

---

## EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK YANG BERORIENTASI *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* DALAM PEMBELAJARAN DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMAN 1 CIMALAKA TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Ramdan Muhidin\*, Asep Saepurokhman, Mimih Aminah.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – FKIP Universitas Sebelas April Sumedang

---

### Info Artikel

#### *Sejarah Artikel:*

Diterima 10/8/2022

Disetujui 18/8/2022

Dipublikasikan 22/8/2022

### Kata kunci:

Metode Role Playing,  
Pendekatan Saintifik, Higher  
Order Thinking Skills,  
Drama.

### ABSTRAK

Satu dari berbagai materi pembelajaran sastra yang harus dipelajari dan diapresiasi siswa adalah drama. Ketidakberhasilan pembelajaran drama terjadi karena peserta didik merasa bosan. Proses pembelajaran drama hanya menekankan pada proses mendengarkan materi, duduk, diam dan catat, tidak mengarah pada proses berpikir kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih guru yaitu metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran drama antara yang menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dengan yang tidak menggunakan metode *role playing* pada kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan uji statistik dua perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimen* dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan tes unjuk kerja. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS pada kelas eksperimen tergolong tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran drama pada kelas eksperimen yang mencapai 81 dan tergolong pada kategori baik. Tingkat keberhasilan pembelajaran drama pada kelas kontrol juga tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran yang mencapai 80 dan tergolong pada kategori baik. Tidak terdapat perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran drama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang menunjukkan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $0,6172 < 2,0003$ . Dengan demikian, kedua metode tersebut sama baiknya bila digunakan dalam pembelajaran drama.

---

### Keywords:

*role playing method, scientific approach, higher order thinking skills, drama.*

---

### ABSTRACT

One of the various literature learning materials that students must learn and appreciate is drama. The failure of drama learning occurs because students feel bored. The drama learning process only emphasizes the activities of sitting, being silent, listening and taking notes, and does not lead to students' creative thinking. Therefore, it takes a learning method and approach that can increase the creativity of students. One of the learning methods that teachers can choose is the role playing method with a HOTS-oriented scientific approach. This study aims to

determine the difference in the success rate of drama learning between those who use the role playing method with a HOTS-oriented scientific approach in the experimental class and those who do not use the role playing method in the control class. Data analysis was performed with two treatment statistical tests. The method used in this research is quasy experiment with qualitative and quantitative analysis. Based on the results of data analysis, it is known that the success rate of learning drama with the role playing method with a HOTS-oriented scientific approach in the experimental class is high. This is evidenced by the average value of drama learning outcomes in the experimental class which reached 81 and was classified as good. The success rate of learning drama in the control class is also relatively high. This is evidenced by the average value of learning outcomes which reach 80 and belong to the good category. There is no difference in the success rate of learning drama between the experimental class and the control class. This is evidenced by the results of the calculation of the t test which shows  $t_{hitung} < t_{tabel}$  or  $0.6172 < 2.0003$ . Thus, the two methods are equally good when used in drama learning.



© 2022 Universitas Sebelas April – Sumedang

---

**\*Corresponding Author:**

Ramdan Muhidin,  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Universitas Sebelas April Sumedang,  
Jl. Angkrek Situ No.19 Situ, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang 453523.  
Email: [ramdanmuhidin12@gmail.com](mailto:ramdanmuhidin12@gmail.com).

---

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dipelajari siswa SMA adalah sastra. Sastra tidak bisa terlepas dari karya sastra yang di dalamnya terkandung nilai estetik, nilai didaktis, sosiologis, psikologis yang bermanfaat bagi peserta didik. Sastra adalah sebuah karya hasil manusia baik itu lisan maupun tulisan yang di dalamnya mengandung nilai estetik. Satu dari beberapa materi pembelajaran sastra yang harus dipelajari dan diapresiasi siswa adalah drama. Tambojang (Putri, dkk., 2020: 16), “Drama adalah cerita yang unik. Ia tidak untuk dibaca saja, tetapi untuk dipertunjukkan sebagai tontonan”. Drama pada masa sekarang memang masih kurang populer bila dibandingkan dengan karya sastra lainnya seperti novel, cerpen, maupun puisi. Meskipun dalam drama terdapat berbagai nilai yang bermanfaat bagi peserta didik.

