

# JURNAL PEMBELAJARAN SAstra

Vol. 3 No. 2 (2021)

DOI: 10.51543/hiskimalang.v3i02

**NILAI PEMBELAJARAN DALAM MOTIF BATIK**  
Bani Sudardi

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA  
INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING BERTEMA  
KULINER LOKAL TULUNGAGUNG**  
Zayyin Abidah, Siti Zumrotul Maulida

**PEMBELAJARAN PEMENTASAN TEATER DENGAN  
METODE ROLE PLAYING BERBASIS PROJECT  
LEARNING BAGI MAHASISWA TBI IAI AL-QOIAM**  
Syaifudin Zuhri, Kholik

**REPRESENTASI NILAI PERJUANGAN KELUARGA  
DALAM MENCAPAI AMERICAN DREAM PADA FILM  
DRAMA MINARI**  
Pramita Ariningrum, Yanti Haryanti

**REPRESENTASI SUPERIORITAS TOKOH  
PEREMPUAN DALAM NOVEL TANGO DAN  
SADIMIN KARYA RAMAYDA AKMAL**  
Sugiarti, Suci Puspita Sari, Purwati Anggraini



# JURNAL PEMBELAJARAN SASTRA

Vol. 3 No. 2 (2021)

DOI: 10.51543/hiskimalang.v3i02

## Editorial Team

- Editor in Chief : Dr. Misbahul Amri, Universitas Negeri Malang
- Managing Editor : Dr. Mundi Rahayu (SCOPUS ID: 57216352398, Orcid ID: 0000-0003-1089-2551) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

## Editors:

- Dr. Umi Salamah, Universitas Budi Utomo Malang
- Dr. Joko Widodo, Universitas Muhammadiyah Malang
- Wawan Eko Yulianto, Ph.D, Universitas Ma Chung
- Dr. Lilik Wahyuni, M.Pd, Universitas Brawijaya
- Moh. Badri, M.Pd, Universitas Islam Malang
- Dr. Eka Saraswati, Universitas Muhammadiyah Malang
- Vita Nur Santi, M.Pd, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Deny Efita Nur Rakhmawati, M.Pd, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

## Reviewers:

- Prof. Dr. Maryaeni (Universitas Negeri Malang)
- Prof. Dr. Djoko Saryanto (Universitas Negeri Malang)
- Dr. Sugiarti, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Malang)
- Dr. Azhar Ibrahim Alwee (Dept. of Malay Studies, National University of Singapore)
- Yusri Fajar, MA (Universitas Brawijaya)
- Dr. Ari Ambarwati (Universitas Islam Malang)

## DAFTAR ISI

<b>NILAI PEMBELAJARAN DALAM MOTIF BATIK</b>	
Bani Sudardi.....	53
<b>PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING BERTEMA KULINER LOKAL TULUNGAGUNG</b>	
Zayyin Abidah, Siti Zumrotul Maulida.....	63
<b>PEMBELAJARAN PEMENTASAN TEATER DENGAN METODE <i>ROLE PLAYING</i> BERBASIS <i>PROJECT LEARNING</i> BAGI MAHASISWA TBI IAI AL-QOIAM</b>	
Syaifudin Zuhri, Kholik.....	83
<b>REPRESENTASI NILAI PERJUANGAN KELUARGA DALAM MENCAPAI AMERICAN DREAM PADA FILM DRAMA <i>MINARI</i></b>	
Pramita Ariningrum, Yanti Haryanti.....	95
<b>REPRESENTASI SUPERIORITAS TOKOH PEREMPUAN DALAM NOVEL TANGO DAN SADIMIN KARYA RAMAYDA AKMAL</b>	
Sugiarti <sup>1</sup> , Suci Puspita Sari, Purwati Anggraini.....	113

# PEMBELAJARAN PEMENTASAN TEATER DENGAN METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *PROJECT LEARNING* BAGI MAHASISWA TBI IAI AL-QOLAM

Syaifudin Zuhri\*<sup>1</sup>, Kholik<sup>1</sup>

---

\*[syaifudinzuhri19@alqolam.ac.id](mailto:syaifudinzuhri19@alqolam.ac.id)

