

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA BIDANG TEATER
SECARA DARING DI KELAS VII B SMPIT AR RAIHAN
BANTUL**



Oleh:
Mayfatul Afifah
1610101017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**



Pembelajaran Seni Budaya Bidang Teater Secara Daring di Kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul

Mayfatul Afifah¹, Dilla Octavianingrum², Nur Iswantara³

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta; fefakaito@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Yogyakarta; dillaoctavia@isi.ac.id

³Institut Seni Indonesia Yogyakarta; nur.iswantara@isi.ac.id

Doc Archive

Submitted 2020

Accepted:2020

Published:2020

Keywords

; *Pembelajaran Daring;*
Seni Budaya; Teater

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran seni budaya bidang teater secara daring di kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul. Pembelajaran seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul tetap berjalan meski secara daring di tengah pandemi *Covid-19*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan pembelajaran seni budaya bidang teater secara daring di kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul. Objek penelitian adalah pembelajaran daring pada pembelajaran seni teater di SMPIT Ar Raihan Bantul. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII B dan guru seni budaya di SMPIT Ar Raihan Bantul. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat berjalan dengan cukup baik meskipun pada masa pandemi *Covid-19*. Hal tersebut terjadi karena guru menggunakan permainan pada strategi pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik pembelajaran terasa lebih menyenangkan dengan adanya variasi pembelajaran berupa permainan.

Pendahuluan

Pembelajaran seni budaya di SMPIT Ar Raihan Bantul terdiri atas teori dan praktik. Pembelajaran seni budaya menyesuaikan terhadap kemampuan tenaga pendidik, sehingga materi yang diajarkan disesuaikan dengan bidang yang dikuasai pendidik. Sekolah diperkenankan memilih dua cabang seni untuk diajarkan, hal ini mengacu pada ketetapan dari Dinas Pendidikan yakni sekolah tidak diwajibkan mengajarkan seluruh cabang dalam seni budaya. Cabang seni yang diajarkan di SMPIT Ar Raihan pada semester dua tahun ajaran 2019/2020 yaitu seni rupa dan teater untuk kelas VII dan kelas IX, sedangkan cabang musik dan tari diajarkan di kelas VIII. Pembagian jenis cabang seni ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan kesepakatan antara kepala sekolah dengan guru seni budaya.

Khusus pada kelas VII di SMPIT Ar Raihan, pembelajaran seni teater diberikan kepada kelas VII A (seluruh peserta didik laki-laki) dan

kelas VII B (seluruh peserta didiknya perempuan).

Materi seni teater untuk kedua kelas tersebut adalah meragakan adegan fragmen. Perlu diketahui bahwa pembelajaran di sekolah terpadu, termasuk di dalamnya SMPIT Ar Raihan, selama proses pembelajaran peserta didik tidak diperkenankan membuka aurat, khususnya bagi peserta didik wanita. Oleh karenanya pembelajaran seni teater yang berlangsung di kelas VII B yang keseluruhan peserta didiknya adalah perempuan dalam peragaannya menggunakan pakaian atau kostum yang tidak memperlihatkan aurat meskipun tokoh yang diperankan adalah laki-laki.

Pembelajaran tersebut diawali dengan teori teknik dasar akting dengan materi olah tubuh, olah suara/olah vokal, dan olah rasa. Pembelajaran olah tubuh melatih peserta didik mengekspresikan suatu karakter tokoh melalui tubuh. Olah suara atau olah vokal melatih mengekspresikan karakter tokoh melalui suara, dan olah rasa melatih mengekspresikan karakter

tokoh melalui perasaan. Dalam pembelajaran tersebut guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sedangkan peserta didik mendengarkan sambil mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Terkadang guru memanfaatkan fasilitas LCD untuk menampilkan *power point* atau video yang berhubungan dengan peragaan fragmen sebagai media pembelajaran. Sesekali guru juga menerapkan metode diskusi yang digunakan guru dalam pengelolaan kelas.

