

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran seni teater di SMPIT Ar Raihan Bantul dilakukan secara daring. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu dengan penerapan permainan. Tujuan dari pembelajaran daring ini sama dengan pembelajaran tatap muka, yaitu mewujudkan praktik meragakan adegan fragmen. Meskipun sama namun terdapat perbedaan pada pembelajaran seni teater daring dan tatap muka, yaitu proses pembelajaran dan cara melakukan ujian praktik. Media yang digunakan dalam pembelajaran seni teater secara daring adalah *smartphone*. Metode yang digunakan adalah *AOC* yaitu peserta didik belajar tidak secara *reall-time* atau langsung. Proses pembelajaran yang pertama yaitu guru dan peserta didik tergabung dalam grup *whatsapp* seni budaya kelas VII B SMPIT Ar Raihan. Melalui grup tersebut guru menginformasikan terkait pembelajaran seni budaya tentang praktik seni teater yaitu meragakan adegan fragmen. Ujian praktik yang dilakukan dikemas dalam bentuk permainan atau permainan yang bernama "*Sambung Adegan*". Peserta didik menanggapi permainan yang diterapkan dengan senang karena merupakan hal yang baru. Penerapan permainan pada pembelajaran daring sempat mengalami kendala. Yakni keterbatasan akses internet dan ketidaktersediaan *smartphone*. Namun berkat koordinasi antar peserta didik yang baik pembelajaran tetap dapat dilakukan.

Dalam penerapan teknik permainan “*Sambung Adegan*” peserta didik diminta untuk mengunduh video tutorial atau cara melakukan permainan tersebut dan mengunduh naskah pendek berjudul “Keluarga Jimin” sebagai acuan dalam memeragakan adegan fragmen. Peserta didik diberi waktu selama satu minggu untuk mempelajari dan menghafal naskah. Kemudian peserta didik mendokumentasikan kegiatan meragakan fragmen dalam bentuk fragmen menggunakan *smartphone*. Video tersebut kemudian dikirimkan ke grup *whatsapp* seni budaya kelas VII B sebagai ujian praktik meragakan adegan fragmen. Lima dari sebelas peserta didik di kelas VII B SMPIT Ar Raihan dapat menyelesaikan permainan dengan sangat baik dan mengirimkan video ke grup *whatsapp* Seni Budaya kelas VII B tepat waktu. Sedangkan enam peserta didik lainnya tetap menyelesaikan permainan namun mengirimkan video lebih dari batas waktu yang telah ditentukan. Hal tersebut berdampak pada pemberian nilai ujian praktik peserta didik yang terlambat mengirim video.

Pengelolaan kelas secara daring lebih menekankan pada menjaga komunikasi agar suasana hati peserta didik tetap senang dan termotivasi ketika pembelajaran daring berlangsung. Ukuran keberhasilan penerapan teknik permainan pada pembelajaran daring seni teater yakni terletak pada nilai akhir ujian praktik meragakan adegan fragmen. Nilai yang diperoleh peserta didik berada di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) setelah dilakukan serangkaian pembelajaran daring. Ukuran penilaian tersebut berdasarkan rasa percaya diri, kreativitas, dan penerapan teknik akting yang meliputi mimic wajah, gestur tubuh, dan vokal. Meski terdapat peserta didik yang mendapat

pengurangan nilai akibat terlambat mengirimkan tugas, namun pengambilan nilai ujian praktik meragakan fragmen tetap dapat dilaksanakan dan mencapai nilai yang baik bagi peserta didik. Selain ukuran penilaian yang berbentuk angka, adapun ukuran penilaian berupa tanggapan guru dan peserta didik dari pembelajaran daring yang telah dilakukan. Tanggapan tersebut didapatkan dengan wawancara melalui *whatsapp*.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adapun himbauan sebagai berikut,