Satu dari beberapa materi pembelajaran drama yaitu menampilkan salah satu tokoh dalam bentuk pementasan drama. Pementasan drama merupakan materi pembelajaran yang sangat menarik karena dapat mengasah kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa. Pementasan drama bukanlah suatu yang mudah karena membutuhkan kekompakan dengan pemeran tokoh yang lainnya agar berjalan sesuai dengan rencana dan menyampaikan pesan dengan tepat kepada penonton. Hal yang harus diperhatikan dalam bermain drama yaitu penghayatan, volume suara, lafal, mimik, intonasi, ekspresi, improvisasi, dan karakteristik.

Bila kita amati pada saat menampilkan tokoh dalam pementasan drama, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan tokoh lainnya. Ketidakkompakan tersebut terjadi karena latihan yang tidak sungguh-sungguh pada saat proses pembelajaran serta rasa kurang percaya diri untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Banyaknya peserta didik yang kurang termotivasi untuk mempelajari materi pementasan drama, karena menganggap pembelajaran drama merupakan suatu materi pelajaran yang sulit. Padahal sebenarnya materi pementasan drama merupakan materi yang menarik dan menantang untuk meningkatkan keterampilan dan menambah pengalaman selama belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu diperlukan berbagai upaya dari seorang guru agar motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Dikatakan demikian, karena tugas seorang guru adalah sebagai fasilitator, desainer, dan motivator dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang masih menjadi penyebab munculnya permasalahan di atas yaitu ketidaktepatan penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah sebuah cara untuk memusatkan perhatian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Astawa dan Adnyana (2018: 19) mengemukakan bahwa, “Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu”. Penerapan metode pembelajaran yang tepat merupakan upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Satu dari beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pementasan drama yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang efektif dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Gintings (2010: 56), “Metode *role playing* adalah metoda yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaan nyata”. Metode *role playing* atau bermain peran yaitu “Berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan tertentu...”. (Wahab dalam Busri, dkk., 2020: 54). Hal ini berarti metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa selama pembelajaran pementasan drama.

Tidak hanya dalam penggunaan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode yang klasik, tetapi pendekatan pembelajaran pun belum menguntungkan peserta didik selama proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan kadang-kadang masih berpusat pada tenaga pendidik yang seharusnya lebih berpusat kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru juga harus dapat memilih dan menggunakan pendekatan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang guru dalam membuat perencanaan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahim, dkk. (2021: 2) bahwa, “Pendekatan pembelajaran adalah salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa”. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang guru dalam membuat perencanaan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru hendaknya berorientasi pada peserta didik agar mampu berpikir kritis secara sistematis dalam memecahkan masalah dan mencari solusinya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dipilih guru yaitu pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang menekankan agar peserta didik dapat berpikir secara ilmiah. Pendekatan ini memiliki tahapan yang sistematis dalam pembelajaran yang meliputi kegiatan memahami, menanya, mengumpulkan informasi, mengelola informasi, dan mengkomunikasikan. Melalui penggunaan pendekatan ini diharapkan peserta didik dapat berpikir secara sistematis, ilmiah, dan kritis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, pendekatan saintifik sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran pada abad ke-21. Penggunaan pendekatan saintifik, sebaiknya berorientasi pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan mental yang paling dasar.

Dengan demikian, HOTS lebih menekankan pada pembelajaran abad ke-21 yaitu kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

Pembelajaran drama yang berorientasi HOTS menuntut peserta didik dapat berpikir kreatif, kritis, komunikasi dan berkolaborasi selama proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide-idenya, menemukan sebuah solusi, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pementasan drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berpikir kritis, berkreaitif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Dikatakan demikian, karena proses pembelajarannya berpusat kepada peserta didik. Artinya peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut bukan sebagai objek tetapi sebagai subjek pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mencoba untuk menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran pementasan drama.

