

Analisis Kemampuan Dialog Siswa Dalam Bermain Peran Dengan Menggunakan Media Virtual Reality Di Kelas XI IPS 1 DAN XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tambelang

Tralleta Elkana Hayashi¹, Dian Hartati², dan Suntoko³

¹Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, UNSIKA

²³Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA)

Article Info <i>Article history:</i> Accepted: 6 Agustus 2022 Publish: 11 Agustus 2022	ABSTRAK Pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan efektif. Latar belakang penelitian ini, yaitu permasalahan akibat masa transisi Pembelajaran Jarak Jauh menjadi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif, bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan dialog siswa dalam bermain peran dengan menggunakan media <i>virtual reality</i> . Subjek penelitian yakni siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tambelang. Objek penelitian ini adalah kemampuan dialog siswa dalam bermain peran menggunakan media <i>virtual reality</i> . Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Peneliti melakukan analisis data meliputi tiga tahap yaitu tahap pra-lapangan, pekerjaan lapangan dan analisis data. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian deskripsi saat pertunjukkan bermain peran, rata-rata siswa mampu bermain peran serta mendalami karakter tokoh dengan sangat baik. Mayoritas siswa dengan jumlah rata-rata 51 dari 56 siswa memiliki kemampuan dialog sangat baik berdasarkan aspek penilaian kebahasaan pelafalan, kosakata serta struktur kalimat. Pada aspek non-kebahasaannya, rata-rata siswa dengan jumlah 49 dari 56 siswa memiliki kemampuan dialog sangat baik pada materi, gaya dan kelancaran dialog. Pada respons siswa terhadap penggunaan media <i>virtual reality</i> , rata-rata 55 dari 56 siswa menyukai pembelajaran bermain peran menggunakan media <i>virtual reality</i> .
Article Info <i>Article history:</i> Accepted: 6 Agustus 2022 Publish: 11 Agustus 2022	Abstract <i>The selection of learning media is an important factor in creating an interactive and effective classroom atmosphere. The background of this research, namely the problems due to the transition from distance learning to face-to-face learning is limited. The method used is descriptive with a qualitative approach, aiming to describe students' dialogue skills in role-playing using virtual reality media. The research subjects were students of class XI IPS 1 and XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tambelang. The object of this research is the students' dialogue ability in role-playing using virtual reality media. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, tests and questionnaires. Researchers conducted data analysis covering three stages, namely the pre-field stage, fieldwork and data analysis. Based on the results of the study, and assessment of descriptions during role-playing performances, on average students were able to role-play and explore the characters very well. The majority of students with an average number of 51 out of 56 students have very good dialogue skills based on aspects of linguistic assessment of pronunciation, vocabulary and sentence structure. In the non-linguistic aspect, on average 49 out of 56 students have very good dialogue skills in the material, style and fluency of dialogue. In student responses to the use of virtual reality media, on average 55 out of 56 students liked learning to play a role using virtual reality media.</i>
Corresponding Author: Tralleta Elkana Hayashi Universitas Singaperbangsa Karawang Email: tralleta.hayashi@gmail.com	<p>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</p> 

1. PENDAHULUAN

Penemuan Covid-19 mengubah sistem pendidikan di Indonesia yang semula tatap muka, menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pelaksanaan PJJ, membuat seluruh komponen dalam sektor pendidikan mengalami ketidaksiapan. Adaptasi PJJ pun berjalan lambat karena belum pernah dilakukan sebelumnya. Kondisi PJJ menimbulkan berbagai masalah yang menghambat pembelajaran. Permasalahan itu terkait interaksi PJJ yang pasif, motivasi belajar menurun,

psikologi siswa terganggu, media pembelajaran terbatas sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Para pakar pendidikan serta masyarakat global mengkaji fenomena ini untuk mendapatkan solusi dari pemberlakuan PJJ. Kondisi tersebut lambat-laun memberikan inovasi, seperti media konferensi Zoom, Google Meeting, Classroom, Quizizz, dan media lainnya yang dapat digunakan saat PJJ. Keterbatasan ini mampu meningkatkan optimalisasi teknologi, sebagai solusi dari situasi PJJ. Namun, keterbatasan jarak belum menyelesaikan seluruh permasalahan, terkait efektivitas pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan PJJ, pemerintah telah membuat kebijakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Upaya yang dilakukan menemukan titik terang, dengan memberi izin pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas atau PTMT, mengingat penyebaran Covid-19 semakin menurun berdasarkan Surat Keputusan Bersama No. 03 tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Perizinan pelaksanaan tatap muka terbatas, harus memenuhi syarat-syarat protokol kesehatan agar terhindar dari penularan Covid-19 di sektor sekolah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan pra-observasi di SMA Negeri 1 Tambelang, yang telah melaksanakan PTMT sejak 20 September 2021. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengampu di kelas XI IPS, pada 17 Januari 2022 pukul 08.50 WIB. Pemilihan narasumber wawancara ini, berdasarkan izin wakil kepala sekolah bidang humas, dan kurikulum serta kesediaan guru mata pelajaran.

Menurut keterangan guru Bahasa Indonesia, PJJ di SMA Negeri 1 Tambelang tidak sepenuhnya efektif. Mayoritas pekerjaan wali murid di wilayah tersebut sebagai petani. Kondisi ini memberikan pengaruh pada penggunaan gawai selama PJJ. Komunikasi saat PJJ pun menjadi tidak merata karena keterbatasan ekonomi wali murid. Guru yang mengalami keterbatasan komunikasi, memiliki kesulitan pula dalam penggunaan bahan ajar, media ajar, kurangnya sarana prasarana di sekolah, serta kurangnya penguasaan metode untuk PJJ.

Menurut keterangan guru, kondisi yang dialami saat ini masih dalam tahap penyesuaian, dari peralihan sistem pembelajaran dan pembagian jadwal pembelajaran. Situasi di kelas pun belum sepenuhnya efektif maupun kondusif. Dampak yang terjadi dari masa transisi PJJ menjadi PTMT, yaitu siswa kurang aktif dalam berpikir kritis, kurang komunikatif, kurang kreativitas, kurangnya pendidikan moral, saat pembelajaran PJJ kurang adanya kontrol dari pihak sekolah sehingga menimbulkan situasi kelas yang tidak efektif saat PTMT.

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, dapat didukung dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu situasi kelas untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Noor, 2021: 4).

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Noor, dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan situasi kelas yang baik. Penggunaan media pun dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya, yaitu virtual reality. Media ini mengolaborasikan gawai dan media audio-visual untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media virtual reality telah dimanfaatkan dalam bidang ilmu seperti kedokteran, teknologi industri, dan astronomi.

Kebaruan dari penelitian ini, virtual reality diterapkan pada ilmu kebahasaan. Keterkaitan penggunaan virtual reality dengan bidang keilmuan bahasa, dapat ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai. Peneliti menyesuaikan penggunaan media virtual reality dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan SMA.

Ketercapaian tujuan belajar siswa menggunakan media pembelajaran, dapat meningkatkan keterampilan baik soft skill maupun hard skill. Meningkatkan soft skill, dapat dikembangkan melalui keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan soft skill, yaitu berbicara. Penguasaan soft skill dari keterampilan berbicara, dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif.

Keterampilan berbicara dapat diaplikasikan melalui kegiatan berdialog, menceritakan ulang, mempresentasikan, melakukan dramatisasi atau bermain peran dan sebagainya. Seperti dalam kutipan berikut yang dijelaskan Keraf, tujuan berbicara di antaranya untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar (Subhayni et al., 2017: 9). Berdasarkan pendapat Keraf, peneliti mengartikan bahwa tujuan utama dari berbicara, yaitu untuk berinteraksi dengan cara berkomunikasi.

Pendapat tersebut tidak hanya menekankan tujuan berbicara dari satu arah, melainkan dua arah dengan menghendaki tindakan dari pendengar atau penyimak. Pada pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbicara, penyesuaian KI dan KD menjadi salah satu syarat untuk menentukan arah pembelajaran yang tepat. Peneliti akan menyesuaikan materi drama berupa bermain peran dengan fokus kemampuan dialog tokoh-tokoh dalam drama menggunakan media virtual reality.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul: “Analisis Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran dengan Menggunakan Media Virtual Reality di Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tambelang”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini, yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tambelang. Objek dalam penelitian ini adalah analisis kemampuan dialog siswa dalam bermain peran menggunakan media virtual reality. Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan atau mendapatkan data yang dibutuhkan, yaitu data primer terdiri dari Pedoman Penilaian Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran, Pedoman Klasifikasi Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran, Kisi-kisi Indikator Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran dan Pedoman Deskripsi Siswa saat Bermain Peran. Sedangkan, data sekunder Kisi-Kisi Angket Penggunaan Virtual Reality, Angket Penggunaan Media Virtual Reality, dan Pedoman Wawancara. Untuk mengevaluasi kemampuan dialog siswa dibutuhkan format penilaian berbicara atau berdialog yang dimodifikasi, sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman Deskripsi Siswa saat Bermain Peran

No	Nama Siswa	Kel	Peran	Kualitas Vokal	Kemampuan Dialog	Paduan Gerak/ Mimik/ Ekspresi	Sikap Tubuh/ Penampilan	Kerja sama Antarpemain	Tempo Permainan
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
dst.									