<sup>1</sup>Tadris Bahasa Indonesia, IAI Al-Qolam Malang, Jawa Timur, Indonesia

---

**Abstrak:** Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa yang mengambil prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, terutama di IAI Al-Qolam adalah mahasiswa mampu menampilkan pementasan Teater. Dalam kurikulum program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia jugamewajibkan mahasiswa untuk menempuh mata kuliah Pementasan Teater pada semester V untuk mendapatkan kompetensi bersastra. Kompetensi ini akan dikuasai oleh mahasiswa secara lebih mendalam jika mereka mampu mengadakan pementasan Teater berbasis *project learning* dengan metode *role playing*. *Project learning* dalam mata kuliah drama pentas ini akan memberikan pengalaman pentas yang benar-benar *real*, mereka akan mampu menerapkan berbagai macam teori yang berkaitan dengan Teater yang sebelumnya sudah didapatkan saat menempuh mata kuliah Kajian Sastra. Metode *role playing* sendiri akan membantu mahasiswa menjadi lebih mendalami *acting* dalam suatu pementasan Teater. Kemampuan *acting* menjadi faktor yang sangat penting, karena tokoh yang terdapat dalam sebuah pementasan Teater akan memiliki *performence* yang lebih baik jika tokoh tersebut mampu menghayati setiap peran yang didapatkan *pasca-casting*. Penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sehingga mahasiswa akan menjadi terpacu untuk bermain Teater dengan baik.

**Kata Kunci:** *Pementasan Teater; project learning; metode role playing; mahasiwa TBI IAI Al-Qolam*

**Abstract:** One of the competencies that must be possessed by every student who takes the Indonesian Language Education study program, especially at IAI Al-Qolam, is that students are able to perform theater performances. The curriculum of the Indonesian Language and Literature Education study program also requires students to take Theater Performance courses in semester V. This competence will be mastered by students in more depth if they are able to create a theater performance based on project learning with the role playing method. Project learning in this stage drama course will provide a truly real stage experience, they will be able to apply various theories related to theatre, which they had previously acquired while taking the course in Literary Studies. The role playing method itself will help students become more profound in acting in a theater performance. Acting ability is a very important factor, because a character in a theater performance will have a better performance if the character is able to live up to every role he gets after casting. The use of the role playing method is expected to be an effective and fun learning method. So that students will be motivated to play theater well.

**Keywords:** Theater Performer; project learning; role playing method; TBI IAI Al-Qolam students

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra di perguruan tinggi terbagi menjadi beberapa *genre* sastra yang biasa diajarkan oleh para dosen, meliputi puisi, prosa, dan Teater/drama. Di antara ketiga *genre* tersebut, Teater/drama merupakan salah satu *genre* sastra yang relatif lebih sulit untuk diajarkan. Terlebih lagi jika para dosen mengajarkan Teater bukan sebagai sebuah karya sastra melainkan sebagai sebuah seni pertunjukan. Mengajarkan Teater sebagai sebuah seni pertunjukan memang bukan hal yang mudah, karena Teater sebagai seni pertunjukan memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada gabungan cabang kesenian yang *include* di dalamnya. Teater sebagai seni pertunjukan biasa disebut sebagai Pementasan Teater yang didalamnya terdapat unsur naskah, tim produksi dan artistik (yang di dalamnya terdapat pimpinan produksi, sutradara, pemain, *lighting*, *setting*, properti, dan *crew* yang lain), serta penonton. Ketiga unsur tersebut harus ada, jika salah satu dari ketiga unsur tersebut tidak ada, maka Pementasan Teater tersebut tidak akan menjadi sebuah seni pertunjukan yang utuh.

Pembelajaran teater/drama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu kegiatan yang tidak hanya melatih memahami karakter tokoh dan memerankannya sesuai pesan naskah seperti dijelaskan Syukron, Subyantoro, dan Yuniawan<sup>1</sup> (2016, p. 49) bahwa drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi dengan gerak dan dialog yang dipentaskan, pembelajaran ini juga melatih keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan yang paling dominan dalam pembelajaran ini yaitu keterampilan berbicara sesuai dengan unsur dominan drama yaitu dialog. Irawan, Sudiana, dan Wendra (2014, p.2) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui suatu latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara itu adalah bermain drama. Dalam bermain drama, terdapat suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah drama.<sup>2</sup> Pemeranan tokoh dalam drama tersebut dilakukan dengan alat utama, yakni berupa percakapan (dialog).<sup>3</sup> Setiaji (2014, p.11

