah bermain peran, (3) ilustrasi gambar penunjang bermain peran. Pada aspek ketiga, peneliti menyertakan dua indikator, yaitu (1) pemilihan bahasa dan (2) struktur kalimat. Pada aspek keempat,

peneliti menyertakan tujuh indikator. Indikator yang terdapat dalam aspek ini yaitu, (1) judul buku yang sesuai, (2) gambar sampul buku, (3) warna sampul buku, (4) penataan judul buku, (5) jenis huruf, (6) ukuran huruf, (7) halaman buku.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa buku panduan yang diharapkan oleh siswa adalah buku panduan yang tidak hanya berisi materi, namun dilengkapi dengan gambar-gambar yang berwarna agar tidak membosankan. Selain itu, siswa juga berharap agar bahasa dalam penyampaian materi mudah dipahami dan dilengkapi dengan contoh naskah bermain peran.

Setelah prototipe buku panduan bermain peran dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi prototipe oleh guru dan ahli. Pada aspek materi buku panduan bermain peran, nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 89,29 dan ahli 83,33. Berdasarkan nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,31. Pada aspek penyajian buku panduan bermain peran, nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 95,84 dan ahli 75. Berdasarkan nilai tersebut, dapat diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,42. Pada aspek bahasa buku panduan bermain peran, nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 97,22 dan ahli 89,58. Berdasarkan nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,4. Pada aspek grafika buku panduan bermain peran, nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 94,04 dan ahli 75. Berdasarkan nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,52.

Buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keunggulan. Buku panduan ini memuat langkah-langkah bermain peran yang sesuai untuk siswa dibandingkan dengan buku-buku lain. Selain itu, buku panduan ini dilengkapi dengan contoh naskah bermain peran. Buku panduan bermain ini memiliki keunggulan lain, buku panduan berisi pengertian bermain peran, struktur bermain peran, latihan dasar bermain peran, dan langkah-langkah bermain peran secara runtut. Jadi, sebelum belajar bermain peran siswa dapat belajar terlebih dahulu mengenai latihan dasar sebelum bermain peran.

PENUTUP

Sebagai produk pengembangan buku panduan untuk siswa SMP, buku ini dapat diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar. Produk buku panduan bermain peran memenuhi kebutuhan sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa SMP. penyusunan buku panduan bermain peran ini sudah dilengkapi dengan contoh sesuai dengan kebutuhan siswa SMP. oleh karena itu, buku

panduan bermain peran dapat dijadikan sebagai buku pendamping dalam pembelajaran bermain peran.

Buku panduan bermain peran ini hendaknya memberikan perhatian lebih pada ketersediaan buku-buku panduan bermain peran yang dapat memberikan keterampilan praktis bagi siswa, agar siswa dapat belajar bermain peran dengan baik dan benar. Buku panduan bermain ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan buku-buku bermain peran yang sudah

ada terhadap pembelajaran bermain peran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Instrumen dan Rubrik D Penilaian Buku Panduan Pendidik*. Jakarta Pusat.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.