

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
ASPEK WIRAGA WIRASA DAN WIRAMA**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH
WISIKA JUSMAWATI
NIM F06108029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019**

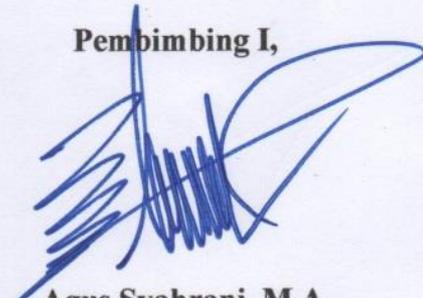
**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
ASPEK WIRAGA WIRASA DAN WIRAMA**

ARTIKEL PENELITIAN

**WISIKA JUSMAWATI
NIM F06108029**

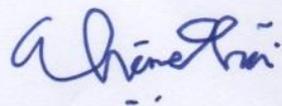
Disetujui,

Pembimbing I,



**Agus Syahrani, M.A
NIP 198010162007101001**

Pembimbing II,



**Winda Istiandini, M.Pd
NIP 198803022014042001**

Mengetahui,

Dekan FKIP UNTAN



**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP 196803161994031014**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Seni Pertunjukan**



**Ismunandar, SH., S.Sn., M.Pd
NIP 196910182005011002**

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK WIRAGA WIRASA DAN WIRAMA

Wisika Jusmawati, Agus Syahrani, Winda Istiandini
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP UNTAN
Email: wisikajusmawati@gmail.com

Abstract

The researcher applied the role-playing method to the Ruai bird dance-drama to improve the aspects of the pleasure, expression, and timing of seventh-grade students in SMP Negeri 2 Pontianak. This role-playing method is a method that plays the role of a work. The aim of this research is to describe the process of the method of role playing and the results of the increase in pleasure, expression, and timing after applying this method in the dance-drama of Ruai bird. Research conducted in the form of classroom action research with descriptive methods and qualitative approaches. Theoretical tests conducted in first cycle with the scores obtained by students reached an average of 6.2. In the second cycle there is an increase to 81.94. The improvement is seen from students demonstrating the movement in accordance with their role. In addition, students can also appreciate and express according to the role that has been determined and students are also able to understand the accompaniment of music in accordance with a predetermined theme. Thus, it can be concluded that the application of the role-playing method in the Ruai Bird Dance-drama can increase the aspects of pleasure, expression, and timing of seventh-grade students at class A in SMP Negeri 2, Pontianak.

Keywords: Expression, Pleasure, Role-Playing Method, Ruai Bird Dance-drama, and Timing.

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni tari di sekolah pada dasarnya bertujuan untuk memupuk dan mengembangkan kepekaan serta daya cipta kreasi siswa untuk mengekspresikan pengalaman-pengalamannya dalam bentuk tari, bukan mengajarkan anak didik untuk pintar menari. Pembelajaran seni tari yang diberikan di sekolah, lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan atau mengkombinasikan gagasan yang telah ada sebelumnya, dengan gagasan yang baru melalui aktivitas imajinatif dan berfantasi, sehingga mampu melahirkan kreasi yang baru.

Ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran merupakan hal yang

penting untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan karena jika metode tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran maka hasil peningkatan belajar siswa tidak akan meningkat. Pemilihan metode yang cocok sangat penting dalam pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar.

Dalam penelitian ini khususnya difokuskan pada aspek wiraga, wirasa, dan wirama. Aspek wiraga merupakan kemampuan gerak dari tubuh siswa itu sendiri. Aspek wirasa merupakan kemampuan dalam mengekspresikan dan menghayati tarian yang dibawakan, sehingga tarian tersebut dapat dibawakan secara total. Ekspresi sangat penting dalam menentukan sifat atau karakter sebuah tarian. Adapun aspek wirama berkaitan dengan musik pengiring dalam tarian tersebut. Ketiga aspek tersebut sangat