Sumber: diadaptasi dari Suroso (2015: 141)

Keterangan:

(+) mampu menguasai

(-) cukup menguasai

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran

Kelas	:
Kelompok	:
Judul	:

Nama	Peran	Aspek Penilaian		Rentang Skor	Skor
		Kebahasaan	Lafal	5 – 15

			Kosakata	5 – 15
			Struktur Kalimat	10 – 20
		Non-kebahasaan	Materi	5 – 15
			Gaya	5 – 15
			Kelancaran Dialog	10 – 20
Total			100	

Sumber: diadaptasi dari Shubayni (2017: 77–80)

Tabel 3 Pedoman Klasifikasi Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran

Aspek Penilaian		Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
....
....
....

Sumber: diadaptasi dari Shubayni (2017: 77–80)

Tabel 4 Kisi-kisi Indikator Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran

Aspek Penilaian		Indikator	Skor
Kebahasaan	Lafal	Siswa mampu mengucapkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal dan fonem konsonan dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	15
		Siswa cukup mampu mengucapkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal dan fonem konsonan dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	10
		Siswa belum mampu mengucapkan bunyi bahasa dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	5
	Kosakata	Siswa mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/, /edukasi/, /sekolah/ dsb.	15
		Siswa cukup mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/, /edukasi/, /sekolah/ dsb.	10
		Siswa belum mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/, /edukasi/, /sekolah/ dsb.	5
	Struktur Kalimat	Siswa mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K	20
		Siswa cukup mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K	15
		Siswa belum mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K	10
Non-kebahasaan	Materi	Siswa mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi, seperti bermain peran.	15
		Siswa cukup mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi, seperti bermain peran.	10
		Siswa belum mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi, seperti bermain peran.	5
	Gaya	Siswa mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	15
		Siswa cukup mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	10
		Siswa belum mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	5
	Kelancaran Dialog	Siswa mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/.	20
		Siswa cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/.	15

	Siswa belum mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/.	10
--	--	----

Sumber: diadaptasi dari Shubayni (2017: 77–80)

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti menggunakan tabel 2.1 sebagai data untuk mendeskripsikan keseluruhan pertunjukkan bermain peran dari setiap siswa yang bermain peran. Peneliti menggunakan tabel 2.2 sebagai fokus penilaian kemampuan dialog siswa dalam bermain peran. Pada tabel 2.3 untuk mengklasifikasikan hasil dari penilaian di tabel 2.2 berdasarkan kelas dan jumlah siswa. Peneliti menggunakan tabel 2.4 sebagai acuan untuk menilai kemampuan dialog siswa dalam bermain peran.

Pada data sekunder, peneliti menggunakan format tabel berikut dalam mengumpulkan data-data pendukung untuk penarikan kesimpulan yang berkaitan dengan kemampuan dialog siswa dalam bermain peran menggunakan *virtual reality*.

Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Penggunaan Virtual Reality

No	Indikator	Jumlah Butir	Item
1.	Penggunaan media <i>virtual reality</i> memudahkan materi untuk diingat	2	2 dan 10
2.	Ketertarikan terhadap penggunaan media <i>virtual reality</i> dalam implementasi bermain peran	4	1, 8, 7 dan 9
3.	Pembelajaran variatif	2	5 dan 6
4.	Melibatkan siswa dalam penggunaan media <i>virtual reality</i>	2	3 dan 4
Total		10 Butir Soal	

Sumber: diadaptasi dari Kusumadewi (2011: 60–61)

Tabel 6 Angket Penggunaan Media Virtual Reality

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya menyukai pembelajaran bermain peran setelah menggunakan media <i>virtual reality</i>		
2.	Saya merasa kesulitan memahami materi dengan menggunakan media <i>virtual reality</i>		
3.	Saya mampu mengeksplorasi materi menggunakan media <i>virtual reality</i>		
4.	Saya mampu menganalisis dan mencatat poin-poin penting yang dipelajari saat menggunakan media <i>virtual reality</i>		
5.	Saya senang ketika guru menggunakan media <i>virtual reality</i> untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas khususnya dalam bermain peran		
6.	Media <i>virtual reality</i> yang digunakan dapat dilihat dengan baik		
7.	Media <i>virtual reality</i> yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan		
8.	Dengan penggunaan media <i>virtual reality</i> dapat menarik minat belajar saya dalam bermain peran		
9.	Dengan pembelajaran menggunakan media <i>virtual reality</i> saya dapat dengan mudah mengerjakan soal-soal dan mengimplementasikannya melalui bermain peran		
10.	Dengan menggunakan media <i>virtual reality</i> , materi yang dipelajari menjadi lebih jelas dan mudah dipahami		

Sumber: diadaptasi dari Kusumadewi (2011: 60 - 61)

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan tahap-tahap pada penelitian kualitatif sebagai berikut (Moleong, 2018: 127–148).

- 1) Tahap Pra Lapangan (Pra Penelitian)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan penelitian bermula dari permasalahan yang diamati berdasarkan fenomena pandemi, studi pustaka, dan pengamatan langsung ke lapangan yang terdampak pandemi, untuk menentukan metode dan teknik penelitian yang akan digunakan. Peneliti memilih lapangan penelitian di SMA Negeri 1 Tambelang, karena akses yang dituju dari lokasi peneliti cukup dekat. Peneliti mengurus perizinan dari bidang akademik hingga instansi terkait, untuk perolehan data observasi. Peneliti menilai lapangan dan memanfaatkan lingkungan sebagai data observasi, melalui pengamatan langsung dan wawancara terhadap guru, wali kelas dan siswa.

2) Tahap Pekerjaan Lapangan (Penelitian)

Pada tahap ini, peneliti memahami latar penelitian dan persiapan diri, seperti latar penelitian tertutup dengan tujuan untuk meneliti secara mendalam dengan subjek yang perlu diamati. Peneliti menyesuaikan penampilan dengan kultur setempat. Peneliti membangun hubungan dengan subjek agar dapat berinteraksi dengan baik. Peneliti menentukan pembatasan waktu penelitian berdasarkan kalender pendidikan serta koordinasi dengan guru dan wali kelas. Peneliti melakukan validasi instrumen penelitian kepada pakar bermain peran, yang akan dijadikan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Pada tahap memasuki lapangan, peneliti melakukan pemilihan tempat di SMA Negeri 1 Tambelang dengan pelaku atau subjek XI IPS 1 dan XI IPS 2 serta kegiatan penelitian dilaksanakan di ruang kelas di luar KBM. Peneliti menjalin keakraban hubungan untuk mempelajari situasi kelas. Peneliti mempelajari bahasa yang digunakan di tempat penelitian. Peneliti mengedepankan pengalaman personal sehingga pengalaman ketika penelitian dapat menjadi data yang membantu dalam penyusunan penelitian. Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti membatasi pelaksanaan berdasarkan waktu yang sudah dirancang. Peneliti mencatat data dengan menggunakan catatan lapangan yang digunakan ketika pengamatan, wawancara atau menyaksikan kegiatan tertentu. Peneliti melakukan penerapan penggunaan media *virtual reality* di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 menyesuaikan kompetensi dasar dengan materi bermain peran. Peneliti memanfaatkan alat dokumentasi seperti perekam video, foto dalam instrumen penelitian. Analisis di lapangan dilakukan pada saat melakukan hipotesis kerja dan mencocokkan data di lapangan.

3) Tahap Analisis Data (Penyelesaian)

Tahap ini merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket.

Berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini, data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Data-data tersebut kemudian dianalisis dengan tahap-tahap seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada dasarnya setiap data penelitian yang diperoleh memerlukan teknik dan juga langkah-langkah agar penelitian terarah sesuai dengan prosedur seperti klasifikasi data, interpretasi data dan kesimpulan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Kondisi Awal Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada Selasa, 11 Januari 2022 di SMA Negeri 1 Tambelang, pelaksanaan PJJ memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap kondisi kelas saat PTMT. Selain keterbatasan sarana prasarana, guru juga memiliki kendala terkait pemilihan media pembelajaran yang dapat digunakan saat PTMT. Pasalnya, kondisi PTMT ini memiliki sistem pembagian jam belajar sehingga dalam satu kelas siswa dibagi dua kelompok belajar dengan jam yang berbeda. Dengan fenomena tersebut, situasi kelas cenderung pasif dan kurang interaktif.