Pembelajaran Teater tidak semata-mata bertujuan untuk mendidik atau mencetak peserta didik menjadi dramawan atau aktor Teater, melainkan lebih ke arah pengalaman berapresiasi Teater. Dengan bekal apresiasi itu, pendidik akan membawa peserta didik untuk memupuk minat, menghargai, dan selanjutnya memiliki selera positif terhadap Teater/drama<sup>4</sup> (Basuki melalui Endraswara, 2005, p. 188). Tentunya dengan apresiasi teater sederhana juga belum cukup, karena tahap apresiasi teater sederhana belum sampai padatanaratan mementaskan atau melakukan kegiatan pementasan Teater. Oleh karena itu, peserta didik yang notabeneanya seorang mahasiswa harus diarahkan kepada pembelajaran Teater pentas agar aspek-aspek afektif dan psikomotorik dapat tersentuh. Hal itu mengingat pentingnya manfaat dari keterampilan bermain Teater itu sendiri, terutama dalam bidang pembelajaran teater ketika kelak mereka sudah lulus dari program studi Pendidikan Bahasa Indonesia IAI Al-Qolam.

Idealnya keterampilan bermain Teater dalam mata kuliah pementasan Teater harus diajarkan secara sungguh-sungguh dan mendalam kepada para mahasiswa karena pada akhirnya nanti mereka juga akan menjadi seorang guru bahasa Indonesia yang mengajarkan tentang teater/drama pada siswa-siswi mereka di sekolah. Belum digunakannya metode yang tepat dan menarik dalam pembelajaran pementasan teater di IAI Al-Qolam selama ini menjadi salah satu hal yang membuat pementasan teater menjadi kurang efektif dan menarik.

---

<sup>1</sup> Syukron, Subyantoro, dan Yuniawan<sup>1</sup> (2016, p. 49)

<sup>2</sup> Irawan, Sudiana, dan Wendra (2014, p.2)

<sup>3</sup> Setiaji (2014, p.11)

<sup>4</sup> (Basuki melalui Endraswara, 2005, p. 188)

## KAJIAN TEORI

### Pembelajaran Teater/Drama

Pembelajaran drama dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu : (1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra dan (2) pementasan drama yang termasuk bidang teater. Dalam pembelajaran drama (dan sastra), kiranya memang tidak cukup diberikan pengetahuan tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif) dan mementaskan (psikomotorik). Jadi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik juga didapatkan oleh siswa secara holistik. Pada pembelajaran drama, pementasan drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi juga di dalamnya secara otomatis terdapat aspek kognitif dan afektif. Pada saat berkesenian yang notabene berakting dalam drama, maka terjadi peleburan kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga hal itu menyatu dalam diri aktor yang sedang melakukan *action*.

Teater sebagai suatu istilah memiliki perkembangan makna atau pengertian yang sangat luas. Pada awal mulanya teater diartikan secara umum sebagai sebuah tempat pertunjukan. Terkadang juga diberi arti sebagai tempat “ panggung,” atau stage. Adapun secara etimologis (asal kata) teater adalah gedung pertunjukan atau auditorium<sup>5</sup> (Harymawan, 1988: 2) Menurut Wahyudi (dalam Budianta, 2002: 99), istilah teater yang berasal dari theatron yang juga merupakan turunan dari kata theaomai mengandung makna ‘ dengan takjub melihat atau memandang.’ Secara historis, teater diartikan sebagai tempat pertunjukan, panggung, yaitu sejak zaman Thucydides (471-395 SM) dan Plato (429-348 SM)<sup>6</sup>. Teater juga mengandung pengertian sebagai publik atau auditorium pada zaman Herodotus, dan dimaksudkan sebagai suatu bentuk karangan tonil<sup>7</sup> (Asmara, 1983: 12). Sejalan dengan pendapat tersebut, kata teater juga dikenal pada mulanya berasal dari kata Greek, sebagai “theatron,” Kata ini mengandung maksud atau arti to see, to view.