1. Bagi pihak SMPIT Ar Raihan dapat menjadi solusi dalam memperbaiki metode pembelajaran seni teater. Selain itu diharapkan dapat lebih mengembangkan antisipasi terhadap pembelajaran yang tidak dapat dilakukan seperti pembelajaran yang terjadi selama pandemi *Covid-19* di tahun 2020.
2. Bagi guru agar lebih meningkatkan dan mengembangkan strategi dalam menghadapi situasi pembelajaran agar tidak monoton. Perlu adanya inovasi dalam mengemas pembelajaran dan komunikasi yang baik terhadap peserta didik agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan meskipun dilakukan secara daring.
3. Perlu adanya bimbingan untuk guru berupa seminar atau *workshop* untuk menambah wawasan guru tentang permainan dan pengelolaan situasi pembelajaran agar efektif dan efisien.

4. Teknik permainan sebaiknya diterapkan pada pembelajaran tatap muka untuk memaksimalkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan teknik *ice breaking* pada pembelajaran ketika masa pandemi *Covid-19* dapat dilakukan namun terkendala karena dilakukan pada waktu yang tidak tepat.
5. Perlu adanya penanaman pola pikir terhadap peserta didik tentang pentingnya saling menghargai. Sehingga tidak hanya dari pihak guru atau fasilitator yang mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan, namun juga perlu adanya timbal balik dari peserta didik dengan bersikap baik dan menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Imam Muhlis. 2020. *Kelebihan –Kekurangan Pembelajaran Daring dan Tatap Muka*. Diakses dari <http://www.patinews.com/kelebihan-kekurangan-pembelajaran-daring-dan-tatap-muka/>. Pada 16 Agustus 2020.
- Andini. dkk. 2020. *Metode-Metode Mengajar Tatap Muka dan Online*. Diakses dari <http://slideplayer.info/slide/2756662/>. Pada 11 Agustus 2020.
- Ahmad, Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggara, Yudha. 2020. *Komponen Pembelajaran*. Diakses dari <http://yudhaanggara147.wodpress.com/artikel/komponen-pembelajaran/>. Pada 10 Agustus 2020.
- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT. Rekameedia Multiprakarsa.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astrini, Femilla. 2011. *Definisi Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Diakses dari https://www.kompasiana.com/femilla/definisi-strategi-metode-dan-teknik-pembelajaran_550993aa813311f101b1e3e2. Pada 18 Februari 2020.
- Choiroh, Nisaul. 2020. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring/ *E-Learning* dalam Pandangan Peserta didik. *Laporan Penelitian Pendidikan*. IAIN Surakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatin, Nur. 2017. *Pengertian Full Day School Serta Kelebihan dan Kekurangannya*. Diakses dari <http://seputarpengertian.blogspot.com/2017/07/pengertian-kekurangan-kelebihan.html?m=1>. Pada 27 Mei 2020, pukul 11.58 WIB.
- Halidi, Risna. 2020. *9 Manfaat Daring*. diakses dari <http://www.suara.com/health/2020/07/02/082832/9-manfaat-belajardaring-bagi-anak-selama-dirumah-aja>. Pada 13 Agustus 2020.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Iswantara, Nur. 2016. *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Bantul: Media Kreatifa.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *KBBI Apesepsi*. Diakses dari <http://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/apersepsi>. Pada 6 Juni 2020, pukul 15.30 WIB.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *KBBI Daring edisi III*. Diakses dari <https://kbbi.web.id/fragmen.html#referrer=https://www.google.com>. Pada 2 Maret 2020, pukul 10.17 WIB.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *KBBI Arti Kata Tablo*. Diakses dari <http://jagokata.com/arti-kata/tablo.html>. Pada 16 Mei 2020, pukul 21.29 WIB.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Makmun, Abin Syamsudin. 2010. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran modul*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maully, Yukha Khollyssa. 2020. *Metode Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMPIT Az-Zahra Sragen. Laporan Penelitian*. UMS
- Moleong, L. J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhammad, Fathi. 2020. *Komunikasi Daring*. Diakses dari <http://linter.net/komunikasi-daring/>. Pada 22 Juni 2020, pukul 19.52 WIB.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Mustakim. 2020. *Efektivitas Pembelajaran daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran matematika*. *Jurnal Penelitian*. No. 2715-2812. Hlm. 1-12.
- Pane, Aprida, dkk. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Hml. 3-2.
- Panjiades. 2016. *Teknik Dasar Pemeranan*. Diakses dari <http://panjiades.blogspot.com/2016/12/teknik-dasar-pemeranan-dramateather.html?m=1>. Pada 8 Agustus 2020.