Pada Selasa, 17, 24 dan 31 Mei 2022, peneliti mendapatkan informasi dan izin dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk melakukan pengamatan ke kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang sedang memasuki kompetensi dasar berkaitan dengan pembelajaran drama atau bermain peran. Situasi kelas saat mempelajari materi drama, guru hanya menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar dan melakukan kuis sebagai sarana pembelajaran interaktif. Guru tidak menggunakan media belajar lain. Sedangkan, siswa kurang mengekspresikan diri saat mengikuti pembelajaran maupun kuis yang diberikan oleh guru.

Selama proses pengamatan, peneliti pun melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 untuk mengetahui latar belakang siswa. Dari hasil wawancara tidak terstruktur tersebut, mayoritas profesi wali murid sebagai petani. Dengan kondisi latar belakang tersebut, rata-rata penggunaan teknologi seperti gawai, laptop dan lainnya kurang diterapkan dalam belajar maupun kehidupan sehari-hari. Terutama selama pandemi, siswa kurang memanfaatkan penggunaan gawai untuk kegiatan belajar dan cenderung melakukan aktivitas lain seperti membantu orangtua atau bermain.

3.2. Hasil Penilaian Deskripsi Siswa Saat Bermain Peran

Pada dasarnya setiap kemampuan yang dimiliki siswa, memiliki karakter atau ciri khasnya masing-masing. Saat pertunjukkan bermain peran pun, setiap siswa baik dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2 memiliki cara tersendiri untuk memerankan serta mendalami karakter tokoh dalam cerita. Dalam melihat kemampuan siswa saat bermain peran, ada beberapa aspek penilaian yang dapat dijadikan acuan, yaitu (1) kualitas vokal; (2) kemampuan dialog; (3) gerak, mimik maupun ekspresi; (4) sikap tubuh dan penampilan; (5) kerja sama antarpemain; dan (6) tempo permainan atau durasi pertunjukkan. Hasil penelitian berkaitan dengan penilaian deskripsi siswa saat bermain peran, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Deskripsi Siswa XI IPS 1 saat Bermain Peran

No	Kode Siswa	Kel	Peran	Kualitas Vokal	Kemampuan Dialog	Gerak/ Mimik/ Ekspresi	Sikap Tubuh/ Penampilan	Kerja sama Antarpemain	Tempo Permainan
1.	AR	1	Ayub TKR	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat : Standar: + Cepat:
2.	AJ	1	Fikri Pribumi	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
3.	AN	1	Rina dan Dian Pribumi	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M - G + K -	Gerak :- Mimik :- Ekspresi: -	Sikap Tubuh :- Penampilan :-	+	Lambat: Standar: + Cepat:
4.	BS	1	Hardiana Pihak Belanda	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P - K - S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
5.	DN	1	Awa Pihak Sekutu	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P - K - S + Non-kebahasaan: M + G +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

6.	DC	1	Merlika Pihak Belanda	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	K + Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
7.	EP	1	Tifa TKR	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : - Ekspresi: -	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
8.	ELP	1	Maryani Pribumi	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P - K + S + Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : - Ekspresi: -	Sikap Tubuh : + Penampilan : -	+	Lambat: Standar: + Cepat:
9.	ESP	1	Latifah TKR	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
10.	HF	1	Bima Kom. TKR	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
11.	KRS	1	Sinta Pribumi Pembeli	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M - G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
12.	MKA	1	Guntur Pihak Belanda	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P - K - S - Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
13.	NR	1	Diva Pihak Sekutu	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
14.	NH	1	Niki Pribumi	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
15.	SP	1	Narator	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P - K - S + Non-kebahasaan:	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

					M + G + K -				
1 6.	AN	2	Narator	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M - G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
1 7.	AL	2	Gorden Smith	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
1 8.	AA	2	A.W.S Mallaby	Kekuatan: + Kejernihan: - Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P - K + S + Non-kebahasaan: M + G + K -	Gerak :- Mimik :- Ekspresi: -	Sikap Tubuh : - Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
1 9.	BHR	2	Bung Tomo	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 0.	CP	2	Tukiyem	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P + K - S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 1.	DRI	2	Kapten Donald	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 2.	DS	2	Pejuang 1	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 3.	DSP	2	Gubernur	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi :-	Aspek kebahasaan: P - K + S + Non-kebahasaan: M - G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan :-	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 4.	DA	2	Pejuang 2	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 5.	IF	2	Musrifah	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat Standar: + Cepat:

					S + Non-kebahasaan: M + G + K +				
26.	NAR	2	Mbok Iyem	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
27.	PL	2	Pasukan Sekutu 1	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
28.	SR	2	Pejuang 3	Kekuatan: - Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
29.	TR	2	Pasukan Sekutu 2	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
30.	TNR	2	Tukidi	Kekuatan: + Kejernihan: + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

Keterangan:

(+) mampu menguasai

(-) cukup menguasai

Berdasarkan tabel 3.1 mengenai penilaian deskripsi siswa kelas XI IPS 1 saat bermain peran, rata-rata siswa memiliki kekuatan vokal yang bagus dan kuat. Penjelasan tersebut sesuai dengan jumlah siswa dari hasil penilaian deskripsi, yang menunjukkan bahwa siswa dengan kekuatan vokal yang bagus dan kuat, sebanyak 23 siswa. Sedangkan, siswa yang memiliki kekuatan vokal cukup bagus dan cukup kuat sebanyak tujuh siswa. Selain itu, pada kualitas kejernihan suara, mayoritas siswa memiliki kejernihan suara yang sangat baik dengan jumlah 29 siswa dari total 30 siswa. Pada aspek penilaian artikulasi suara, terdapat 19 siswa yang artikulasinya tepat. Sedangkan, 11 siswa lainnya memperoleh penilaian dengan kriteria artikulasi cukup tepat.

Pada aspek penilaian kemampuan dialog, seperti penjelasan sebelumnya bahwa kemampuan dialog siswa kelas XI IPS 1 rata-rata memiliki kemampuan dialog yang bagus. Dari aspek kebahasaan pada fokus pelafalan, sebanyak 23 siswa mampu melafalkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas dan sesuai seperti /a/, /b/ dan sebagainya. Selain itu, tujuh siswa lainnya cukup mampu melafalkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas dan sesuai seperti /a/, /b/ dan sebagainya. Pada aspek kebahasaan pada fokus kosakata, sebanyak 25 siswa mampu memahami dan menguasai kosakata, istilah, maupun ungkapan yang bermakna dalam berdialog. Sedangkan, lima siswa lainnya cukup mampu memahami dan menguasai kosakata, istilah, maupun ungkapan yang bermakna dalam berdialog. Pada aspek kebahasaan dengan fokus struktur kalimat, sebanyak 29 siswa mampu menyusun kalimat yang tepat berdasarkan strukturnya, dan satu siswa lainnya cukup mampu

menyusun kalimat dengan tepat berdasarkan strukturnya.

Penilaian kemampuan dialog dari aspek non-kebahasaan kelas XI IPS 1 rata-rata memiliki penilaian yang sangat baik. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus materi dalam bermain peran, sebanyak 27 siswa mampu menguasai keseluruhan cerita dalam naskah dengan sangat baik. Sedangkan, tiga siswa lainnya cukup mampu menguasai keseluruhan cerita dalam naskah dengan baik. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus gaya, sebanyak 29 siswa mampu menggambarkan karakter tokoh melalui busana yang dipakainya serta dialog yang ujkannya sebagai upaya pendalaman karakter tokoh. Sedangkan, satu siswa lainnya cukup mampu menguasai pendalaman tokoh yang diperankan. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus kelancaran dialog, sebanyak 19 siswa mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, tepat tanpa jeda maupun silap. Sedangkan, sebelas siswa lainnya cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan cukup lancar, dan tepat walaupun terdapat jeda maupun silap lidah.

Selain aspek penilaian kemampuan dialog, terdapat pula aspek penilaian yang berkaitan dengan gerak, mimik maupun ekspresi. Pada penilaian tersebut, kelas XI IPS 1 rata-rata menampilkan gerak yang bagus dan mengetahui tujuannya dalam bergerak. Sebanyak 27 siswa dari 30 siswa mampu menyesuaikan gerak, mimik serta ekspresi berdasarkan karakter tokoh saat bermain peran. Siswa yang berperan mampu mengikuti alur cerita sehingga pergerakan yang ditampilkan tidak mengganggu pemain lain dalam berperan. selain itu, mimik dan ekspresi yang ditampilkan sudah bagus dan sesuai dengan masing-masing karakter tokoh, baik yang berperan sebagai pribumi, pedagang, pembeli, penjajah dan sebagainya.

Pada aspek penilaian sikap tubuh dan penampilan, rata-rata siswa kelas XI IPS 1 sebanyak 25 dari 30 siswa memiliki sikap tubuh dan penampilan yang baik. Setiap tokoh mampu memberikan sikap tubuh sesuai karakter yang diperankan, seperti tokoh komandan TKR harus menampilkan sikap tubuh yang gagah dan tegas. Selain itu penampilan yang ditampilkan, didukung pula dengan busana yang dipakai sehingga membangun cerita dengan baik.