Menurut Tennyson (dalam Akhmadi dan Mudjijono, 1988: 34) teater berkaitan dengan masalah pokok, yakni permormance, production, staging, actor, interpretation, dan practice<sup>8</sup>. Pendapat hampir sama dikemukakan oleh Tjokroatmodjo (1985: 41) bahwa teater ialah satu seni tentang penatalaksanaan pementasan suatu cerita atau karya seni yang lain, yang meliputi penggarapan terhadap unsur-unsur pelaku, naskah, pentas, sutradara, kostum, dan perlengkapan pentas. Dalam perkembangannya istilah teater mengalami banyak perluasan dalam hal pengertiannya.<sup>9</sup>

Teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujudkan dalam suatu karya (seni). Di dalam menyatakan rasa dan karsanya itu alat atau media utama tadi ditunjang oleh unsur gerak, unsur suara, dan atau unsur bunyi, serta unsur rupa<sup>10</sup> (Padmodarmaya, 1983: 1).

### Project Learning

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan- kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek adalah penggunaan proyek dalam kegiatan pembelajarannya. Proyek-proyek meletakkan mahasiswa dalam sebuah peran aktif yaitu sebagai pemecah masalah, pengambil keputusan, peneliti, dan pembuat dokumen<sup>11</sup> (Susilowati et al., 2013, p. 83). Pembelajaran berbasis proyek juga menguntungkan dan efektif sebagai model pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Harymawan, 1988: 2

<sup>6</sup> Wahyudi dalam Budianta, 2002: 99

<sup>7</sup> Asmara, 1983: 12

<sup>8</sup> Tennyson (dalam Akhmadi dan Mudjijono, 1988: 34)

<sup>9</sup> Tjokroatmodjo (1985: 41)

<sup>10</sup> Padmodarmaya, 1983: 1

<sup>11</sup> Susilowati et al., 2013, p. 83

Menurut Adnyawati<sup>12</sup> (2011, pp. 52-59) melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, kreativitas mahasiswa menjadi berkembang, guru hanya sebagai fasilitator, guru/dosen mengevaluasi produk hasil kinerja mahasiswa dari proyek yang dikerjakan.

Pembelajaran berbasis proyek mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di antaranya aktif dalam perencanaan proyek, diskusi kelompok memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Proyek tersebut dapat dipecahkan oleh mahasiswa dengan menyelesaikan beberapa petunjuk dalam proyek dengan mencari pengetahuan sendiri. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan proyek kelompoknya masing-masing karena semua kelompok harus mempresentasikan hasil kegiatan proyek yang telah dilakukan<sup>13</sup> (Asan dan Haliloglu, 2005, pp. 1-12).

### **Role Playing**

A second type of “acting” prevalent in our daily lives is role playing, about which much has been written in recent years. A popular term in recent years is role model, referring to those people whose lives, or “roles”, serve as models or guides for others<sup>14</sup> (Wilson dalam Baihaqi, 2016, p. 17).

Wilson mengatakan bahwa tipe kedua dari kemampuan berakting secara umum di dalam kehidupan sehari-hari adalah bermain peran (role playing) yang telah banyak ditulis dalam beberapa tahun ini. Sebuah istilah yang populer selama bertahun-tahun adalah “role model”, mengacu pada orang-orang yang kehidupannya berperan sebagai model-model atau pemandu bagi orang lain. Role Playing dalam arti bermain peran atau bermain pura-pura<sup>15</sup> (Filina, 2013, p. 314). Metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu di dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing<sup>16</sup> (Kartini, 2007, p. 2). Role palying juga merupakan metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa mendatang<sup>17</sup> (Baroroh, 2011, pp. 150-151).

Role playing is a model of teaching that facilitates social problem solving. role playing has been shown to be effective in, among other things, helping students learn positive ways of handling interpersonal conflict wherever it occurs (Chesler & Fox, 1966: Shaftel and Shaftel, 1982). Role playing allows student to clarify an interpersonal problem and then experiment with a variety of ways to address that problem when it occurs again. As originally conceived, role playing focused on social values and relationship issues; however, Shaftel and Shaftel (1967b) also experimented with using role playing to enrich the academic curriculum<sup>18</sup> (Dell’Olio & Donk, 2007, p. 282).