Tahun 2020 merupakan tahun yang sulit termasuk bagi pendidikan karena adanya pandemi *Covid-19*. Munculnya pandemi *Covid-19* mengakibatkan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka untuk sementara dihentikan, hal ini dilakukan agar menghindari penularan virus dan pembelajaran harus dilaksanakan dari jarak jauh. Ketika pandemi *Covid-19* pembelajaran tidak boleh dilaksanakan secara tatap muka, karena pembelajaran tatap muka yang dalam pelaksanaannya tidak ada jarak antara guru dengan peserta didik dan antar peserta didik memungkinkan terjadi penularan virus *Covid-19*. Hal tersebut menjadi alasan pembelajaran wajib dilakukan secara daring atau *online*.

Pembelajaran dalam jaringan atau daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran ini disebut juga pembelajaran jarak jauh karena jarak antara peserta didik dengan guru jauh sehingga dalam pelaksanaan metode dan media yang digunakan berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Perbedaan tersebut mengakibatkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajarannya berbeda karena penyampaian materi tidak dapat dilakukan secara langsung, akan tetapi menggunakan *Whatsapp*. Penjelasan materi dapat menggunakan aplikasi *GoogleMeeting* atau program sejenis.

Hal utama yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran jarak jauh ini ialah kesiapan guru dalam mengajar selama situasi pandemi *Covid-19*. Guru harus melakukan persiapan atau menyusun materi, menggunakan strategi pembelajaran, memilih media yang digunakan, memilih metode yang diterapkan, dan pengelolaan kelas berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Guru harus berupaya agar pembelajaran seni teater secara daring menjadi lebih menarik dan

menyenangkan bagi peserta didik, misalnya meragakan adegan fragmen dalam permainan "*Sambung Adegan*". Dalam permainan ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam bermain peran di depan kamera *smartphone*. Selain itu memaksimalkan ketersediaan teknologi yang terbatas menjadi tantangan bagi guru dan peserta didik pada pembelajaran daring ini.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik meneliti pembelajaran seni budaya bidang seni teater secara daring di kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul. Permasalahan berfokus pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran; metode, strategi, serta pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran, pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, komponen pembelajaran, dan pembelajaran seni budaya. Pembelajaran merupakan upaya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara terstruktur dan terorganisasi agar peserta didik terdorong untuk belajar. Dalam pelaksanaannya pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pembelajaran tatap muka dan daring. Menurut Ramadhan pembelajaran tatap muka merupakan seperangkat tindakan yang direncanakan untuk mendukung proses belajar peserta didik secara tatap muka, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berlangsung di dalam peserta didik yang dapat diketahui atau diprediksi selama proses tatap muka (Ramadhan, 2015), sedangkan pembelajaran daring yaitu komunikasi dalam jaringan atau daring adalah cara berkomunikasi yang dalam penyampaian dan penerimaan pesan menggunakan koneksi jaringan internet (*Online*), komunikasi ini juga disebut komunikasi dunia maya (Fathi, 2020). Sedangkan menurut KBBI *Online* tahun 2020, da.ring *n akr* dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan menyampaikan ilmu pengetahuan secara *Online*. Pembelajaran daring juga disebut dengan *E-learning* dan memiliki pengertian yang sama.

Menurut Suhardi pembelajaran daring dibagi menjadi tiga jenis yaitu *Asynchronous Online Courses (AOC)*, *Synchronous Online Courses (SOC)*, dan *Hybrid Courses (HC)*.

“Pertama yaitu *AOC: student* tidak harus belajar secara *real-time (live)*. Konten dan tugas sudah diberikan dalam jangka waktu tertentu dan peserta didik dapat menyesuaikan kapan saja. Biasanya interaksi dilakukan melalui *Q&A*, *discussion board*, *wikis*, dan sebagainya. Tipe seperti ini cocok untuk *student* yang tidak memiliki keluasaan waktu atau sibuk. Kedua yaitu *SOC: student* harus mengikuti kelas secara langsung dan dapat berinteraksi di saat yang bersamaan. Tipe seperti ini memungkinkan *student* dari manapun dapat berpartisipasi di saat yang bersamaan. Ketiga yaitu *HC*: ini merupakan kombinasi kedua tipe di atas. *Student* dapat memilih mengikuti kelas *real-time (langsung)* dan juga *recorded courses*” (Suhardi, 2018).