Pada aspek kerja sama antarpemain, seluruh siswa kelas XI IPS 1 mampu bekerja sama dengan baik. Hal itu ditunjukkan dengan koordinasi saat bermain peran. Siswa mampu memberikan ruang gerak kepada pemain lain saat bermain peran. Selain itu, siswa pun mampu memberikan jeda saat pemain lain berdialog agar tidak terjadi bentrok saat berbicara.

Aspek penilaian terakhir pada pertunjukkan bermain peran, yaitu tempo permainan. Tempo permainan merupakan cepat atau lambatnya permainan dari masing-masing tokoh. Tempo tersebut berpengaruh pula pada durasi pertunjukkan. Seluruh siswa kelas XI IPS 1 mampu bermain peran dengan tempo yang baik, tidak terlalu lambat maupun terlalu cepat. Pengaturan tempo ini bertujuan untuk membangun cerita dengan baik, memberikan kesempatan kepada penonton untuk berimajinasi mengenai setiap adegan yang dimainkan. Jika terlalu cepat penonton akan kesulitan untuk memahami cerita yang dipertunjukkan. Sedangkan, jika terlalu lambat akan memberikan kesan membosankan pada cerita yang dipertunjukkan.

Penilaian deskripsi pada saat pertunjukkan bermain peran, dilakukan pula di kelas XI IPS 2. Penilaian tersebut disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Pedoman Deskripsi Siswa XI IPS 2 saat Bermain Peran

N o	Kode Sisw a	Kel	Peran	Kualitas Vokal	Kemampuan Dialog	Gerak/ Mimik/ Ekspresi	Sikap Tubuh/ Penampilan	Kerja sama Antarpemain	Tempo Permainan
1.	AP	1	Mayor Kido	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan : +	+	Lambat : Standar: + Cepat:
2.	AAR	1	Kasman	Kekuatan : +	Aspek	Gerak : +	Sikap Tubuh : +	+	Lambat:

				Kejernihan : + Artikulasi : +	kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Mimik : + Ekspresi: +	Penampilan : +		Standar: + Cepat:
3.	CAP A	1	drg. Soenarti	Kekuatan : - Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M - G + K +	Gerak : - Mimik : - Ekspresi: -	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
4.	DA	1	Hardiana Pihak Belanda	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : - Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
5.	IAW	1	Awa Pihak Sekutu	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
6.	MI	1	Merlika Pihak Belanda	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
7.	M	1	Tifa TKR	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
8.	NW	1	Maryani Pribumi	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

					S + Non- kebahasaan: M + G + K +				
9.	PR	1	Latifah TKR	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
10.	PKR	1	Bima Kom. TKR	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
11.	SN	1	Sinta Pribumi Pembeli	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
12.	SW	1	Guntur Pihak Belanda	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
13.	VA	1	Diva Pihak Sekutu	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
14.	ARA	1	Niki Pribumi	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan:	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

					M + G + K -				
15.	B	1	Narator	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
16.	DAM	2	Narator	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
17.	IKK	2	Gorden Smith	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K - S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
18.	KF	2	A.W.S Mallaby	Kekuatan : - Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
19.	MY	2	Bung Tomo	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K - S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
20.	MNR	2	Tukiyem	Kekuatan : - Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non- kebahasaan: M + G + K -	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

2 1.	NM	2	Kapten Donald	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 2.	PSN	2	Pejuang 1	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 3.	RS	2	Gubernur	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P - K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : - Penampilan : -	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 4.	SA	2	Pejuang 2	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : -	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:
2 5.	S	2	Musrifah	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat Standar: + Cepat:
2 6.	WRS	2	Mbok Iyem	Kekuatan : + Kejernihan : + Artikulasi : +	Aspek kebahasaan: P + K + S + Non-kebahasaan: M + G + K +	Gerak : + Mimik : + Ekspresi: +	Sikap Tubuh : + Penampilan : +	+	Lambat: Standar: + Cepat:

Keterangan:

(+) mampu menguasai

(-) cukup menguasai

Berdasarkan tabel 3.2 mengenai penilaian deskripsi siswa kelas XI IPS 2 saat bermain peran, rata-rata siswa memiliki kekuatan vokal yang bagus dan kuat. Penjelasan tersebut sesuai dengan jumlah siswa dari hasil penilaian deskripsi, yang menunjukkan bahwa siswa dengan kekuatan vokal yang bagus dan kuat, sebanyak 22 siswa. Sedangkan, siswa yang memiliki kekuatan vokal cukup bagus dan cukup kuat sebanyak empat siswa. Selain itu, pada kualitas kejernihan suara, mayoritas siswa memiliki kejernihan suara yang sangat baik dengan jumlah 26 siswa. Pada aspek penilaian artikulasi suara, terdapat 14 siswa yang artikulasinya tepat. Sedangkan, 12 siswa lainnya memperoleh penilaian dengan kriteria artikulasi cukup tepat.

Pada aspek penilaian kemampuan dialog, seperti penjelasan sebelumnya bahwa kemampuan dialog siswa kelas XI IPS 2 rata-rata memiliki kemampuan dialog yang bagus. Dari aspek kebahasaan pada fokus pelafalan, sebanyak 25 siswa mampu melafalkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas dan sesuai seperti /a/, /b/ dan sebagainya. Selain itu, tiga siswa lainnya cukup mampu melafalkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas dan sesuai seperti /a/, /b/ dan sebagainya. Pada aspek kebahasaan pada fokus kosakata, seluruh siswa mampu memahami dan menguasai kosakata, istilah, maupun ungkapan yang bermakna dalam berdialog. Pada aspek kebahasaan dengan fokus struktur kalimat, seluruh siswa mampu menyusun kalimat yang tepat berdasarkan strukturnya.

Penilaian kemampuan dialog dari aspek non-kebahasaan kelas XI IPS 2 rata-rata memiliki penilaian yang sangat baik. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus materi dalam bermain peran, seluruh siswa mampu menguasai keseluruhan cerita dalam naskah dengan sangat baik. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus gaya, seluruh siswa mampu menggambarkan karakter tokoh melalui busana yang dipakainya serta dialog yang ujkannya sebagai upaya pendalaman karakter tokoh. Pada aspek non-kebahasaan dengan fokus kelancaran dialog, sebanyak 18 siswa mampu menyampaikan ujkannya dengan lancar, tepat tanpa jeda maupun silap. Sedangkan, delapan siswa lainnya cukup mampu menyampaikan ujkannya dengan cukup lancar, dan tepat walaupun terdapat jeda maupun silap lidah.

Selain aspek penilaian kemampuan dialog, terdapat pula aspek penilaian yang berkaitan dengan gerak, mimik maupun ekspresi. Pada penilaian tersebut, kelas XI IPS 2 rata-rata menampilkan gerak yang bagus dan mengetahui tujuannya dalam bergerak. Siswa yang berperan mampu mengikuti alur cerita sehingga pergerakan yang ditampilkan tidak mengganggu pemain lain dalam berperan. selain itu, mimik dan ekspresi yang ditampilkan sudah bagus dan sesuai dengan masing-masing karakter tokoh, baik yang berperan sebagai pribumi, pedagang, pembeli, penjajah dan sebagainya.

Pada aspek penilaian sikap tubuh dan penampilan, rata-rata siswa kelas XI IPS 2 memiliki sikap tubuh dan penampilan yang baik. Setiap tokoh mampu memberikan sikap tubuh sesuai karakter yang diperankan, seperti tokoh Gubernur Wongsonegoro harus menampilkan sikap tubuh yang gagah dan tegas. Selain itu penampilan yang ditampilkan, didukung pula dengan busana yang dipakai sehingga membangun cerita dengan baik.

Pada aspek kerja sama antarpemain, rata-rata siswa kelas XI IPS 2 mampu bekerja sama dengan baik. Hal itu ditunjukkan dengan koordinasi saat bermain peran. Siswa mampu memberikan ruang gerak kepada pemain lain saat bermain peran. Selain itu, siswa pun mampu memberikan jeda saat pemain lain berdialog agar tidak terjadi bentrok saat berbicara.

Aspek penilaian terakhir pada pertunjukkan bermain peran, yaitu tempo permainan. Tempo permainan merupakan cepat atau lambatnya permainan dari masing-masing tokoh. Tempo tersebut berpengaruh pula pada durasi pertunjukkan. Rata-rata siswa kelas XI IPS 2 mampu bermain peran dengan tempo yang baik, tidak terlalu lambat maupun terlalu cepat. Pengaturan tempo ini bertujuan untuk membangun cerita dengan baik, memberikan kesempatan kepada penonton untuk berimajinasi mengenai setiap adegan yang dimainkan. Jika terlalu cepat penonton akan kesulitan untuk memahami cerita yang dipertunjukkan. Sedangkan, jika terlalu lambat akan memberikan kesan membosankan pada cerita yang dipertunjukkan.