berkaitan dan berperan penting dalam sebuah tarian.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 2 Kota Pontianak kelas VII A, siswa lebih cenderung lebih menyukai pembelajaran seni musik dibanding seni tari dikarenakan pembagian pembelajaran seni musik lebih sering dilakukan daripada pembelajaran seni tari sehingga pembelajaran seni tari di SMP Negeri 2 kota Pontianak berjalan kurang efektif. Pada pembelajaran seni tari, guru lebih banyak menyampaikan materi dengan teori daripada praktik dikarenakan metode yang digunakan hanya berupa ceramah dan bercerita saja sehingga siswa merasa jenuh saat belajar.

Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah SMP Negeri 2 Kota Pontianak dikarenakan minimnya kegiatan pembelajaran praktik khususnya di kelas VII A yang mengakibatkan pembelajaran praktik tari kurang efektif. Hal ini berdampak pada siswa yaitu kurangnya pengetahuan tentang teknik menari, penghayatan, dan kepekaan terhadap musik dalam sebuah karya tari siswa. Pada kenyataan di lapangan, siswa hanya mengedepankan unsur gerak saja dan kurang memprioritaskan aspek penghayatan dan keselarasan musik pengiring tarian dalam karya seni tari. Siswa cenderung tidak mengutamakan teknik menari yang benar. Penyebab lain juga yang ada di sekolah tersebut dikarenakan guru tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan seni tari tetapi memiliki latar belakang pendidikan seni musik. Guru yang mengajar bidang tersebut adalah dari guru bidang PGSMTP khususnya bidang musik sehingga pengetahuan pembelajaran tari sangat minim.

Dari permasalahan yang ada di sekolah tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran yaitu metode *role playing*. Metode *role playing ini* merupakan satu di antara metode yang ada dalam pembelajaran aktif. *Role playing* memiliki arti bermain peran. *Role playing* merupakan metode

pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisir sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, misalnya dalam hal seandainya dia menjadi tokoh yang sedang diperankannya. Peneliti menggunakan metode *role playing* dengan alasan ingin memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguasai sebuah karya tari yang didalamnya terdapat aspek-aspek tari yaitu aspek wiraga, wirasa, dan wirama. Ketiga aspek tersebut sangat penting yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa. Untuk menguasainya, diperlukan keseriusan dan ketekunan dalam berlatih agar pada saat penampilan dapat membawakan tarian dengan maksimal.

Metode *role playing* ini adalah metode yang digunakan oleh peneliti dimana siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Proses pembelajaran dengan metode *role playing* ini yaitu peneliti memberikan materi dan penjelasan asal muasal dari cerita tentang burung ruai. Setelah itu peneliti memperagakan gerakan-gerakan burung ruai. Siswa juga ditugaskan untuk memperagakan kembali gerakan tersebut dan mengeksplorasi gerakan tersebut.

Masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat skenario cerita burung ruai tersebut. Setelah dibentuk kelompok peneliti juga mengarahkan siswa untuk mencari dan mengamati video tentang burung ruai di luar jam sekolah. Selain itu, peneliti juga memberikan kebebasan untuk menentukan musik iringan dari tari itu sendiri. Siswa diberikan kesempatan untuk membuat skenario dan menguasai peran tersebut di luar jam sekolah. Pada pertemuan selanjutnya, siswa mempraktikkan dramatari berkelompok ketika pembelajaran di kelas berlangsung.

Adapun materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran seni tari yaitu cerita rakyat Kalimantan Barat yang berupa dramatari dengan judul burung ruai yang berasal dari Kabupaten Sambas Kecamatan Sekura. Dramatari ini menceritakan asal muasal burung ruai. Materi yang peneliti gunakan sesuai dengan standar kompetensi

yang diharapkan bagi kelas VII A yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni tari dengan kompetensi dasar yaitu memeragakan tari kelompok daerah setempat. Alasan pemilihan materi ini adalah peneliti ingin meningkatkan aspek wiraga, wirasa, dan wirama siswa dalam pembelajaran seni tari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Deskriptif Analisis. Margono (2005:39) mengatakan bahwa penelitian deskriptif analisis merupakan data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar, perilaku) tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan tetap dalam bentuk kualitatif yang memiliki arti lebih kaya dari sekedar angka atau frekuensi. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dalam penerapan metode *role playing* pada pembelajaran seni tari untuk meningkatkan aspek wiraga, wirasa, dan wirama siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Kota Pontianak.