Pembelajaran daring memiliki sembilan manfaat (Halidi, 2020). Sembilan manfaat tersebut yaitu peserta didik jadi memiliki kapasitas belajar yang lebih banyak, menjaga perilaku disiplin baik peserta didik maupun guru, menjaga otak tetap berkembang, menjaga rutinitas anak tetap terjaga, melatih kemampuan motorik dan koordinasi, peserta didik akan tetap bahagia, mendeteksi gangguan tumbuh kembang peserta didik, mengenali potensi peserta didik, dan menjaga kebersamaan orang tua dan peserta didik.

Menurut Ali (2020) pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: Jarak dalam Praktik Pembelajaran, kekurangan pembelajaran daring tidak ada pertemuan secara tatap muka, sehingga berkemungkinan pembelajaran tidak tersampaikan pada peserta didik secara maksimal. Namun kelebihan dari pembelajaran daring ini yaitu pembelajaran jadi lebih praktis karena sejauh apapun jaraknya peserta didik dan guru tetap dapat bertemu secara online.

Waktu Pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka yaitu peserta didik tidak dapat mengatur waktu sesuka hati, hal tersebut karena terdapat peraturan dari sekolah terkait waktu pembelajaran tatap muka. Sedangkan pada

pembelajaran daring guru dan peserta didik dapat menyesuaikan waktu untuk belajar.

Kemandirian dalam Pembelajaran, pada pembelajaran daring peserta didik dengan sendirinya akan mencari informasi apapun yang mereka butuhkan terkait materi yang diajarkan. Namun kekurangan pada pembelajaran daring yakni sering terjadi kecurangan seperti orang lain yang mengerjakan tugas dan bukan peserta didik.

Standarisasi Pembelajaran. Pembelajaran daring yang berlangsung di Indonesia memang memberi keuntungan berupa kemudahan dalam belajar. Namun di negara ini belum ada standarisasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring, sehingga tidak ada jaminan mutu dari materi dan hasil pembelajaran daring terutama pada aspek keterampilan.

Berikutnya adalah komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar (Anggara, 2020). Maksudnya yaitu dalam pembelajaran terdapat komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Ryana menjelaskan bahwa dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan, materi/ bahan ajar, metode dan media, evaluasi, anak didik/ peserta didik, dan adanya pendidik/ guru (Riyana, 2011).

Selanjutnya yaitu penjelasan tentang pembelajaran seni budaya. terdapat dua fokus yaitu tentang pembelajaran seni budaya di SMPIT Ar Raihan Bantul khususnya pada seni teater kelas VII, dan psikologi peserta didik yang erat kaitannya dengan penyesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran seni teater kelas VII di SMPIT Ar Raihan.

Seni Budaya merupakan suatu keahlian mengeluarkan ide-ide serta pemikiran indah, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan akan suasana, benda, atau karya yang bisa menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju (Sulistianto, 2007). Pembelajaran Seni Budaya meliputi Seni Tari, Seni Musik, Seni Teater dan Seni Rupa.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran Seni Budaya merupakan kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan yang mendorong peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide dengan tujuan terciptanya karya yang memiliki nilai keindahan dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada. Fokus pembelajaran Seni Budaya pada penelitian ini adalah pembelajaran seni teater di SMPIT Ar Raihan Bantul.

Dalam pembelajaran seni budaya tatap muka di SMPIT Ar Raihan sebelum *Covid-19* tidak lepas dari metode ceramah yang digunakan oleh guru. Ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, sedangkan peranan murid mendengarkan dengan teliti, serta mencatat yang pokok dari yang dikemukakan oleh guru (Winarno, 2004). Selain metode ceramah guru juga menggunakan metode diskusi. Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, dimana peserta didik-peserta didik dihadapkan kepada sesuatu masalah yang biasa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama-sama (Djamarah, 2006: 87). Namun metode tersebut tidak dapat diterapkan pada masa *Covid-19* sehingga beralih pada pembelajaran daring.