3.3. Hasil Penelitian Kemampuan Dialog Siswa dalam Bermain Peran

Hasil analisis data yang akan disampaikan berkaitan dengan penilaian kemampuan dialog siswa dalam bermain peran, penilaian deskripsi siswa saat bermain peran serta respons siswa terhadap penggunaan media virtual reality dalam mempelajari bermain peran.

Pada data ini, peneliti melakukan penilaian kemampuan dialog siswa melalui pertunjukkan bermain peran yang ditampilkan oleh kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di luar jam KBM. Hasil penelitian

kemampuan dialog siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dalam bermain peran di SMA Negeri 1 Tambelang, disajikan dan dideskripsikan sebagai berikut.

Pelaksanaan pertunjukkan bermain peran, diawali dengan sosialisasi terkait teknis pertunjukkan bermain peran. Kemudian, peneliti yang sudah berkoordinasi dengan guru mata pelajaran dan wali kelas memohon izin untuk membentuk kelompok dari masing-masing kelas. Setiap kelas terdiri dari dua kelompok.

Kelas XI IPS 1 kelompok satu, menampilkan cerita tentang *Bandung Lautan Api*. Kelas XI IPS 1 kelompok dua, menampilkan cerita tentang *Pertempuran Surabaya (10 November)*. Sedangkan, kelas XI IPS 2 kelompok satu, menampilkan cerita tentang *Pertempuran Lima Hari di Semarang*. Kelas XI IPS 2 kelompok dua, menampilkan cerita tentang *Bandung Lautan Api*.

Penampilan dari masing-masing kelas dilakukan dengan cara diacak anggota kelompoknya, urutan tampilnya serta cerita yang akan ditampilkan. Hal ini menghindari adanya kelompok atau individu yang pasif sehingga masing-masing kelompok memiliki kesiapan serta berlatih sesuai dengan cerita yang sudah diterimanya.

Selain menyiapkan teknis dalam pertunjukkan bermain peran, terdapat beberapa unsur penting yang harus ada saat pertunjukkan dimulai. Unsur-unsur pertunjukkan bermain peran, yaitu (1) unsur naskah; (2) unsur pementasan; dan (3) unsur penonton.

Pertama, unsur naskah bermain peran. Setiap kelompok menyiapkan naskah dari cerita yang akan ditampilkan kepada peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai acuan dalam penilaian pertunjukkan bermain peran.

Kedua, unsur pementasan. Setiap kelompok memperhatikan dan menyiapkan segala unsur pementasan agar terselenggara. Persiapan itu seperti menggunakan properti, menyiapkan latar cerita sesuai dengan cerita yang akan dibangun saat pertunjukkan, tata rias, tata musik dan sebagainya.

Ketiga, unsur penonton. Setiap pertunjukkan yang ditampilkan ditonton dengan siswa-siswi dari kelas lain untuk mendukung performa penampilan kelompok yang sedang tampil, sehingga pertunjukkan harus dilakukan di luar KBM.

Dalam mendukung unsur pertunjukkan bermain peran yang terakhir, yaitu unsur penonton, peneliti melakukan kegiatan sosialisasi terkait pelaksanaan serta teknis pertunjukkan untuk kelas yang tampil dan menginformasikan kepada kelas lain yang ingin melihat pertunjukkan bermain peran. Dengan adanya sosialisasi ini, dapat menarik minat siswa-siswi kelas lain untuk melihat pertunjukkan bermain peran. Dukungan sekolah, wali kelas serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia, menciptakan suasana semangat untuk memulai kembali kegiatan-kegiatan di sekolah yang produktif.

Dari hasil pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan di SMA Negeri 1 Tambelang pada Senin, 11 Juli 2022 Pukul 08.00 s.d. 12.00 WIB. Data yang dihasilkan disajikan sebagai berikut.

Peneliti melakukan klasifikasi penilaian untuk penarikan kesimpulan. Klasifikasi penilaian ini terdiri dari aspek penilaian, indikator, skor, serta jumlah siswa baik dari XI IPS 1 maupun XI IPS 2. Berikut ini disajikan data klasifikasi dari hasil penilaian kemampuan dialog siswa dalam bermain peran.

a. Aspek Kebahasaan

Pada aspek kebahasaan, terdapat beberapa poin penting yang dinilai, yaitu (1) lafal; (2) kosakata; dan (3) struktur kalimat. Berikut ini disajikan hasil penilaian kemampuan dialog siswa dalam bermain peran pada aspek kebahasaan dengan fokus penilaian pada lafal.

(1) Lafal

Tabel 7 Penilaian Aspek Kebahasaan Lafal

Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
-----------------	-----------	------	-----------------------	-----------------------

Kebahasaan	Lafal	Siswa mampu mengucapkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	15	23	25
		Siswa cukup mampu mengucapkan bunyi bahasa, yaitu fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	10	7	1
		Siswa belum mampu mengucapkan bunyi bahasa dengan jelas, seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, dst.	5	-	-

Berdasarkan tabel 3.3 pada penilaian aspek kebahasaan dengan fokus lafal, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu mengucapkan bunyi fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/ maupun /e/, sebanyak 23 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu mengucapkan bunyi fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/ maupun /e/, sebanyak tujuh siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu mengucapkan bunyi fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/ maupun /e/, sebanyak 25 siswa. Dan, jumlah siswa yang cukup mampu mengucapkan bunyi fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/ maupun /e/, sebanyak satu siswa.

(2) Kosakata

Tabel 8 Penilaian Aspek Kebahasaan Kosakata

Aspek Penilaian		Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
Kebahasaan	Kosakata	Siswa mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , /sekolah/ dsb.	15	25	26
		Siswa cukup mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , /sekolah/ dsb.	10	5	-
		Siswa belum mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , /sekolah/ dsb.	5	-	-

Berdasarkan tabel 3.4 pada penilaian aspek kebahasaan dengan fokus kosakata, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , maupun /sekolah/, sebanyak 25 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu menguasai kata-kata,

istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , maupun /sekolah/, sebanyak lima siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/ , /edukasi/ , maupun /sekolah/, sebanyak 26 siswa. Penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pada kelas XI IPS 2, seluruh siswa dapat memahami dan menguasai penggunaan kosakata saat bermain peran.

(3) Struktur Kalimat

Tabel 3.5 Penilaian Aspek Kebahasaan Struktur Kalimat

Aspek Penilaian		Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
Kebahasaan	Struktur Kalimat	Siswa mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K.	20	29	26
		Siswa cukup mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K.	15	1	-
		Siswa belum mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K.	10	-	-

Berdasarkan tabel 3.5 pada penilaian aspek kebahasaan dengan fokus struktur kalimat, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K, sebanyak 29 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K, hanya satu siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K, sebanyak 26 siswa. Penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pada kelas XI IPS 2, seluruh siswa dapat menyusun dan menguasai struktur kalimat saat bermain peran.

b. Aspek Non-kebahasaan

Pada aspek non-kebahasaan, terdapat beberapa poin penting yang dinilai, yaitu (1) materi; (2) gaya; dan (3) kelancaran dialog. Berikut ini disajikan hasil penilaian kemampuan dialog siswa dalam bermain peran pada aspek non-kebahasaan dengan fokus penilaian pada materi.

(1) Materi

Tabel 3.6 Penilaian Aspek Non-kebahasaan Materi

Aspek Penilaian		Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
Non-Kebahasaan	Materi	Siswa mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran.	15	27	26
		Siswa cukup mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran.	10	3	-

		Siswa belum mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran.	5	-	-
--	--	---	---	---	---

Berdasarkan tabel 3.6 pada penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus materi, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran, sebanyak 27 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran, sebanyak tiga siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran, sebanyak 26 siswa. Penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pada kelas XI IPS 2, seluruh siswa dapat memahami dan menguasai materi cerita saat bermain peran.

(2) Gaya

Tabel 3.7 Penilaian Aspek Non-kebahasaan Gaya

Aspek Penilaian		Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
Non- Kebahasaan	Gaya	Siswa mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	15	29	26
		Siswa cukup mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	10	1	-
		Siswa belum mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran.	5	-	-

Berdasarkan tabel 3.7 pada penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus gaya, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran, sebanyak 29 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran, hanya satu siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran, sebanyak 26 siswa. Penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pada kelas XI IPS 2, seluruh siswa dapat memahami dan menguasai karakter tokoh saat bermain peran.