## **2. Tinjauan Teori**

### **2.1 Pementasan Drama**

Drama adalah salah satu jenis karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia dengan gerak dan dialog. Drama merupakan karya dari sastrawan yang menceritakan realita kehidupan, watak, dan tingkah laku manusia yang memberikan pesan moral bagi pembaca naskah maupun penonton dalam sebuah pementasan drama. Hal ini sejalan dengan Harymawan (Putri, dkk., 2020: 13) yang menjelaskan, “Kata drama berasal dari kata Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya”. Jadi drama berarti perbuatan atau tindakan. Dengan demikian, drama bukan hanya menampilkan akting tetapi melukiskan sifat dan sikap manusia yang sering dilihat dalam kehidupan nyata. Drama juga merupakan bagian dari sebuah kesenian. Dengan kata lain, drama adalah karya sastra yang di dalam naskahnya lebih menekankan pada dialog, gerak, dan interaksi antara tokoh yang mengandung pesan moral tertentu.

Pementasan drama adalah bagian dalam melestarikan dan mengapresiasi drama. Pementasan drama yang sering dilihat yaitu dialog antara tokoh, interaksi antara tokoh, gerakan, dan ekspresi tokoh dengan unsur pembangunnya. Menurut Setyaningsih (2018: 10), “Pementasan drama adalah kesenian yang sangat kompleks karena selain melibatkan banyak seniman juga mengandung banyak unsur”. Unsur-unsur dalam pementasan drama saling mendukung dalam kelancaran pementasan drama, sehingga unsur-unsur tersebut tidak dapat dipisahkan. Unsur-unsur tersebut di antaranya naskah drama, sutradara, pemeran, tata pentas, dan dekorasi. Lebih lanjut Egitama (2017: 14) mengemukakan bahwa, “Pementasan drama adalah bermain drama di atas panggung dan ditonton banyak orang”. Dengan kata lain, pementasan drama adalah bermain di atas panggung dengan melibatkan akting dan dialog yang mengandung nilai moral bagi penonton. Dalam pementasan drama harus memperhatikan unsur-unsur pendukungnya untuk mencapai pementasan drama yang maksimal. Dengan demikian, pementasan drama adalah bermain peran di atas panggung dengan melibatkan akting dan dialog. Dalam pementasan drama harus memperhatikan unsur-unsur pendukungnya untuk mencapai pementasan drama yang maksimal. Pementasan drama memiliki nilai seni yang tinggi, karena dalam sebuah pementasan drama berbagai unsur disatukan seperti dialog, akting, dekorasi dan tata pentas.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pementasan drama yaitu penghayatan, gestur, lafal, volume suara, mimik, intonasi, ekspresi, improvisasi, dan karakteristik. Komponen inilah yang membedakan pementasan drama dengan karya sastra yang lainnya. Komponen tersebut harus dipahami dan dikuasi oleh pemeran sebelum pementasan drama dilakukan. Selain itu, pemain harus berlatih secara memaksimalkan agar bakat dan karakter sesuai

dengan tokoh yang diperankan. Dengan demikian, dalam pementasan drama terdapat hal-hal yang harus diperhatikan seperti penghayatan atau penjiwaan dalam memerankan tokoh. Gestur yaitu gerak-gerik anggota tubuh seperti tangan, kepala, dan kaki. Lafal bagaimana mengungkapkan kata demi kata sesuai dengan makna kalimatnya. Volume suara yaitu bunyi dari mulut yang keluar pada saat memerankan tokoh dengan jelas agar terdengar oleh penonton. Mimik yaitu raut wajah yang menggambarkan sifat tokoh yang diperankan. Intonasi yaitu rendah, tinggi, keras, dan lembutnya suara. Ekspresi yaitu emosi yang dikeluarkan oleh pemeran tokoh untuk menggambarkan perasaannya. Improvisasi yaitu ide-ide yang keluar secara spontan dalam pementasan drama sesuai dengan karakter yang diperankannya. Karakterisasi yaitu sifat dari tokoh yang harus sesuai dengan kepribadiannya. Dengan demikian, komponen tersebut memegang peranan yang sangat penting dalam sebuah pementasan drama. Memperhatikan komponen pementasan drama seperti penghayatan, gestur, intonasi, lafal, mimik, ekspresi, volume suara, mimik, improvisasi, dan karaktersistik menjadi sebuah poin penting dalam menyukkseskan pementasan drama.