Chesler & Fox (1966), diperkuat oleh pendapat Shaftel & Shaftel (1982), mengatakan bahwa role playing adalah sebuah model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memecahkan permasalahan. Role playing telah menunjukkan keefektifannya—dibanding dengan metode yang lain—dalam membantu memelajari pemecahan masalah siswa di mana pun ia berada dengan cara yang positif.<sup>19</sup> Role playing memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menentukan masalah pribadi, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika terjadi lagi. Pada umumnya role playing terfokus pada nilai-nilai sosial dan permasalahan mengenai hubungan; akan tetapi Shaftel and Shaftel (1967b) pernah

---

<sup>12</sup> 2011, pp. 52-59

<sup>13</sup> Asan dan Haliloglu, 2005, pp. 1-12.

<sup>14</sup> Wilson dalam Baihaqi, 2016, p. 17.

<sup>15</sup> Filina, 2013, p. 314

<sup>16</sup> Kartini, 2007, p. 2

<sup>17</sup> Baroroh, 2011, pp. 150-151

<sup>18</sup> Dell’Olio & Donk, 2007, p. 282

<sup>19</sup> Chesler & Fox (1966

melakukan percobaan dengan memanfaatkan role playing untuk memperkaya kurikulum akademik (Dell'Olio & Donk, 2007, p. 282).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi. Di samping itu penulis juga mengumpulkan ulasan-ulasan serta bahan tulisan lain yang didapat dari buku, jurnal, majalah, internet, dan lain sebagainya. Pada metode pengumpulan data ini, data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi dalam pembelajaran Teater yang terdapat di semester lima program studi Pendidikan/tadris Bahasa Indonesia IAI Al-Qolam. Data sekunder berupa tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembelajaran teater/drama dengan metode *role playing* berbasis *project learning* yang diperoleh dari berbagai macam sumber. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif. Kaelan (2005, p. 58) menyatakan bahwa metode deskriptif sendiri berusaha untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis dan objektif mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, ciri-ciri serta hubungan di antara unsur-unsur yang ada atau fenomena tertentu

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara garis besar pementasan teater berbasis *project learning* dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilakukan dalam *group work*. Penentuannya disesuaikan dengan komponen-komponen teater sebagai sebuah seni pertunjukan yang telah disebutkan di atas. Pelaksanaan pementasan teater berbasis *project learning* dengan menggunakan metode *role playing* pada mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Bahasa dan Indonesia IAI Al-Qolam adalah sebagai berikut.

Pertama, pembentukan *group work*, meliputi sutradara, asisten sutradara, pimpinan produksi, sekretaris, bendahara, *setting*, *lighting*, properti, musik, sie acara, sie konsumsi, sie humas, sie perlengkapan, sie keamanan, sie publikasi dan dokumentasi.

Kedua, pemilihan naskah Teater yang akan dipentaskan. Dalam memilih naskah teater harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Pemilihan naskah juga mempertimbangkan jumlah pemain dan *setting* yang dapat dikondisikan. Naskah teater yang dipilih adalah naskah teater yang di dalamnya terdapat unsur moral dan budaya agar para mahasiswa dapat mengetahui kebudayaan Indonesia secara lebih luas. Unsur kebudayaan Indonesia pasti akan masuk dalam suatu naskah Teater karena kebudayaan tersebut bersifat tradisi yang dialami dan dilakukan oleh penulis naskah teater, selain itu penulis juga seorang anggota masyarakat yang melakukan aktivitas budaya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Baihaqi, bahwa kebudayaan Indonesia merupakan suatu hal yang tidak dapat terlepas dari tradisi kebiasaan<sup>20</sup> (Baihaqi, 2017, p. 136).

---

<sup>20</sup> Baihaqi, 2017, p. 136



**Gambar 1. olah vokal**

Ketiga, pemanasan kelompok dan motivasi, yaitu memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan yang akan diangkat sehingga mahasiswa berminat untuk terlibat di dalamnya. Selain itu dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak takut untuk terlibat langsung di dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pemanasan ini dapat dilakukan dengan lari memutar lapangan sebanyak 3 kali setelah itu dilakukan peregangan, olah vokal, serta olah ekspresi.