(3) Kelancaran Dialog

Tabel 3.8 Penilaian Aspek Non-kebahasaan Kelancaran Dialog

Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Jumlah Siswa XI IPS 1	Jumlah Siswa XI IPS 2
-----------------	-----------	------	-----------------------	-----------------------

Non-Kebahasaan	Kelancaran Dialog	Siswa mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/.	20	19	18
		Siswa cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan terdapat jeda, seperti /saya/ senang/ bermain peran/.	15	11	8
		Siswa belum mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/.	10	-	-

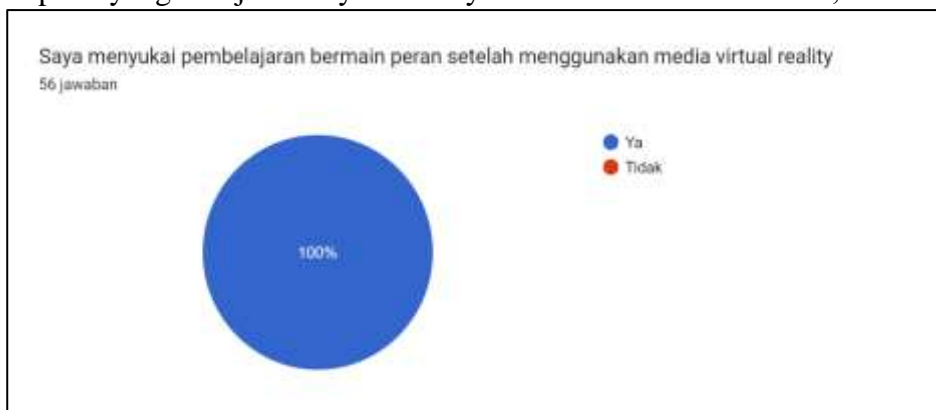
Berdasarkan tabel 3.8 pada penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus kelancaran dialog, jumlah siswa kelas XI IPS 1 yang mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/, sebanyak 19 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan terdapat jeda, seperti /saya/ senang/ bermain peran/, sebanyak 11 siswa.

Pada kelas XI IPS 2, jumlah siswa yang mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/, sebanyak 18 siswa. Sedangkan, jumlah siswa yang cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan terdapat jeda, seperti /saya/ senang/ bermain peran/, sebanyak delapan siswa.

3.4. Hasil Respons Siswa Terhadap Penggunaan Media *Virtual Reality* dalam Belajar Bermain Peran

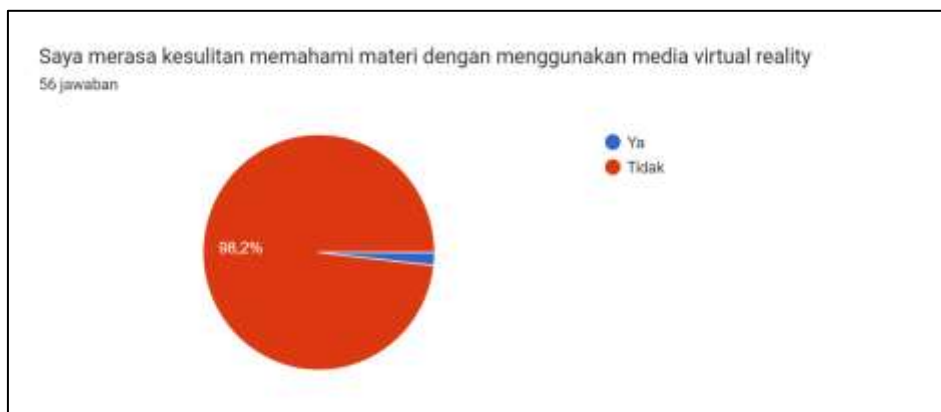
Data yang disajikan pada poin ini merupakan data pendukung atau data sekunder yang dapat membantu proses penarikan simpulan di bab selanjutnya. Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan respons siswa menggunakan angket daring, yaitu *google formulir*. Hasil respons siswa terhadap penggunaan media *virtual reality* disajikan dan dideskripsikan sebagai berikut.

Berdasarkan gambar 3.1 mengenai respons siswa dalam menyukai media *virtual reality*, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa baik



Gambar 1 Respons Siswa Menyukai Materi Menggunakan Media *Virtual Reality* dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2 menyukai pembelajaran bermain peran setelah

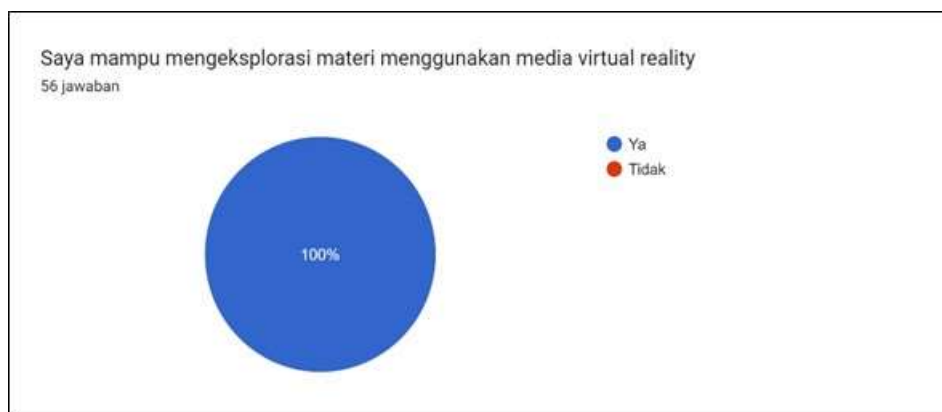
menggunakan *virtual reality*.



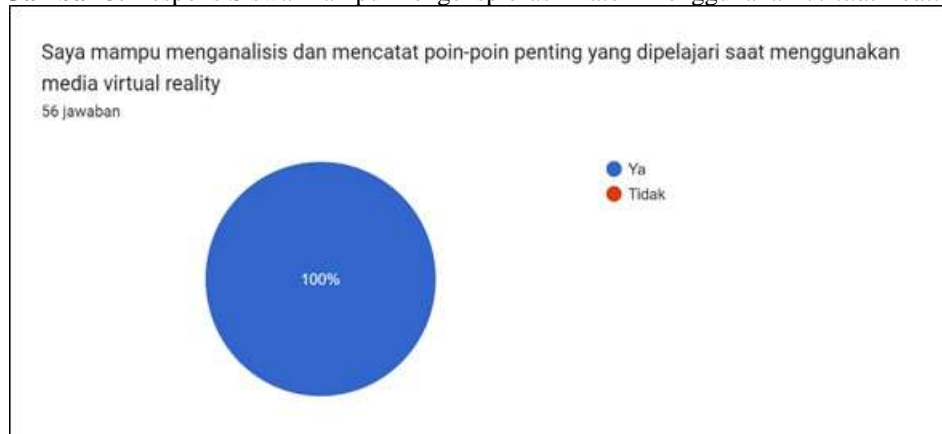
Gambar 2 Respons Siswa Merasa Kesulitan Memahami Materi Menggunakan Virtual Reality

Berdasarkan gambar 3.2 mengenai respons siswa dalam merasa kesulitan memahami materi menggunakan *virtual reality*, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak satu siswa dan “tidak” sebanyak 55 siswa. Dalam hal ini, terdapat satu siswa yang merasa kesulitan memahami materi dengan menggunakan media *virtual reality*, yaitu AR dari XI IPS 1. Sedangkan, 56 siswa lainnya tidak merasa kesulitan dalam memahami materi menggunakan *virtual reality*.

Berdasarkan gambar 3.3 mengenai respons siswa dalam mengeksplorasi materi menggunakan *virtual reality*, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa baik dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2 mampu mengeksplorasi materi pembelajaran bermain peran dengan menggunakan *virtual reality*.



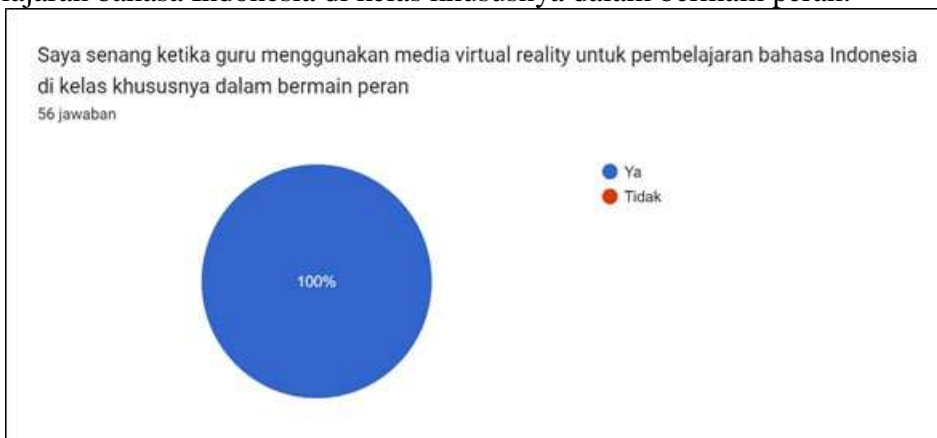
Gambar 3. Respons Siswa Mampu Mengeksplorasi Materi Menggunakan *Virtual Reality*