## 2.2 Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan peserta didik seolah-olah berada dalam suatu situasi tertentu untuk memperoleh pemahaman tentang sebuah konsep. Metode *role playing* yaitu metode pembelajaran yang menitikberatkan peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gintings (2010; 56) bahwa, “Metode *role playing* adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaan nyata”. Selanjutnya Wahab (Busri, 2020: 54) mengatakan bahwa, “Metode bermain peran yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan tertentu”. Hal ini berarti metode *role playing* menitikberatkan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran.

Pada dasarnya metode bermain peran ini dapat digunakan dalam mempraktikkan suatu kejadian yang pernah dialami seseorang sehingga hikmahnya dapat diambil oleh siswa lain. Siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif baik dalam bertindak, berlaku, maupun berbahasa seperti orang yang diperankannya sehingga siswa akan lebih memahami dan mengingat konsep, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasi yang menandai perilakunya, dan siswa dapat mempelajari nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat lewat peran yang dilakukannya. Metode bermain peran menuntut guru untuk mencari kekurangan peran yang diperagakan siswa. Penggunaan metode ini lebih ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dengan kata lain, metode bermain peran lebih ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu-situasi masalah yang secara nyata dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk menampilkan peran-peran tertentu sesuai dengan keadaan nyata dalam kehidupan. Metode *role playing* memberikan pengalaman secara langsung pada saat proses pembelajaran dan membuat peserta didik aktif. Dengan demikian, metode *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

### **2.3 Pendekatan Saintifik**

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih umum. Pendekatan saintifik diyakini sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada perkembangan dan pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Hosnan (Lestari, 2020: 3) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik lebih menekankan pada proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data (menalar), menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pendekatan saintifik lebih menekankan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Pendekatan saintifik berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang lain karena pendekatan saintifik begitu sistematis dalam langkah-langkah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam memecahkan masalah saat pembelajaran siswa lebih diutamakan untuk mencarinya dengan pengamatan sendiri, merumuskannya, mengajukan permasalahan sendiri, mengumpulkan data dengan caranya sendiri, menganalisis data sesuai dengan fakta, menarik kesimpulan sendiri dengan bukti-bukti yang ditemukannya, dan mengkomunikasikannya sesuai dengan penemuannya. Dengan demikian, terlihat bahwa pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang sistematis untuk membuat peserta didik memahami, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah data, dan mengkomunikasikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan saintifik memiliki karakteristik yang berorientasi pada siswa, sehingga siswa lebih berperan aktif selama proses pembelajaran. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih ilmiah dalam menemukan masalah dan mencari solusinya. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang harus diimplementasikan dalam Kurikulum 2013, baik pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, terlihat bahwa pendekatan saintifik lebih mengutamakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan bakat siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan sikap dan karakter siswa, serta meningkatkan kemampuan mengkomunikasikan hasil belajar. Pendekatan saintifik berupaya agar siswa tidak hanya memahami materi tetapi lebih dari itu, yaitu memperhatikan juga bakat, motivasi, sikap, dan hasil belajar yang terukur yang dapat dicapai siswa.