Penelitian ini menjadikan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai referensi yang relevan. Penelitian-penelitian tersebut membahas tentang hal yang serupa yaitu pembelajaran daring, penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Achmad Yudi dan Nadra Amelia (2018) yang berjudul "Desain Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Satra". Dalam penelitian ini membahas tentang pentingnya peranan teknologi dalam pembelajaran darong khususnya pada pembelajaran apresiasi satra. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran daring yang dapat berjalan dengan baik meski di tengah pandemi. Meski memiliki perbedaan pada subjek

penelitian. Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi terkait penjabaran deskripsi pembelajaran secara daring.

2. Penelitian yang dilakukan Yuka Kholssa Mauliy (2020) yang berjudul "Metode Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Online* pada masa pandemi *Covid-19* di SMPIT Az-Zahra Sragen Tahun Pembelajaran 2019/2020". Penelitian ini berisi tentang penjabaran proses pembelajaran daring yang terjadi di SMPIT Az-Zahra Sragen secara umum. Dalam bagian hasil menjelaskan tentang penggunaan aplikasi *Online* yang digunakan pihak sekolah untuk melangsungkan pembelajaran daring seperti yang terdapat pada penelitian yang telah dilakukan. Namun terdapat perbedaan yakni terletak pada subjek penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Yuka menggunakan metode eksploratif yang diuraikan secara kualitatif, sedang penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Meski demikian penelitian yang dilakukan oleh Yuka bermanfaat sebagai referensi dalam menyusun skripsi terkait deskripsi pembelajaran daring.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mustakim (2020) yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi *Covid-19* pada Mata Pelajaran Matematika". Penelitian ini mendeskripsikan efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *Online* selama pandemi *Covid-19* pada mata pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mustakim sama dengan metode yang telah dilakukan yaitu deskriptif kualitatif. Perbedaan terletak pada subjek penelitian. Mustakim menjadikan peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Wajo sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian ini menjadikan peserta didik SMPIT Ar Raihan kelas VII B sebagai subjek. Penelitian yang dilakukan oleh Mustakim bermanfaat sebagai contoh dan

referensi penelitian dengan metode deskriptif kualitatif pada penelitian yang telah dilakukan ini.

4. Penelitian oleh Siti Sofiyah (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Android* dan *E-Learning* Terhadap Hasil Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Kesamaan penelitian oleh Sofiyah dengan penelitian yang telah dilakukan adalah sama-sama menjabarkan seputar pembelajaran daring, namun penelitian yang dilakukan Sofiyah lebih berfokus pada pengaruh *smartphone* terhadap peserta didik. Sedangkan penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran daring yang berlangsung. Penelitian ini bermanfaat memberikan referensi pada penelitian yang dilakukan seputar media pembelajaran.

5. Penelitian oleh Nisaul Choirah (2020) yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring/ *E-Learning* dalam Pandangan Peserta didik”. Penelitian ini berisi tentang pengertian, kekurangan, kelebihan, dan tanggapan peserta didik setelah mengikuti serangkaian pembelajaran daring. Penelitian oleh Choirah memiliki kesamaan objek penelitian yaitu mendeskripsikan tentang proses pembelajaran daring namun lebih menekankan pada sudut pandang peserta didik. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang dilakukan ini tidak hanya berfokus pada sudut pandang peserta didik namun juga pada sudut pandang guru. Penelitian ini menjadi acuan sekaligus referensi terkait kekurangan dan kelebihan pembelajaran daring.

Metode

Penelitian yang akan dilakukan ini masuk dalam jenis Kualitatif. Penelitian kualitatif (*Qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2012: 60). Metode penelitian ini

dipilih untuk menganalisis fenomena pembelajaran praktik seni teater meragakan adegan fragmen yang pada umumnya dilakukan secara tatap muka namun kali ini dilakukan secara daring akibat adanya kebijakan wajib belajar di rumah. Kebijakan ini dibuat oleh pemerintah dalam rangka mencegah persebaran *Covid-19* yang terjadi di sepanjang tahun 2020 ini. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati proses belajar peserta didik kelas VII semester dua di SMPIT Ar Raihan pada saat pembelajaran daring. Diamati kembali perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran daring melalui grup *Whatsapp*.

