

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK VIDEO BERBASIS PESONA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA KELAS XI-7 SMAN 8 DENPASAR DALAM BERMAIN PERAN

Hanifatatus Shoima¹, Dewa Gede Bambang Erawan²

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: hanishoima2711@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa melalui penerapan media video berbasis pesona lokal dalam pembelajaran drama. Latar belakang penelitian adalah rendahnya keterampilan bermain peran siswa kelas XI-7 SMAN 8 Denpasar, yang ditandai dengan kurangnya ekspresi, penghayatan karakter, dan kepercayaan diri saat tampil. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Data dikumpulkan melalui tes (pretest-posttest), penilaian kinerja, observasi, dan dokumentasi. Media yang digunakan berupa video pementasan cerita rakyat Bali yang dipilih dari platform digital. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 57,20. Setelah tindakan pada siklus I, nilai meningkat menjadi 74,46 dan meningkat lagi menjadi 82,85 pada siklus II. Nilai pementasan siswa juga meningkat dari 78,66 pada siklus I menjadi 87,17 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa video berbasis pesona lokal mampu memperkuat konteks budaya, memotivasi siswa, dan meningkatkan aspek kognitif maupun psikomotorik dalam pembelajaran seni peran. Dengan demikian, media video lokal dinilai efektif dan layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Kata kunci: Bermain peran, pesona lokal, pembelajaran kontekstual

Abstract

This study aims to improve students' role-playing abilities through the implementation of local charm-based video media in drama learning. The background of this research is the low level of role-playing skills among students of class XI-7 at SMAN 8 Denpasar, as indicated by their lack of expression, character internalization, and self-confidence during performances. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model. Data were collected through tests (pretest and posttest), performance assessments, observation, and documentation. The media used consisted of dramatized videos of Balinese folk tales sourced from digital platforms. The pretest results showed that the students' average score was 57.20. After the first cycle, the score increased to 74.46, and further rose to 82.85 in the second cycle. Similarly, the average performance score improved from 78.66 in the first cycle to 87.17 in the second. These improvements indicate that local charm-based videos can reinforce cultural context, enhance student motivation, and improve both cognitive and psychomotor aspects in drama learning. Therefore, local video media is considered effective and suitable to be applied as a contextual and meaningful learning strategy.

Keywords: role-playing, local charm, contextual learning

1. PENDAHULUAN

Kemampuan bermain peran merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Seni Budaya di jenjang pendidikan menengah. Bermain peran tidak hanya melatih keterampilan berbicara dan berkespresi, tetapi juga mengembangkan empati, kreativitas, kerja sama, serta pemahaman terhadap nilai-nilai sosial dan budaya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni peran masih menghadapi berbagai kendala, terutama ketika disampaikan melalui metode konvensional yang kurang menarik dan kontekstual bagi peserta didik.

Pembelajaran sastra, khususnya dalam bentuk drama, merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui bermain peran, siswa tidak hanya diajak memahami teks secara teoritis, tetapi juga dilibatkan secara aktif untuk mengekspresikan karakter, nilai, dan emosi yang terkandung dalam teks. Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan untuk menampilkan peran secara maksimal karena kurangnya media pendukung dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI-7 SMAN 8 Denpasar, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah saat mengikuti kegiatan bermain peran. Mereka cenderung malu untuk tampil di depan umum, kurang memahami karakter yang diperankan, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses latihan. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran drama dengan metode yang diterapkan di kelas. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim media pendukung menyebabkan siswa kesulitan dalam menginternalisasi makna teks drama secara utuh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video, khususnya yang mengangkat pesona lokal atau unsur budaya daerah sekitar. Video pembelajaran yang memuat cerita rakyat, tradisi, atau latar budaya khas Bali memiliki potensi untuk menjadi jembatan antara teks dan realitas budaya siswa. Media ini dapat membantu siswa memahami karakter dan konteks cerita secara visual, sekaligus memperkuat identitas budaya mereka. Selain menyajikan materi secara menarik, video juga mampu merangsang keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Temuan dari beberapa penelitian sebelumnya mendukung pendekatan ini. Dewi et al. (2023) menunjukkan bahwa media video berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sementara itu, Anggraini dan Setiawan (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat karakter siswa. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memperkuat makna dan dampak dari proses belajar.

Lebih dari sekedar alat bantu visual, video berbasis pesona lokal juga mendukung pengembangan kompetensi abad-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Siswa yang terlibat secara aktif dalam mengamati, mendiskusikan, dan memerankan isi video akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih dalam dan personal. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), media ini juga memungkinkan terjadinya diferensiasi, di mana konten pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran dalam bentuk video berbasis pesona lokal guna meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas XI-7 SMAN 8 Denpasar. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik dan kontekstual, tetapi juga bermakna dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal serta meningkatkan kompetensi ekspresif siswa secara menyeluruh.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988). PTK dipilih karena peneliti ingin mengetahui secara langsung efektivitas penerapan media pembelajaran berupa video berbasis pesona lokal dalam pembelajaran bermain peran. Melalui model ini diharapkan guru dapat menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi siswa dalam bermain peran serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kontekstual.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan dua kriteria yaitu penilaian tes tertulis (pretest-posttest), tes ini berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Selain itu juga

menggunakan penilaian kinerja (*performance assessment*) berupa pementasan drama. Aspek yang dinilai mencakup penghayatan peran, pelafalan, ekspresi wajah, kerja sama tim, dan kesesuaian dengan naskah. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik dengan skala penilaian 1-4

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata skor menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Untuk pengkategorian nilai, digunakan pendekatan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI) sebagai berikut.