### **2.4 Higher Order Thinking Skills**

Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skill* atau HOTS. Menurut Resnick (Ariyana, dkk., 2018: 5) keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah “Proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan mental yang paling dasar”. Dengan kata lain, keterampilan berpikir tingkat tinggi menitikberatkan siswa berpikir kritis, berkreaitif, bekerjasama, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah sebuah proses berpikir yang sangat kompleks dalam menguraikan materi, membuat simpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan mental yang paling dasar dalam proses pembelajaran. Dengan proses berpikir tingkat tinggi diharapkan siswa mampu memecahkan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran dengan solusi yang ditemukannya dengan

berdasarkan pada fakta dan data. Oleh karena itu, siswa juga perlu membangun hubungan dengan mental dalam menghadapi persoalan yang ada selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, HOTS adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik dalam memahami materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan mental dalam mencari solusi. Dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, peserta didik lebih berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan konsep pengetahuan dengan berbasis aktivitas.

Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi akan membuat siswa semakin aktif dan penasaran dalam memecahkan sebuah masalah dalam pembelajaran yang ditempuh. King, dkk., (Ariyana, dkk., 2018: 36), mengemukakan tentang hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu terletak pada konteks atau materi pembelajaran dan konteks peserta didik. Apabila peserta didik belum siap untuk melakukan keterampilan berpikir tingkat tinggi, maka perlu dibangun terlebih dahulu jembatan penghubung antara proses berpikir tingkat rendah menuju berpikir tingkat tinggi. Caranya adalah dengan membangun skemata dari pengetahuan awal yang telah diperoleh sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Setelah terpenuhi, maka guru perlu mempersiapkan sebuah situasi nyata yang dapat menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi dengan menciptakan dilema, kebingungan, tantangan, dan abiguitas dari permasalahan yang direncanakan akan dihadapi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa secara sistematis dan terencana agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

### 3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Surakhmad (2004: 149) menyatakan bahwa, "Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui suatu hal yang diharapkan dari variabel-variabel yang diselidiki." Metode tersebut digunakan atas dasar pertimbangan bahawa sifat penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu atau eksperimen yang tidak sebenarnya, karena di dalam eksperimen ini kondisi objek penelitian sulit untuk diubah dalam bentuk pemberian perlakuan tertentu. Dalam *quasi experiment* ini ada yang disebut kelompok eksperimen atau kelompok yang diberi perlakuan berupa pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi *Higer Order Thinking Skills* (HOTS) dan ada kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan metode ceramah dengan pendekatan *teacher centered*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *post test only control design*. Rukminingsih, dkk., (2020: 56) mengemukakan langkah-langkah dalam menggunakan desain ini sebagai berikut. 1) Menugaskan setiap subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak atau random. 2) Melaksanakan eksperimen terhadap kelompok eksperimen. 3) Mengadakan tes baik terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. 4) Mencari perbedaan rata-rata skor postes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan metode statistik; untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak. Dengan demikian, terlihat bahwa alur penelitian ini diawali dengan menentukan sampel. Sampel yang diperlukan dalam penelitian ini sebanyak dua

kelas yaitu satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Kemudian, diadakan postes di kedua kelas penelitian untuk mendapatkan hasil pembelajaran pementasan drama dengan menggunakan kedua metode tersebut. Selanjutnya, kedua hasil tes dibandingkan untuk mengetahui perbedaan tingkat keberhasilan dari kedua kelas penelitian sehingga diketahui tingkat efektivitas metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

##### 4.1 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai tes akhir dari pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS di kelas eksperimen dan data nilai tes akhir yang tidak menggunakan metode *role playing* pada kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka Tahun Pelajaran 2021/2022. Dengan kata lain, data penelitian ini adalah hasil pembelajaran pementasan drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS yang berupa nilai postes siswa. Data tersebut diperoleh pada Rabu 25 Mei 2022 jam pelajaran pertama, kedua, ketiga, dan keempat melalui tes yang dilakukan pada siswa kelas XI-2 SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022. Hasil pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1**  
**Data Nilai Hasil Pembelajaran Drama**  
**dengan Metode *Role Playing* dengan Pendekatan Saintifik yang Berorientasi HOTS**  
**pada Kelas Eksperimen**