Pembelajaran seni budaya bidang teater secara daring di kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul menjadi objek dalam penelitian ini. Penelitian pembelajaran daring akan dilakukan pada subjek penelitian yakni peserta didik kelas VII B dan guru Seni Budaya di SMPIT Ar Raihan serta pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMPIT Ar Raihan pada 6 Februari – 30 Juni 2020. Bertepatan dengan tahun ajaran baru 2019/2020. Pada waktu tersebut kelas VII di SMPIT Ar Raihan masuk pada semester dua dengan materi pokok Seni Teater yakni Meragakan Adegan Fragmen.

Tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Penyusunan proposal skripsi dan konsultasi dengan dosen pembimbing.
2. Praobservasi dan wawancara. Praobservasi bertujuan untuk menentukan informan atau narasumber yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Penentuan narasumber dilihat dari struktur sekolah. Maka dipilih kepala sekolah, guru, seni budaya, dan beberapa peserta didik. Kepala sekolah dipilih karena merupakan penanggung jawab dari segala sesuatu yang terdapat di SMPIT Ar Raihan. Guru seni budaya dipilih karena merupakan subjek penelitian yang akan melaksanakan pembelajaran secara daring terhadap peserta didik. Peserta didik dipilih menjadi narasumber karena merupakan subjek penelitian yang akan memberi tanggapan terkait hasil dari

pembelajaran daring yang telah dilakukan. Praobservasi dan wawancara juga bertujuan untuk mendapatkan data terkait profil sekolah dan pembelajaran seni budaya di SMPIT Ar Raihan. Hasil tersebut akan disusun dalam proposal penelitian yang kemudian dilakukan Seminar Proposal Penelitian.

3. Penelitian dan wawancara di SMPIT Ar Raihan untuk mengamati langsung pembelajaran Seni Budaya dan penerapan pembelajaran daring. Selanjutnya akan dilakukan pengolahan data mengenai hasil akhir dari penelitian yang telah didapatkan. Yakni dengan memilah data yang telah diperoleh.
4. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian dalam bentuk skripsi.

Sumber data primer pada penelitian ini ialah kepala sekolah, guru Seni Budaya, dan peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder yakni dokumen kurikulum dan silabus, jurnal tentang pembelajaran daring, dan buku-buku terkait psikologi remaja, psikologi pendidikan, juga buku terkait Seni Budaya khususnya Seni Teater. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pelaksanaan observasi di SMPIT Ar Raihan. Namun, karena adanya pandemi *Covid-19* penelitian dan wawancara selanjutnya dilakukan melalui media sosial yaitu *Whatsapp*.

Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian yakni secara kualitatif. Menurut Moleong analisis kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2007: 3). Tahapan analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan tentang gambaran pembelajaran seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul. Data yang diperoleh melalui wawancara terhadap kepala sekolah, guru dan peserta didik.
2. Mengklasifikasikan masalah yang ada

serta menganalisis secara mendalam.

3. Menyusun rancangan pembelajaran seni teater yang menggunakan permainan yang menarik untuk menanggulangi masalah kejenuhan pada peserta didik pada masa pandemi.
4. Mendeskripsikan pembelajaran seni budaya bidang teater secara daring di kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul.

Teknik pengumpulan data triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada (Sugiyono, 2010: 374). Akan dilakukan uji kredibilitas data dengan triangulasi teknik. Yakni cara mengecek data yang telah diperoleh melalui wawancara terhadap kepala sekolah, guru, dan peserta didik, kemudian dicek kembali dengan mengamati perkembangan proses pembelajaran seni teater secara daring, dan dokumentasi.