Bentuk penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Zuriyah (2005:70), “penelitian tindakan kelas menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktik atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar”. Pendapat lain dikemukakan oleh Masyhuri dan Zainudin (2009:42) mengatakan, “pengertian penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah di dunia kerja atau di dunia terapan yang lain”. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* pada materi dramatari burung ruai untuk meningkatkan aspek wiraga, wirasa, dan wirama siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Kota Pontianak.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono

(2009:15) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci yang kemudian dilakukan dengan triangulasi. Dalam hal ini data-data yang diuraikan berupa pendeskripsian dan kesimpulan. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena nyata yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan ini dilakukan secara langsung dengan wawancara dan observasi langsung di kelas sehingga data-data yang didapat sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan melalui pengamatan langsung ke lokasi penelitian untuk meneliti objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Selanjutnya, teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah penelitian dengan melakukan komunikasi interaktif dengan informan. Wawancara dilakukan dengan guru Seni Budaya dan siswa kelas VII A. Siswa yang dipilih dalam wawancara ini adalah secara acak dikarenakan tidak semua siswa kelas VII A diwawancarai hanya beberapa orang saja yaitu berjumlah lima orang. Wawancara ini dilakukan pada saat siklus 1 yaitu pada tanggal 25 November 2013. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang pembelajaran seni tari. Kemudian teknik dokumentasi digunakan untuk menghindari kesalahan dan keraguan pada saat menganalisa data sehingga seluruh peristiwa yang berkenaan dengan data yang diperoleh dapat diulang dengan memutar hasil rekaman.

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yaitu dengan Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain yaitu

menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada sehingga dapat diuji kebenarannya. Selain itu juga peneliti menggunakan pemeriksaan sejawat melalui diskusi yaitu dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat.

Rekan sejawat yang dimaksud adalah Febrianti Wulandari. Peneliti memilih teman sejawat ini karena sama-sama dalam melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi di sekolah yang berbeda sehingga peneliti sering bertukar pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini. Teknik ini mengandung beberapa maksud sebagai salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data. Pertama, untuk membuat agar peneliti tetap mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran. Dalam diskusi analitik tersebut kemelencengan peneliti disingkap dan pengertian mendalam ditelaah yang nantinya menjadi dasar bagi klarifikasi penafsiran. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan agar disusun sehingga dapat dklarifikasikan menurut persoalan-persoalan yang berkaitan dengan teori substantif, metodologi, hukum dan peraturan, etika atau lain-lain yang relevan. Kedua, diskusi yang sejawat ini memberikan suatu kesempatan awal yang

baik untuk mulai menjajaki dan menguji hipotesis kerja yang muncul dari pemikiran peneliti. Dengan demikian pemeriksaan sejawat berarti pemeriksaan yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan rekan-rekan yang sebaya, yang memiliki pengetahuan umum yang sama tentang apa yang diteliti, sehingga bersama mereka peneliti dapat mereview persepsi, pandangan dan analisis yang sedang dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelitian di SMP 2 Negeri Kota Pontianak, guru seni budaya yang bersangkutan membuat perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Perangkat pembelajaran inilah yang akan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini akan memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga proses pembelajaran lebih terarah dan berurutan. Materi-materi yang diajarkan oleh guru seni budaya yaitu berupa materi seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama pada kelas VII A. Ketika peneliti melaksanakan penelitian, materi yang disampaikan berupa materi Dramatari Burung Ruai.