Table 1. Kategori Skor

No	Rentangan Skor	Kategori
1	$\geq MI + 1,5 SDI$	Sangat Baik
2	$MI + 0,5 SDI \leq x < MI + 1,5 SDI$	Baik
3	$MI - 0,5 SDI \leq x < MI + 0,5 SDI$	Cukup
4	$MI - 1,5 SDI \leq x < MI - 0,5 SDI$	Kurang
5	$< MI - 1,5 SDI$	Sangat Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilakukan pretest yang mencakup soal pemahaman terhadap unsur-unsur teks drama. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 57,20 dengan sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hanya 6 dari 41 siswa (14,6%) yang berhasil mencapai atau melampaui nilai tersebut.

Pretest diberikan kepada 41 siswa. Hasilnya menunjukkan:

- Nilai tertinggi 75
- Nilai terendah 41
- Rata-rata

$$\bar{X}_{\text{pretest}} = \frac{2345}{41} \approx 57,20$$

- Jumlah siswa mencapai KKM (≥ 75): 6 siswa (14,6%)

Kategori menurut MI = 50 dan SDI = 16,67: **Cukup Baik.**

Temuan awal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bermain peran melalui strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan.

1. Siklus I

Pada siklus I, guru menerapkan media pembelajaran berupa video berbasis pesona lokal, yaitu video pementasan drama yang mengangkat cerita rakyat Bali. Kegiatan pembelajaran meliputi penayangan video, diskusi kelompok, penyusunan naskah berdasarkan cerita lokal, latihan pementasan, dan penampilan drama oleh kelompok siswa.

Setelah tindakan dilakukan, siswa diberikan posttest siklus I. Hasilnya menunjukkan:

- Nilai tertinggi 88
- Nilai terendah 68
- Rata-rata

$$\bar{X}_{\text{posttest I}} = 74,46$$

- Jumlah siswa mencapai KKM (≥ 75): 23 siswa (56%). Kategori: **Baik.**

Namun hasil observasi dan refleksi menunjukkan masih adanya kelemahan pada aspek ekspresi wajah, intonasi, dan penghayatan peran. Beberapa siswa masih terlihat canggung dan belum sepenuhnya memahami karakter yang mereka mainkan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan menyempurnakan langkah-langkah pembelajaran.

2. Siklus II

Pada siklus II, guru memberikan penguatan melalui video tambahan yang menampilkan teknik ekspresi dan intonasi tokoh dalam drama. Guru juga memberikan contoh langsung dan membimbing siswa secara lebih intensif dalam latihan pementasan.

Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana lebih aktif, dengan antusiasme dan keterlibatan siswa yang semakin meningkat.

Setelah tindakan dilakukan, siswa diberikan posttest siklus II. Hasilnya menunjukkan:

- Nilai tertinggi 98
- Nilai terendah 75
- Rata-rata

$$\bar{X}_{\text{posttest II}} = 82,85$$

- Jumlah siswa mencapai KKM (≥ 75): 36 siswa (87,8%). Kategori: **Sangat Baik.**

Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II berhasil memperbaiki kelemahan dari siklus sebelumnya dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video berbasis pesona lokal secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa, baik dari sisi kognitif maupun psikomotorik. Pembelajaran menjadi kontekstual, menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa, serta membantu mereka mengapresiasi nilai-nilai budaya lokal melalui pengalaman bermain peran yang autentik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas XI-7 SMAN 8 Denpasar, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran dalam bentuk video berbasis pesona lokal berhasil meningkatkan kemampuan bermain peran siswa secara signifikan.

Peningkatan ditunjukkan melalui hasil evaluasi yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik. Nilai rata-rata pretest yang semula 57,20 meningkat menjadi 74,46 pada posttest siklus I, dan naik lagi menjadi 82,25 pada posttest siklus II.

Dengan demikian, media video berbasis pesona lokal tidak hanya efektif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga relevan secara budaya, mendorong pembelajaran kontekstual, dan memperkuat identitas siswa sebagai bagian dari komunitas Budaya Bali.

Strategi ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan kreativitas.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga selama proses penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada pihak sekolah serta para guru dan siswa yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan kerjasama yang baik. Tidak lupa, apresiasi disampaikan kepada keluarga dan rekan-rekan sejawat yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. L. P. M. K., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Subak pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2).
- Anggraini, P., & Setiawan, B. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.