Indikator capaian dalam penelitian ini adalah terdeskripsikannya proses pembelajaran seni teater materi fragmen pada saat pembelajaran daring. Hal tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan ujian praktik meragakan adegan fragmen.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi penjabaran proses pembelajaran seni teater di kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul, mulai dari dilakukan secara tatap muka sebelum adanya *Covid-19* dan ketika dilakukan secara daring setelah adanya *Covid-19*.

Pertama yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran seni teater di kelas VII B SMPIT Ar Raihan secara tatap muka.

1. Rencana Pembelajaran Tatap Muka Sebelum Adanya *Covid-19*
 - a. Penyusunan Materi Pembelajaran Seni Teater di SMPIT Ar Raihan
Sebelum disusun pembelajaran daring pembelajaran teater di SMPIT Ar Raihan pernah dilakukan secara tatap muka. Namun pembelajaran itu hanya dilakukan satu kali dan belum masuk pada penjelasan materi pembelajaran. Sedangkan di pertemuan berikutnya sudah

ada kebijakan bahwa pembelajaran harus dilakukan di rumah. Sehingga pembelajaran berikutnya dilakukan secara daring.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas VII B Secara Tatap Muka Sebelum Pandemi *Covid-19*. (Foto: Fahri, 2020)

Materi Pembelajaran Seni Budaya di SMPIT Ar Raihan disusun berdasarkan Kurikulum 2013. Kurikulum ini diterapkan sejak tahun 2016 hingga sekarang. Berfokus pada kelas VII semester genap materi yang diajarkan ialah Seni Teater Meragakan Adegan Fragmen. Proses pembelajarannya menekankan pada praktik penerapan teknik dasar akting, memahami fragmen, kemudian meragakan adegan dalam fragmen. Materi tersebut meliputi pengertian teater, pengertian fragmen, dan teknik dasar akting.

Teater dalam arti luas adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit teater adalah kisah hidup manusia yang ditampilkan di atas pentas, disaksikan oleh penonton. Fragmen merupakan cuplikan atau petikan sebuah cerita, lakon yang dipentaskan, baik di atas panggung maupun di depan kelas. Fragmen juga disebut sebagai pementasan teater yang berdurasi singkat.

Penting adanya latihan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan akting. Latihan teknik akting meliputi olah tubuh, olah vokal, dan olah rasa. Olah tubuh merupakan elemen dasar dalam bermain teater. Tubuh melalui gestur mencerminkan karakter atau watak

tokoh yang sedang diperankan. Latihan olah tubuh diarahkan untuk mendukung kemampuan pemain dalam mewujudkan akting yang baik. Bagian tubuh yang dilatih meliputi bagian kepala, bagian tangan, bagian badan, bagian panggul, dan bagian kaki.

Olah suara merupakan faktor penting karena sebagai penyampaian pesan kepada penonton. Penguasaan intonasi, diksi, dan artikulasi. Setiap kata yang diucapkan harus jelas dan wajar sesuai dengan tuntutan karakter tokoh yang diperankan. Olah suara meliputi latihan tekanan kata, jiwa kalimat, tempo, dan irama. Latihan tekanan kata dilakukan dengan membaca sebuah kalimat dengan memberi penekanan pada kata tertentu untuk memunculkan kesan marah, sedih, senang, dan sebagainya. Latihan jiwa kalimat dilakukan dengan menyampaikan suatu kalimat disertai dengan penjiwaan. Permainan emosi sangat membantu dalam latihan jiwa kalimat. Latihan tempo dengan membaca suatu kalimat dengan cepat, lambat atau patah-patah. Latihan irama dilakukan dengan memperhatikan dinamika saat mengucapkan kalimat, seperti keras, berbisik, lemah lembut, dan sebagainya.