Tabel 1. Nilai Tes Teori Siswa Siklus 1

NO	L/P	NILAI	Tuntas/Tidak Tuntas
1	P	55	TS
2	L	70	T
3	L	80	T
4	L	55	TS
5	L	60	TS
6	P	60	TS
7	P	80	T
8	P	60	TS
9	P	65	TS
10	L	65	TS
11	L	60	TS

12	P	60	TS
13	P	55	TS
14	P	85	T
15	L	80	T
16	L	50	TS
17	L	30	TS
18	P	70	TS
19	L	76	T
20	L	65	TS
21	L	75	T
22	L	60	TS
23	L	55	TS
24	L	50	TS
25	L	70	T
26	L	75	T
27	P	60	TS
28	L	70	T
29	P	65	TS
30	P	80	T
31	P	65	TS
32	P	65	TS
33	P	60	TS
34	P	60	TS
35	P	60	TS
Jumlah		2191	
Rata-Rata		6,2	

Pada Tabel 1 di atas, hasil evaluasi siswa yaitu berupa tes teori pada siklus 1 diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa dengan rata-rata 6,2. Ini berarti siswa belum berhasil mencapai ketuntasan yaitu masih dibawah 70 dengan 23 yang belum tuntas dan 12 orang yang tuntas.

Hasil evaluasi atau hasil akhir nilai tes teori siswa pada siklus 1 seperti disajikan dalam tabel 1 dengan 23 orang siswa yang

belum mencapai ketuntasan atau 65,71 dan 12 orang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 34,28. Jadi pelaksanaan siklus 1 belum bisa dikatakan berhasil karena masih banyak siswa yang mempunyai nilai dibawah KKM yaitu 70. Hal ini memacu peneliti untuk melakukan pelaksanaan tindakan siklus 2 dengan upaya memperbaiki hasil belajar siswa dari yang tidak meningkat menjadi meningkat.

Tabel 2 Hasil Penilaian Praktik Individu Siswa Pada Siklus 2

NO	L/P	NILAI	Tuntas/Tidak Tuntas
1	P	80	T
2	L	80	T
3	L	90	T
4	L	80	T
5	L	80	T
6	P	85	T
7	P	97	T
8	P	85	T
9	P	80	T
10	L	80	T
11	L	80	T
12	P	85	T
13	P	80	T
14	P	98	T
15	L	90	T
16	L	80	T
17	L	78	T
18	P	80	T
19	L	80	T
20	L	79	T
21	L	80	T
22	L	77	T
23	L	80	T
24	L	78	T
25	L	80	T
26	L	85	T
27	P	80	T
28	L	80	T
29	P	85	T
30	P	78	T
31	P	78	T
32	P	80	T
33	P	80	T
34	P	80	T
35	P	80	T
Jumlah		2868	
Rata-Rata		81,94	

Di lihat dari penyajian data melalui tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pada siklus II nilai siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil tes siswa dengan nilai rata-rata 6,2, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 81,94. Ini berarti dapat dikatakan mencapai nilai diatas ketuntasan KKM.

Pembahasan

Dengan adanya penerapan metode *role playing* ini peneliti mengharapkan suatu metode baru yang menyenangkan dapat diterima dan dipahami oleh siswa sehingga menimbulkan keaktifan di dalam kelas. Metode yang peneliti gunakan sangat erat hubungannya dengan pembelajaran seni khususnya pembelajaran seni tari. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Siswa yang kurang aktif akan lebih termotivasi dengan penerapan metode yang belum pernah siswa dapatkan sebelumnya. Metode yang digunakan sebelumnya berupa metode ceramah sehingga siswa kurang aktif di kelas.