- Purnomo, Eko, dkk. 2017. *Seni Budaya Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramadhan, Syahri. 2015. *Pembelajaran Tatap Muka*. Diakses dari <https://sahriramadhan17.blogspot.com>. Pada 11 Agustus 2020.
- Riyana, Cepi. 2016. *Komponen-Komponen Pembelajaran Modul 6*. Diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP> pada 10 Agustus 2020.
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ruhimat, Toto, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rumini, Sri dan Sundari, Sri. 2004, *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Santosa, Eka. 2017. *Mementaskan Fragmen*. Diakses dari <https://www.whanidproject.com/mementaskan-fragmen/>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2020, jam 02.20 WIB.
- Singarimbun, Masri, dan Effendi. 1989. *Metode Penelitian Suvey*. LP3ES. 1989.
- Slavin, Robert E. 2017. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. (Alih Bahasa: Samosir). Jakarta Barat: Indeks.
- Sofiya, Siti. 2016. Pengaruh Penggunaan *Android* dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta didik Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. *Penelitian Pendidikan*. UIN Maulana Malik.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bantul: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhada, Idad. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhardi, Giri. 2018. *Apa Saja Jenis pembelajaran Daring*. diakses dari <http://id.quora.com/Apa-saja-jenis-pembelajaran-daring>. Diakses pada 10 Agustus 2020.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistianto, Harry. 2007. *Seni Budaya*. Diakses dari <http://satujam.com/pengertian-seni-budaya/>. Pada tanggal 9 Februari 2020, jam 23.34 WIB.
- Suryono, dan Anggraeni. 2013. *Metodelogi Penelitian kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Bantul: Nuha Medika.
- Suyoto, Agustinus. 2008. *Dasar-dasar Apresiasi Drama*. Diakses dari <http://agsutoyo.files.wordpress.com/2008/08/pengantar-drama-danapresiasinya.doc> pada 16 Mei 2020, pukul 21.20 WIB.
- Toyibnapi, Farida Yusuf. 2000. *Evaluasi program*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Waluyo, Herman J. 2007. *Drama Naskah, Penulisan, dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP dan UNS Press.
- Winarno, Surakhmad. 2004. *Pengantar Penelitian Ikmiah Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Wisnu. 2018. *Pengertian Teknik Olah Tubuh, Olah pikir, dan Olah Suara pada Seni Teater*. Diakses dari <http://jelajahbaru.blogspot.com/2018/03/eksplorasi-teknik-olah-tubuh-olah-pikir.html/m=1>. Pada 10 Agustus 2020.
- Wedan, Mas. 2016. *Tujuan Pembelajaran*. Diakses dari <http://silabus.org/tujuan/pembelajaran/>. Pada 10 Agustus 2020.
- Usman. 1996. *Menjadi guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yati, Guslinda. 2017. *Metode dan Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://rantaiguru.blogspot.com/2016/05/pengertian-danlangkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing.html?m=1#.XzLrq8Mxd-E>. Pada 10 Agustus 2020.
- Yudi dan Amelia. 2018. Desain media pembelajaran berbasis daring memanfaatkan portal schoology pada pembelajaran apresiasi sastra. *Jurnal penelitian Pembelajaran*. No. 9320. Hlm. 1-9.

Zainul, dan Nasution. 2001. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.