Olah rasa penting bagi pemain teater melatih konsentrasi, perasaan, dan emosi dengan latihan olah rasa. Hal tersebut bertujuan untuk mewujudkan sosok peran yang sedang dimainkan sesuai dengan karakternya. Latihan olah rasa yang paling sering dan umum dilakukan yakni dengan bermeditasi untuk penghayatan.

b. Media Pembelajaran Seni Teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan

Media yang dimanfaatkan ketika pembelajaran seni teater materi meragakan fragmen di kelas adalah laptop dan LCD proyektor. Kedua benda tersebut digunakan untuk menayangkan video pementasan adegan fragmen. Hal ini bertujuan agar menambah wawasan peserta didik dan memperkuat materi

pokok yang akan atau telah diberikan. Apabila tidak memungkinkan penayangan video maka peserta didik diberi contoh naskah fragmen sebagai alternatif pembelajaran.

c. Strategi pembelajaran seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni teater secara tatap muka yaitu menekankan pada penyampaian materi secara verbal yang didominasi oleh guru. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan secara optimal. Strategi pembelajaran ini disebut juga sebagai strategi pembelajaran ekspositori.

d. Metode Pembelajaran Seni Teater Kelas VII B di SMPIT Ar Raihan

Metode pembelajaran yang diterapkan ialah metode ceramah. Yakni materi pokok disampaikan hanya oleh guru, sedangkan peserta didik mendengarkan sekaligus mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Selain metode pembelajaran ceramah, pada pertemuan-pertemuan tertentu dilakukan metode diskusi. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian mendiskusikan pertanyaan atau permasalahan dalam pembelajaran untuk mencari jawaban bersama-sama.

2. Pembelajaran Daring Seni Teater Kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul

a. Penyusunan Materi Pembelajaran Daring Seni Teater Kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul

Penyusunan materi pembelajaran daring seni teater kelas VII di SMPIT Ar Raihan dilakukan diskusi bersama dengan guru seni budaya. Setelah melalui proses diskusi maka disepakati bahwa materi pokok yang diajarkan di semester genap tahun ajaran 2019/2020 sama dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran seni teater tatap muka yaitu meragakan adegan fragmen (Wawancara dengan Moh Fahri, 6 Februari 2020, diizinkan untuk dikutip); akan tetapi pengurangan materi,

fokus pada mempelajari teknik dasar akting saja.

b. Media Pembelajaran Daring Seni Teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan

Penerapan pembelajaran daring seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul, media yang digunakan yaitu *smartphone*. *Smartphone* dipilih karena dinilai bermanfaat untuk mempermudah guru dan peserta didik untuk saling terhubung. Cara penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran daring yakni dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* yang terdapat pada *smartphone*. Guru membuat grup *whatsapp* khusus mata pelajaran seni budaya untuk peserta didik kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul. Setelah grup terbentuk dan peserta didik kelas VII B telah tergabung dalam grup tersebut, maka guru menyampaikan bahwa akan diadakan pembelajaran daring dengan waktu yang telah ditentukan. Guru juga menginformasikan bahwa akan diadakan ujian praktik meragakan adegan fragmen secara daring.

Selain aplikasi *whatsapp* untuk menghubungkan guru dengan peserta didik, digunakan juga aplikasi edit video *InShot*. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring akan diterapkan permainan yang menekankan pada penyampaian instruksi permainan yang rinci dan jelas juga menarik bagi peserta didik. Maka dibuat video tutorial yang diedit menggunakan aplikasi *InShot* untuk mempermudah guru dalam menyampaikan instruksi permainan yang dilakukan pada pembelajaran seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul. Video tutorial tersebut kemudian dikirimkan oleh guru ke grup *whatsapp* untuk diunduh, dipelajari, dan dipraktikkan oleh peserta didik.

c. Strategi pembelajaran daring seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Strategi yang digunakan dalam pembelajaran daring seni teater kelas VII

B di SMPIT Ar Raihan yaitu dengan menerapkan permainan. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih termotivasi ketika pembelajaran daring berlangsung. Waktu pelaksanaan permainan ini selama tujuh hari, mulai dari pengenalan, pemahaman, dan mempraktikkan. Permainan tersebut yaitu “*Sambung Adegan*”. Permainan ini menantang peserta didik untuk dapat meragakan adegan fragmen secara individu namun tetap berkesinambungan dengan adegan yang diperagakan oleh peserta didik lain sehingga membentuk satu adegan yang utuh. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga perlu adanya kekompakan. Meski demikian kualitas penerapan teknik akting tetap dinilai dari setiap individu peserta didik. Penyampaian instruksi permainan disampaikan dalam bentuk video tutorial yang berisi tata cara dan contoh singkat cara melakukan permainan tersebut.