Metode *role playing* ini sangat membantu siswa dalam pembelajaran seni tari. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keseriusan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh peneliti serta keseriusan dalam mengerjakan tugas. Siswa lebih tertarik dengan materi yang diberikan yang berupa praktik karena siswa dituntut untuk mengeksplorasi gerakan-gerakan tari. Imajinasi terhadap seni tari khususnya mencari gerak-gerak tari siswa tidak dibatasi oleh peneliti. Hal inilah yang membuat siswa bebas untuk berimajinasi dalam pembelajaran seni tari. Dengan adanya penelitian ini dapat membantu permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelas yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran seni tari khususnya aspek wiraga, wirasa, dan wirama. Maka dari itulah peneliti berupaya membantu mencari jalan keluarnya.

Penelitian ini dilakukan peneliti kurang lebih selama satu bulan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus 2. Jika siklus I belum berhasil maka dilakukan kembali tindakan pada siklus II. Hal ini dikarenakan

peneliti ingin mengetahui peningkatan aspek wiraga, wirasa dan wirama siswa yang disesuaikan dengan materi yang diberikan yaitu materi drama tari (burung ruai). Pada siklus 1 masih belum bisa dikatakan meningkat sebab nilai yang diharapkan masih dibawah standar KKM yaitu 70. Pada pertemuan pertama yaitu pada siklus 1 peneliti memberikan materi tentang tari yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Kemudian pada siklus ini juga peneliti memberikan penugasan berupa tes teori. Tes teori ini dilakukan untuk mengetahui tingkat dasar pengetahuan siswa terhadap pembelajaran seni tari. Namun hanya sebagian yang bisa memahami penugasan tersebut. Ini dapat dinilai dari pemberian tes teori yang diberikan kepada siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Masih banyak nilai-nilai siswa yang dibawah standar ketuntasan.

Hasil nilai tes teori siswa belum terjadi peningkatan. Siswa yang mendapatkan nilai di atas standar hanya sebanyak 12 orang dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar sebanyak 23 orang sehingga memungkinkan pada siklus 1 ini hanya mencapai rata-rata 6,2. Pada siklus I ini, metode *role playing* yang digunakan belum berhasil. Maka dari itu peneliti berupaya melaksanakan tindakan kembali di kelas yang bersangkutan dengan melaksanakan siklus kedua.

Siklus kedua ini, dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama, peneliti seperti biasa menyampaikan materi dengan pengulangan materi yang sudah pernah diberikan sebelumnya dan pemberian materi berupa materi praktik yaitu memberikan contoh gerakan burung ruai. Karena pada dasarnya burung ruai merupakan motif dari gerakan dasar tari dayak. Pada pelaksanaan siklus kedua ini, siswa sudah memahami namun pada saat mempraktikkan belum maksimal metode yang disampaikan belum benar-benar dipahami siswa. Karena dalam metode ini siswa bermain peran sesuai dengan peran

yang siswa tentukan sendiri. Selain itu juga, materi ini tidak hanya membuat siswa pandai bermain peran, tetapi siswa juga dituntut untuk bisa menghayati, merasakan dan memeragakan gerakan yang sesuai dengan perannya. Sehingga pada siklus kedua pada pertemuan pertama ini peneliti belum memperoleh nilai yang baik dari siswa. Kemudian peneliti memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan yang dilakukan siswa dan peneliti mencontohkan kembali gerakan burung ruai sesuai dengan materi peneliti yang ditentukan.

Pertemuan pertama ini juga siswa diberikan pengarahan untuk mencari video tentang burung ruai serta mengamatinya. Dalam siklus ini peneliti juga memberikan sinopsis cerita burung ruai agar siswa bisa membuat skenarionya sendiri di luar jam sekolah. Selain itu juga siswa diarahkan untuk berlatih dengan kelompoknya di luar jam sekolah. Siswa diberikan kebebasan dalam menentukan perannya masing-masing.