Keempat, reading atau pembacaan naskah teater, yaitu semua group work melakukan pembacaan naskah teater sesuai dengan arahan dari sutradara. Pembacaan naskah teater dilakukan dengan penghayatan dan totalitas. Dalam rangka memahami suatu teks, sesuai dengan hakikat karya sastra yang polisemi, yang ambiguous, maka ada satu keinginan untuk menemui "arti yang sebenarnya" dari teks itu<sup>21</sup> (Junus dalam Baihaqi, 2015, p. 63). Pembacaan karya sastra (naskah teater) yang dimaksud di atas dimaksudkan agar terjadi kesepahaman konsep dan arti dari para pemain, sutradara, dan crew agar tidak terjadi ambiguitas dan makna yang polisemi di dalam naskah teater tersebut.

Kelima, casting atau pemilihan peran, yaitu menentukan peran yang sesuai dengan kondisi mahasiswa. Dalam hal ini sutradara memiliki kewenangan utuh untuk menentukan siapa mahasiswa yang akan mendapatkan peran.

---

<sup>21</sup> Junus dalam Baihaqi, 2015, p. 63



**Gambar 2. Casting**

Keenam, *role playing* atau memainkan peran, yaitu mahasiswa diminta untuk memainkan peran yang telah mereka dapatkan pada saat *casting*. Dalam hal ini sutradarayang dibantu oleh asisten sutradara hendaknya mendorong mahasiswa yang mendapatkan peran untuk memunculkan spontanitas di dalam permainan.



**Gambar 3 . Role Playing**

Ketujuh, diskusi dan evaluasi, yaitu sutradara dan asisten sutradara melakukan diskusi dan evaluasi bersama mahasiswa yang lain yang mendapatkan peran. Dalam hal ini sutradara dan asisten sutradara dapat mengarahkan diskusi bukan pada kualitas pemeranan. Hal yang perlu disoroti adalah cara berakting, variasi akting, mengomunikasikan perasaan atau mengomunikasikan pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh para pemain. Jika pemain mengalami kesulitan dalam memerankan karakter tertentu, maka inilah saat yang tepat untuk mengungkapkan permasalahan yang dia hadapi untuk didiskusikan dan diselesaikan secara bersama-sama.



**Gambar 4. Diskusi dan Evaluasi**

Kedelapan, pementasan kembali, yaitu pemain mementaskan kembali sesuai dengan perannya masing-masing. Pementasan kembali ini merupakan tindak lanjut dari diskusi dan evaluasi yang dapat memunculkan gagasan baru dalam pemeranan sehingga perlu dimainkan kembali.

Kesembilan, membagi pengalaman dan generalisasi. Harus diingat bahwa tujuan dari bermain teater ini adalah membantu mahasiswa untuk memperoleh pengalaman berharga. Dari

beragam pengalaman mungkin ada kesamaan sehingga dapat ditarik generalisasi. Pengalaman dapat diperoleh dari kakak tingkat atau pun dosen pengampu mata kuliah yang telah mempunyai rekam jejak pementasan. Hal yang perlu diingat bahwa orang yang tidak mempunyai pengalaman pentas disarankan untuk tidak memberikan pengalamannya karena bisa jadi pengalaman tersebut hanya ia dapatkan saat melihat suatu pementasan saja dan tidak sebagai orang yang terlibat secara langsung dalam suatu pementasan teater. Akan sangat berbahaya jika ada orang yang tidak mempunyai pengalaman pentas, lalu ia dengan percaya dirinya mengatur sebuah pementasan.



**Gambar 5. Membagi Pengalaman dan Generalisasi**

Dalam proses pementasan teater dengan menggunakan metode role playing berbasis project learning, dosen hanya berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Segala keputusan dan kebijakan dalam kaitannya dengan pementasan teater menjadi tanggung jawab group work yang sudah dibentuk di awal. Jika ada permasalahan dalam proses pengerjaan proyek tersebut, diusahakan diselesaikan dari internal group work. Apabila masalah tersebut tidak dapat diatasi oleh group work, dosen baru turun tangan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Setelah mendapatkan pembelajaran teater dengan menggunakan metode role playing berbasis project learning mahasiswa semakin mahir dan jago dalam berakting serta mementaskan suatu pertunjukan teater. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan mereka di dalam pementasan teater yang dilakukan setiap tahunnya. Pementasan teater tersebut juga mendapatkan apresiasi bukan hanya dari civitas akademika IAI Al-Qolam saja, tetapi juga masyarakat umum, komunitas sastra dan budaya, serta civitas akademika dari kampus lain, misal dari Unisma, Universitas Kanjuruhan, dll. Berikut merupakan gambaran kesuksesan pementasan teater oleh mahasiswa setelah melakukan pembelajaran drama dengan menggunakan metode role playing berbasis project learning.