No	Kode Sampel	Indikator Penilaian					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	A001	15	3	15	20	3	56	70
2	A002	20	3	15	20	10	68	85
3	A003	20	10	10	20	10	70	88
4	A004	20	3	15	20	10	68	85
5	A005	20	10	10	20	10	70	88
6	A006	20	3	15	20	10	68	85
7	A007	20	10	10	20	10	70	88
8	A008	15	3	15	20	3	56	70
9	A009	15	10	10	15	10	60	75
10	A0010	20	10	10	20	10	70	88
11	A0011	15	3	15	20	3	56	70
12	A0012	15	3	15	20	3	56	70
13	A0013	20	3	15	20	10	68	85
14	A0014	15	10	10	15	10	60	75
15	A0015	20	10	10	20	10	70	88
16	A0016	20	3	15	20	10	68	85
17	A0017	15	7	15	20	7	64	80
18	A0018	20	3	15	20	10	68	85

19	A0019	15	7	15	20	7	64	80
20	A0020	20	3	15	20	10	68	85
21	A0021	20	7	15	20	10	72	90
22	A0022	15	10	10	15	10	60	75
23	A0023	15	7	15	20	7	64	80
24	A0024	15	7	15	20	7	64	80
25	A0025	20	7	15	20	10	72	90
26	A0026	15	3	15	20	3	56	70
27	A0027	20	10	10	20	10	70	88
28	A0028	15	7	15	20	7	64	80
29	A0029	15	7	15	20	7	64	80
Jumlah							<b>2358</b>	
Rata-rata							<b>81</b>	

Keterangan:

1. Penghayatan
2. Gestur
3. Intonasi dan lafal
4. Ekspresi
5. Kesesuaian dialog antara tokoh

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa yang menjadi sampel penelitian pada kelas eksperimen yaitu siswa kelas XI 2 SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 29 siswa. Nilai tertinggi hasil pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS yaitu 90 dan nilai terendah adalah 70 dengan nilai rata-rata 81 dan tergolong pada kategori baik.

Data penelitian selanjutnya yaitu data hasil pembelajaran drama yang tidak menggunakan metode *role playing* pada kelas kontrol. Data tersebut diperoleh pada Selasa 24 Mei 2022 jam pelajaran pertama, kedua, ketiga, dan keempat melalui tes yang dilakukan pada siswa kelas XI-1 SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022. Hasil pembelajaran drama yang tidak menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2**  
**Data Nilai Hasil Pembelajaran Drama yang Tidak Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas Kontrol**

No	Kode Sampel	Indikator Penilaian					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	B001	15	7	15	20	7	64	80
2	B002	15	7	15	20	7	64	80
3	B003	20	7	15	20	10	72	90
4	B004	15	7	15	15	10	62	78
5	B005	15	3	15	20	3	56	70
6	B006	20	10	10	20	10	70	88
7	B007	20	10	10	20	10	70	88
8	B008	20	3	15	20	10	68	85
9	B009	20	7	15	20	10	72	90
10	B0010	15	7	15	15	10	62	78
11	B0011	15	7	15	15	10	62	78

12	B0012	20	7	15	20	10	72	90
13	B0013	15	10	10	15	10	60	75
14	B0014	20	10	10	20	10	70	88
15	B0015	15	10	10	15	10	60	75
16	B0016	15	10	10	15	10	60	75
17	B0017	15	3	15	20	3	56	70
18	B0018	15	3	15	20	3	56	70
19	B0019	15	7	15	15	10	62	78
20	B0020	15	7	15	20	7	64	80
21	B0021	15	7	15	20	7	64	80
22	B0022	20	10	10	20	10	70	88
23	B0023	15	10	10	15	10	60	75
24	B0024	15	10	10	15	10	60	75
25	B0025	15	7	15	15	10	62	78
26	B0026	15	10	10	15	10	60	75
27	B0027	20	3	15	20	10	68	85
28	B0028	20	3	15	20	10	68	85
29	B0029	15	7	15	20	7	64	80
30	B0030	20	3	15	20	10	68	85
31	B0031	15	3	15	20	3	56	70
32	B0032	15	7	15	20	7	64	80
33	B0033	15	3	15	20	3	56	70
							Jumlah	2632
							Rata-Rata	80

Keterangan:

1. Penghayatan
2. Gestur
3. Intonasi dan lafal
4. Ekspresi
5. Kesesuaian dialog antara tokoh

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa yang menjadi sampel penelitian pada kelas kontrol yaitu siswa kelas XI-1 SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 33 siswa. Nilai tertinggi hasil pembelajaran drama yang tidak menggunakan metode *role playing* yaitu 90 dan nilai terendah adalah 70 dengan nilai rata-rata 80 dan tergolong pada kategori baik.