Peretemuan kedua dengan metode role playing dilakukan kembali untuk proses pemantapan. Siswa yang telah melaksanakan latihan-latihan di luar jam sekolah ditampilkan kembali di depan kelas sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana penguasaan peran dan aspek wiraga, wirasa dan wirama. Namun pada pertemuan ini, sudah berjalan baik walaupun masih banyak yang perlu diperhatikan dan diberikan pengarahan dari peneliti. Maka dilakukan kembali pertemuan ketiga. Sebelum dilaksanakannya pertemuan ketiga, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih untuk pemantapan peran di luar jam sekolah.

Pelaksanaan siklus 2 pada pertemuan ketiga kembali menggunakan metode *role playing* pada materi dramatari burung ruai. Pada siklus kedua ini peneliti berhasil menggunakan metode *role playing*, dikarenakan aspek yang diinginkan peneliti telah mencapai di atas KKM. Hal ini disebabkan siswa sudah menghayati, merasakan dan memeragakan dramatari burung ruai. Ini merupakan hasil latihan

mereka selama dua minggu yaitu yang dilaksanakan diluar jam sekolah. Hal ini dapat diliat dari peningkatan nilai dengan rata-rata 6,2 menjadi 81,94.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dengan dua siklus dan observasi serta refleksi yang dilakukan oleh peneliti dapat dipaparkan sebagai berikut: (a) *Role playing* merupakan kegiatan praktik dengan memerankan peran terhadap satu karya atau penghayatan dalam memahami karakter tokoh atau memaham sebuah cerita. (b) Metode *role playing* pada materi drama tari burung ruai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni tari yang dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seni tari. (c) Metode *role playing* dapat meningkatkan semangat siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Kota Pontianak sehingga siswa dinilai cukup aktif dalam bertanya, aktif dalam menjawab serta aktif dalam menyelesaikan tugas. Hal ini, siswa tertarik dengan metode baru yang digunakan peneliti sehingga siswa termotivasi dalam belajar. (d) Metode *role playing* ini dapat meningkatkan unsur penjiwaan, dan kekompakan dalam bermain peran. (e) Metode *role playing* dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas siswa khususnya dalam pembelajaran seni tari. Siswa bebas dalam mengeksplorasi gerakan tarian sehingga dapat membantu perkembangan daya fikir siswa. (f) Melatih siswa peka terhadap musik. Siswa dapat mengetahui tempo dan ketukan musik sehingga selaras dengan tarian. (g) Melalui metode *role playing* dapat melatih siswa bertanggung jawab sesama kelompoknya yaitu saling bekerja sama dalam membagi peran masing-masing kelompok

Saran

Adapun saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Perlu adanya penerapan metode *role playing* pada setiap materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang

kondusif dan menyenangkan di kelas dan siswa dapat lebih tertarik dalam mengikutinya. (b) Sebaiknya guru memberikan pembelajaran dalam kelas yang menarik, berpartisipasi aktif khususnya pada pembelajaran seni tari dalam bermain peran. (c) Peserta didik hendaknya ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran seni tari yang materinya tidak hanya teori tetapi juga praktik. (d) Guru mata pelajaran SBK harus terus meningkatkan profesionalitasnya dengan cara terus mengembangkan media, metode, model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (e) Perlunya dukungan dari Kepala sekolah untuk mendukung kegiatan-kegiatan pengembangan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidajat, Robby dan Soerjo Wido Winarto. (1990). *Pengantar Seni Tari dan Koreografi*. Malang: IKIP Malang
- Madya, Suwarsih. (2011). *Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta
- Margono.S. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Martensi. (1979). *Indentifikasi Kesulitan Belajar*. Semarang: FIP-IKIP.
- Masyuri dan Zainudin. 2009. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Moleong, L.J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Nawawi, Hadari. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press
- Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Rasyad, H. Aminuddin. (2003). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Hamka Press
- Soedarsono. (1978). *Diktat Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukarya, Zakarias, dkk. 2010. *Modul Pendidikan Seni*. Pontianak: Universitas Terbuka
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Sulistiyarini dan Warneri. 2002. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Program Penyetaraan Guru MAN/MAS DEPAG, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Syah, M. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Zuriah, Nurul. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.