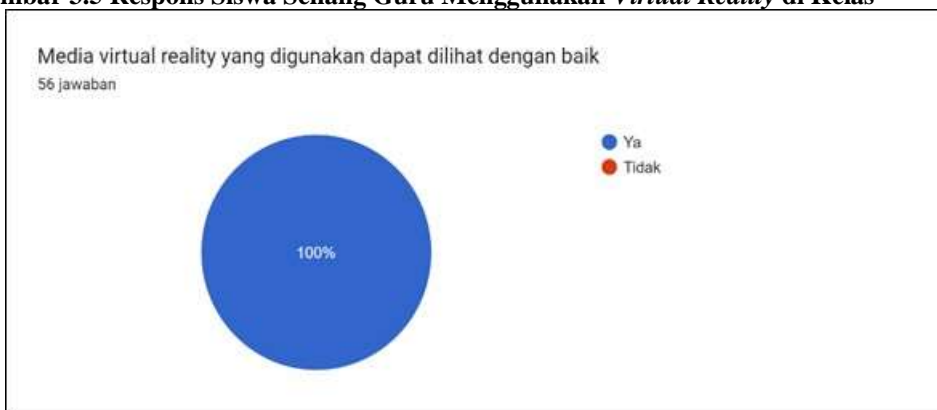
Gambar 3.4 Respons Siswa Mampu Menganalisis Materi Setelah Menggunakan *Virtual Reality*

Berdasarkan gambar 3.4 mengenai respons siswa dalam menganalisis materi menggunakan *virtual reality*, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa baik dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2 mampu menganalisis dan mencatat poin-poin penting setelah menggunakan media *virtual reality*.

Berdasarkan gambar 3.5 mengenai respons siswa senang guru menggunakan *virtual reality* di kelas, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa baik dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2 senang ketika guru menggunakan media *virtual reality* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas khususnya dalam bermain peran.



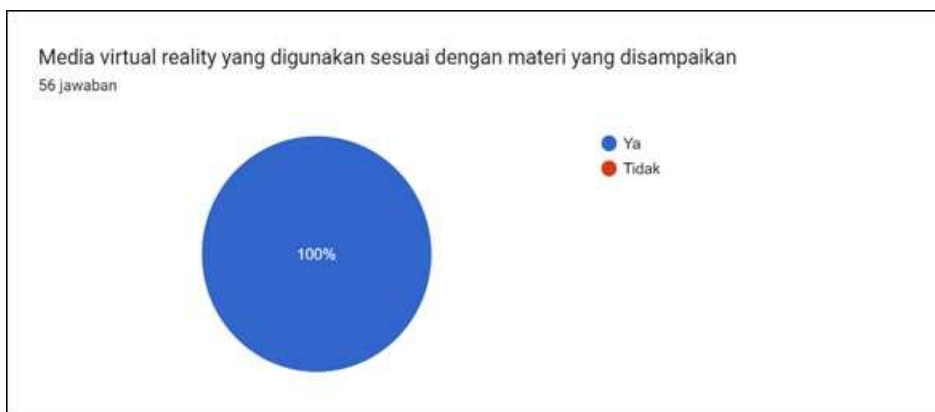
Gambar 3.5 Respons Siswa Senang Guru Menggunakan *Virtual Reality* di Kelas



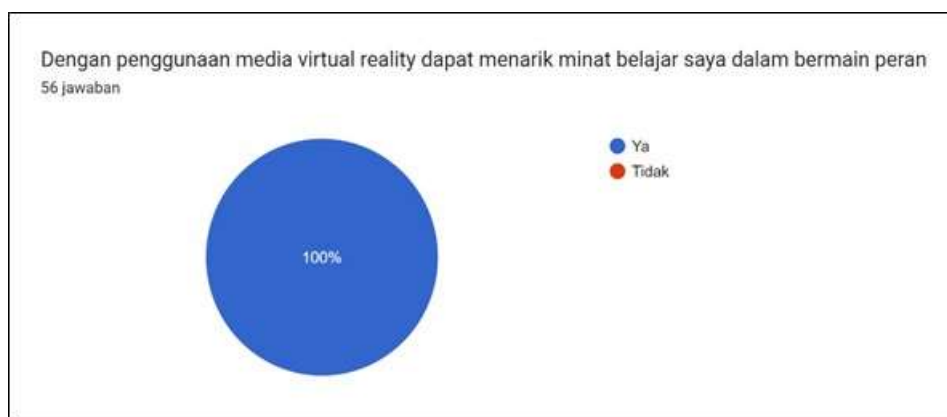
Gambar 3.6 Respons Siswa Terhadap *Virtual Reality* Dapat Dilihat Dengan Baik

Berdasarkan gambar 3.6 mengenai respons siswa terhadap *virtual reality* dapat dilihat dengan baik, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, media *virtual reality* yang digunakan dapat dilihat dengan baik oleh seluruh siswa dari kelas XI IPS 1 maupun XI IPS 2.

Berdasarkan gambar 3.7 mengenai respons siswa terhadap media *virtual reality* digunakan sesuai materi, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, media *virtual reality* yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.



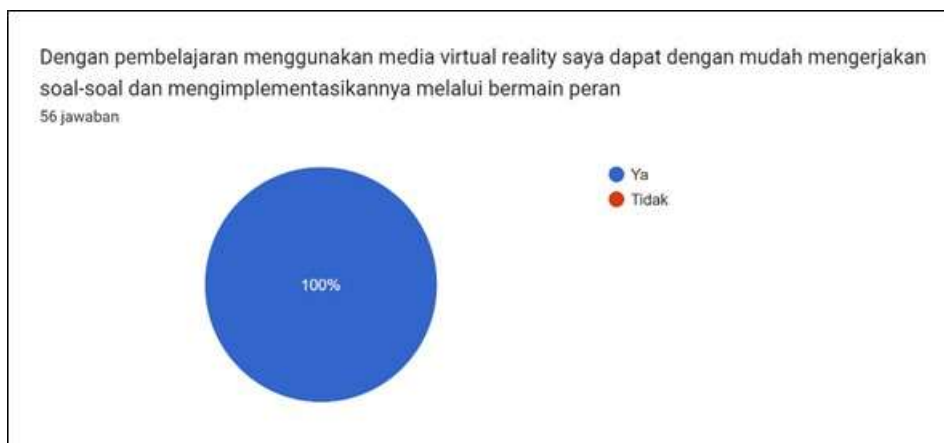
Gambar 3.7 Respons Siswa Terhadap Media Virtual Reality Digunakan Sesuai Materi



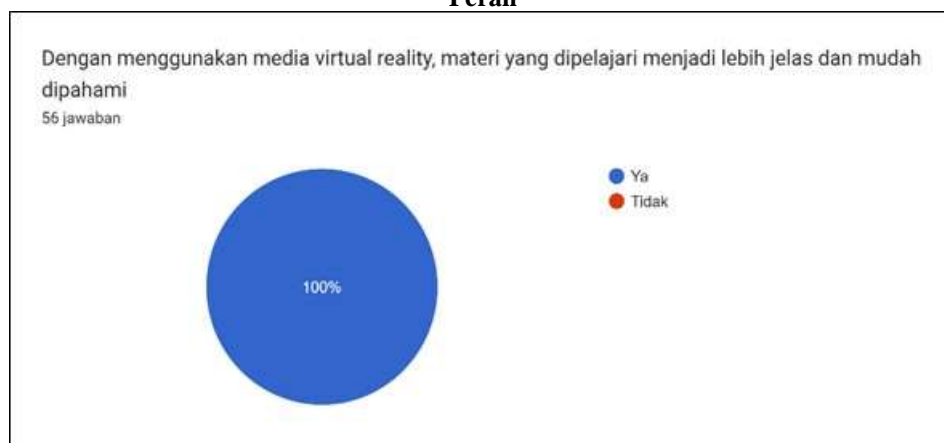
Gambar 3.8 Respons Siswa Terhadap Minat Belajar Dalam Bermain Peran

Berdasarkan gambar 3.8 mengenai respons siswa terhadap minat belajar dalam bermain peran, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa tertarik belajar bermain peran setelah menggunakan media *virtual reality*.

Berdasarkan gambar 3.9 mengenai respons siswa terhadap kemudahan menjawab soal dan mengimplementasikan melalui bermain peran, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa mampu menjawab soal-soal dan mengimplementasikannya melalui bermain peran setelah menggunakan media *virtual reality*.



Gambar 3.9 Respons Siswa Terhadap Kemudahan Menjawab Soal dan Mengimplementasikan Melalui Bermain Peran



Gambar 3.10 Respons Siswa Terhadap Kejelasan Pemahaman Setelah Menggunakan Virtual Reality

Berdasarkan gambar 3.10 mengenai respons siswa terhadap kejelasan pemahaman setelah menggunakan *virtual reality*, jumlah respons yang menjawab “ya” sebanyak 56 siswa. Dalam hal ini, seluruh siswa mampu mempelajari dan memahami materi pembelajaran setelah menggunakan *virtual reality*.