#### 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills*. Dengan kata lain, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan mementaskan drama siswa XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa nilai tes akhir hasil pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* pada kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 2358 dengan nilai terbesar yaitu 90 dan nilai terkecil 70, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 81. Dengan demikian, kemampuan mementaskan drama siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022 setelah dilaksanakan proses pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan

saintifik yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* tergolong pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa terdapat 24 siswa dari 29 siswa kelas XI-2 yang mendapat nilai 75 atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Cimalaka yaitu mencapai 83%.

Berdasarkan hasil analisis data pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai tes akhir atau potes hasil pembelajaran drama dengan metode ceramah dengan pendekatan *teacher centered* secara keseluruhan adalah 2362 dengan nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 70 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80. Dengan demikian, kemampuan mementaskan drama siswa setelah pembelajaran drama dengan metode ceramah dengan pendekatan *teacher centered* pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa terdapat 28 siswa dari 33 siswa kelas XI-1 yang mendapat nilai 75 atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Cimalaka yaitu mencapai 85%.

Berdasarkan uji homogenitas dua varians, diketahui bahwa kedua varians dikatakan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesisnya dilanjutkan dengan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran drama antara yang menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dengan yang tidak menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh  $t_{hitung}$  0,6172 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,0003. Apabila dibandingkan, ternyata nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $0,6172 < 2,0003$ . Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa, “Terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam mementaskan drama dengan kedua metode dan pendekatan pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol” **ditolak atau  $H_a$  ditolak**. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan hasil pembelajaran drama antara yang menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* dengan yang tidak menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022. Artinya, kedua metode dan pendekatan pembelajaran tersebut sama baiknya apabila digunakan dalam pembelajaran drama. Dengan kata lain, kedua metode dan pendekatan pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mementaskan drama siswa.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pembelajaran drama dengan menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Tingkat keberhasilan pembelajaran drama dengan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran drama pada kelas eksperimen yang mencapai 81 dan tergolong pada kategori baik.
2. Tingkat keberhasilan pembelajaran drama yang tidak menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai

rata-rata hasil pembelajaran drama pada kelas kontrol yang mencapai 80 dan tergolong pada kategori baik.

3. Tidak terdapat perbedaan tingkat keberhasilan pembelajaran drama antara yang menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS dengan yang tidak menggunakan metode *role playing* dengan pendekatan saintifik yang berorientasi HOTS pada siswa kelas XI SMAN 1 Cimalaka tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang menunjukkan  $t_{hitung}$  0,6172 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  adalah 2,0003. Artinya, kedua metode dan pendekatan pembelajaran tersebut sama baiknya apabila digunakan dalam pembelajaran pementasan drama.

## REFERENSI

- Ariyana, Y. dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Astwa, I. B. M., dan Adnyana, I. G. A. P. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Busri, H. dkk. (2020). *Linguistik Terapan Konsep Pembelajaran dan Penelitian Linguistik Mutakhir*. Malang: Literasi Nusantara.
- Egitama. (2007). *Mari Mengenal Drama*. Surakarta: CV Teguh Karya.
- Gintings, A. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Humaniora.
- Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Putri, N. A., Wijaya, R. S., dan Novitasari, E. (2020). *Ruang Lingkup Drama*. Medan: Guepedia.
- Rahim, dkk., (2021). *Pendekatan Pembelajaran Guru*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rukmini, G. A., dan Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jombang: Erhaka Utama.
- Setiyaningsih, I. (2015). *Drama Pengetahuan dan Apresiasi*. Klanten: PT. Intan Pariwara.