## Pementasan Teater A19 Lakon Ayahku Pulang

DIPOSKAN PADA **JANUARI 28, 2022** OLEH  
**ADMINTBINALQOLAM**



**Gambar 6. Kesuksesan mahasiswa melakukan pementasan Teater setelah mendapatkan pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* berbasis *project learning***

### **PENUTUP**

Pementasan Teater merupakan salah satu mata kuliah yang sulit. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran Pementasan Teater menggunakan metode *role playing* berbasis pada *project learning*. Metode ini akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat menghasilkan luaran yang nyata dan bermanfaat untuk mahasiswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyawati, N. D. M. S. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar tentang Hidangan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1), 52-59. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/138>
- Schindler, M., & Eppler, M. J. (2003). Harvesting project knowledge: a review of project learning methods and success factors. *International journal of project management*, 21(3), 219-228.
- Syukron, A., Subyantoro, & Yuniawan, T. (2016). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama dengan metode *picture and picture*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Diakses dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.
- Irawan, I.P.A.U., Sudiana, I.N., & Wendra, I.W. (2014). Penggunaan film bisu dengan teknik dubbing untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan dialog dalam drama siswa kelas XII IPA 1 di SMA Negeri 2 Negara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 2 No. 1 Tahun 2014. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/2526>.
- Setiaji, A.N., (2014). Pengembangan model kooperatif modeling the way dengan teknik Rendra dalam pembelajaran bermain drama bermuatan pendidikan karakter pada Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Diakses dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6625>

- Asan, A. & Haliloglu, Z. (2005). Implementing Project Based Learning in Computer Classroom. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(2), 68-81. Retrieved from <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4310.pdf>
- Aryani, M. F., Hasyim, N., & Prayitno, H. J. (2010). Pembinaan dan pementasan teater sekolah serta fungsinya dalam pembelajaran apresiasi drama di kelas XI SMA Pangudiluhur Surakarta.
- Budianta, Melani. 2002. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Harymawan, R.M.A. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Padmodarmaya. 1983. *Menjadi Aktor, Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tjokroatmodjo. 1985. *Pengantar Ilmu Sastra Teori Sastra dan Drama*. Surabaya: Usaha Nasional
- Baihaqi, I. (2015). Resepsi Cerita Perang Bubat dalam Novel Niskala Karya Hermawan Aksan. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(2), 61-71. Retrieved from <http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/100>
- Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(2), 83-94.
- Baihaqi, I. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(2), 15-28. Retrieved from <http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/16>
- Baihaqi, I. (2017). Karakteristik Tradisi Mitoni di Jawa Tengah sebagai Sebuah Sastra Lisan. *Arkhai: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 136-156. doi:10.21009/ARKHAIS.082.05
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(2), 149-163. doi:10.21831/jep.v8i2.793
- Dell'Olio, J. M. & Donk, T. (2007). *Models of Teaching: Connecting Student Learning With Standards*. Thousand Oaks, London, & New Delhi: SAGE Publications.
- Endraswara, S. (2005). *Metode dan Teori Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Filina, Z. (2013). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. *JUPPEKhu: Jurnal Ilmu Pendidikan Khusus*, 2(1), 311-318. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955>
- Kaelan. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kartini, T. (2007) Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(Oktober 2007). Retrieved from [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_DASAR/Nomor\\_8-Oktober\\_2007/Penggunaan\\_Metode\\_Role\\_Playing\\_untuk\\_Meningkatkan\\_Minat\\_Siswa\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Pengetahuan\\_Sosial\\_di\\_Kelas\\_V\\_SDN\\_Cileunyi\\_I\\_Kecamatan\\_Cileunyi\\_Kabupaten\\_Bandung.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf)
- Susilowati, I., Iswari, R. S., & Sukaesih, S. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1), 82-90. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/2618/2408>
- Tim Penyusun. (2019). *Buku Pedoman Akademik*. Malang: Institute Agama Islam Al-Qolam.