Secara keseluruhan respons siswa terhadap penggunaan media *virtual reality*, sangat baik. Rata-rata seluruh siswa mampu mempelajari, mengeksplorasi, memahami materi, menggunakan *virtual reality* dengan baik.

4. KESIMPULAN

Kemunculan Covid-19 sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia dalam berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Kemunculan virus tersebut, mengharuskan pemerintah menetapkan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ. Dampak dari PJJ dalam bidang pendidikan baik guru maupun siswa, yaitu kurangnya interaksi dan kontrol guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setelah kasus penyebaran Covid-19 menurun, pemerintah kembali mengizinkan pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas atau PTMT agar pembelajaran berangsur kembali normal. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama No. 03 tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19), perizinan PTMT harus memenuhi syarat-syarat protokol kesehatan agar terhindar dari penularan Covid-19 di sektor sekolah.

Masa transisi dari PJJ menjadi PTMT pada akhirnya berdampak pada aktivitas di dalam kelas, yaitu kurang adanya interaksi dalam belajar, siswa pasif di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak kondusif dan sebagainya. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Tambelang. Guru tersebut memaparkan bahwa, kondisi kelas belum sepenuhnya efektif karena

masa transisi ini masih terasa dampak dari pembelajaran daring, yaitu siswa kurang aktif dan guru kurang mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran.

Dalam membantu memecahkan masalah serta mencari solusi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, aktif dan efektif. Peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 menggunakan media virtual reality dalam pembelajaran bermain peran. Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dialog siswa dalam bermain peran. Selain itu, penelitian ini pun dapat menjadi sarana menciptakan situasi kelas yang aktif kembali.

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian deskripsi siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 saat bermain peran, rata-rata siswa memiliki kekuatan vokal yang sangat bagus dan kuat. Penjelasan tersebut sesuai dengan jumlah siswa dari hasil penilaian deskripsi, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kekuatan vokal yang bagus, kuat, lantang dan tegas, dengan jumlah 45 dari 56 siswa. Pada kualitas kejernihan suara, mayoritas siswa memiliki kejernihan suara yang sangat baik dengan jumlah 55 dari 56 siswa. Pada aspek penilaian artikulasi suara, terdapat 33 dari 56 siswa yang artikulasinya lancar dan tepat.

Selain itu, terdapat pula aspek penilaian yang berkaitan dengan gerak, mimik maupun ekspresi. Pada penilaian tersebut, mayoritas siswa dapat menampilkan gerak yang bagus dan mengetahui tujuannya dalam bergerak. Siswa yang berperan mampu mengikuti alur cerita sehingga pergerakan yang ditampilkan tidak mengganggu pemain lain dalam berperan. Selain itu, mimik dan ekspresi yang ditampilkan sudah bagus dan sesuai dengan masing-masing karakter tokoh, baik yang berperan sebagai pribumi, pedagang, pembeli, penjajah dan sebagainya.

Pada aspek penilaian sikap tubuh dan penampilan, rata-rata siswa memiliki sikap tubuh dan penampilan yang baik. Setiap tokoh mampu memberikan sikap tubuh sesuai karakter yang diperankan, seperti tokoh komandan TKR harus menampilkan sikap tubuh yang gagah dan tegas atau tokoh dr. Kariadi yang berwibawa dan bijaksana. Selain itu penampilan yang ditampilkan, didukung pula dengan busana yang dipakai sehingga membangun cerita dengan baik.

Pada aspek kerja sama antarpemain, rata-rata siswa mampu bekerja sama dengan baik. Hal itu ditunjukkan dengan koordinasi saat bermain peran. Siswa mampu memberikan ruang gerak kepada pemain lain saat bermain peran. Selain itu, siswa pun mampu memberikan jeda saat pemain lain berdialog agar tidak terjadi bentrok saat berbicara.

Aspek penilaian terakhir pada pertunjukkan bermain peran, yaitu tempo permainan. Tempo permainan merupakan cepat atau lambatnya permainan dari masing-masing tokoh. Tempo tersebut berpengaruh pula pada durasi pertunjukkan. Rata-rata siswa mampu bermain peran dengan tempo yang baik, tidak terlalu lambat maupun terlalu cepat. Pengaturan tempo ini bertujuan untuk membangun cerita dengan baik, memberikan kesempatan kepada penonton untuk berimajinasi mengenai setiap adegan yang dimainkan. Jika terlalu cepat penonton akan kesulitan untuk memahami cerita yang dipertunjukkan. Sedangkan, jika terlalu lambat akan memberikan kesan membosankan pada cerita yang dipertunjukkan.

Berdasarkan penilaian kemampuan dialog siswa pada aspek kebahasaan dengan fokus pelafalan, mayoritas siswa mampu mengucapkan bunyi fonem vokal maupun fonem konsonan dengan jelas seperti fonem /a/, /b/, /c/, /d/ maupun /e/, sebanyak 48 siswa. Pada penilaian aspek kebahasaan dengan fokus kosakata, mayoritas siswa yang mampu menguasai kata-kata, istilah, ungkapan yang bermakna dengan tepat dan sesuai, seperti /guru/, /edukasi/, maupun /sekolah/, sebanyak 51 siswa. Pada penilaian aspek kebahasaan dengan fokus struktur kalimat, mayoritas siswa mampu menyusun kata yang diujarkan berdasarkan struktur kalimat, seperti S+P+O+K, dengan jumlah 55 siswa.

Berdasarkan penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus materi, mayoritas siswa mampu memahami topik dan pokok bahasan yang sesuai dengan materi dalam bermain peran, dengan jumlah 53 siswa. Pada penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus gaya, mayoritas siswa mampu mengekspresikan gerakan, busana serta keluwesan dalam bertutur sesuai dengan tokoh yang diperankan saat bermain peran, dengan jumlah 55 siswa. Pada penilaian aspek non-kebahasaan dengan fokus kelancaran dialog, mayoritas mampu menyampaikan ujarannya dengan

lancar, cepat dan tepat tanpa jeda, seperti /saya senang bermain peran/, sebanyak 37 siswa. Selain itu, jumlah siswa yang cukup mampu menyampaikan ujarannya dengan lancar, cepat dan terdapat jeda, seperti /saya/ senang/ bermain peran/, sebanyak 19 siswa.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata jumlah siswa yang memiliki kemampuan dialog yang sangat baik sebanyak 51 dari 56 siswa dinilai berdasarkan aspek kebahasaan dengan fokus penilaian pada pelafalan, kosakata, dan struktur kalimat. Sedangkan pada aspek non-kebahasaan, rata-rata jumlah siswa yang memiliki kemampuan dialog yang sangat baik sebanyak 48 dari 56 siswa.

Berdasarkan respons siswa, rata-rata respons terdapat 55 dari 56 siswa yang memberikan respons baik terhadap penggunaan media virtual reality dalam pembelajaran bermain peran. Penggunaan media virtual reality mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dalam mempelajari materi bahasa Indonesia. Penggunaan virtual reality dalam pembelajaran bermain peran, menghubungkan ruang lain seperti berada dalam kelas. Siswa menyukai pembelajaran bermain peran menggunakan virtual reality.

Rata-rata siswa merasa tidak sulit dalam memahami materi bermain peran menggunakan virtual reality. Siswa mampu mengeksplorasi materi bermain peran menggunakan virtual reality. Siswa mampu menganalisis poin-poin penting berkaitan dengan pertunjukkan bermain peran setelah menggunakan virtual reality. Siswa senang, guru menyediakan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan virtual reality. Virtual reality yang digunakan dapat dilihat dengan baik. Penggunaan virtual reality mampu menarik minat siswa dalam belajar bermain peran. Penggunaan virtual reality sudah sesuai dengan materi bermain peran. Siswa mampu mengerjakan soal hingga mengimplementasikan kegiatan bermain peran setelah menggunakan virtual reality. Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata jumlah siswa yang senang, menyukai, memahami materi menggunakan media virtual reality

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun tugas akhir peneliti. Saya ucapkan juga kepada Ibu Dian Hartati, S.S., M.Pd. dan Bapak Dr. Suntoko, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Ibu Een Nurhasanah, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik. Para Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama perkuliahan. Keluarga, sahabat dan kerabat yang telah mendukung peneliti dalam menyusun tugas akhir.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Kusumadewi, E. S. (2011). *Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta* [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://tinyurl.com/KISIKISIPENGGUNAANMEDIAVISUAL>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *XI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (Revisi, Vol. 38). PT. Remaja Rosdakarya.
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Subhayni, Sa'adiyah, & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara* (Azhari (ed.); Vol. 1). Syiah Kuala University Press.
- Suroso. (2015). Drama: Teori dan Praktik Pementasan. In *TLS - The Times Literary Supplement* (Vol. 1, Issue 5292).