Sebagai acuan meragakan adegan fragmen peserta didik diberi naskah yang berjudul “*Keluarga Jimin*”. Naskah ini bercerita tentang keluarga yang terdiri dari Jio, Jia, Bu lisa, dan Pak Jimin. Keluarga ini adalah salah satu dari sekian banyak keluarga yang terdampak *Covid-19*. Pesan yang terkandung dalam naskah ini yaitu pentingnya saling memaafkan dan menjaga kerukunan dengan saudara. Selain itu naskah ini dibuat sebagai contoh bentuk naskah fragmen berdasarkan Buku Paket Seni Budaya Kelas VII yang terbit pada tahun 2017.

Guru menyampaikan informasi bahwa berdasarkan video tutorial dan naskah tersebut peserta didik diminta untuk berpartisipasi sebaik mungkin. Peserta didik diminta untuk mengirimkan video meragakan fragmen sesuai dengan instruksi yang terdapat pada video tutorial dan naskah ke grup *whatsapp* seni budaya kelas VII B. Peserta didik akan mendapat nilai ujian praktik meragakan adegan

fragmen dengan berpartisipasi dalam permainan “*Sambung Adegan*” ini.

d. Metode Pembelajaran Daring Seni Teater Kelas VII B di SMPIT Ar Raihan

Jika pembelajaran tatap muka dilakukan dengan metode ceramah, maka pembelajaran daring menggunakan metode *role playing*, yaitu peserta didik diajak untuk bermain peran berdasarkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam naskah “*Keluarga Jimin*” sebagai bentuk pelaksanaan ujian praktik meragakan adegan fragmen. Jenis pembelajaran daring yang diterapkan dalam pembelajaran seni teater materi meragakan fragmen ini adalah *Asynchronous Online Courses (AOC)*. *AOC* yaitu ketika pembelajaran daring peserta didik tidak harus belajar secara *real time* atau saat itu juga. penerapan jenis *AOC* dikarenakan keterbatasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring pada waktu bersamaan. Peserta didik tidak dapat menggunakan aplikasi *Zoom*, *GoogleMeet*, atau aplikasi pertemuan *Online* dengan video langsung lainnya. Penggunaan aplikasi tersebut dinilai akan tidak praktis dan menyulitkan peserta didik karena tidak paham dengan cara menggunakan aplikasi tersebut. Belum lagi terkadang ada *smartphone* yang tidak dapat mengakses aplikasi-aplikasi tersebut. Maka guru membuat grup *whatsapp* khusus seni budaya kelas VII B SMPIT Ar Raihan. Grup tersebut digunakan untuk memberi informasi seputar pembelajaran, tugas, video, dan naskah terkait pembelajaran seni teater materi meragakan adegan fragmen. Peserta didik dihimbau agar bergabung ke grup tersebut. Setelah seluruh peserta didik kelas VII B bergabung di grup tersebut, guru menginformasikan bahwa akan diadakan pembelajaran seni budaya dan ujian praktik meragakan adegan fragmen secara daring pada hari dan jam yang telah disepakati.

Berikut proses penerapan pembelajaran daring meragakan adegan fragmen dengan permainan “Sambung Adegan” dilakukan:

1) Pendahuluan

Pertama guru menginformasikan bahwa pembelajaran daring seni budaya akan segera dimulai di grup *whatsapp*. Kemudian guru membuka pembelajaran daring dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran melalui *chat*. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan presensi secara *Online*. Setelah itu guru menyampaikan cakupan materi dan kompetensi yang hendak dicapai yaitu praktik meragakan adegan fragmen.

Dalam pendahuluan peserta didik diberi penjelasan bahwa akan dilakuka ujian praktik meragakan adegan fragmen dalam bentuk permainan “Sambung Adegan”. Instruksi permainan tersebut akan segera dikirim dalam bentuk video dan naskah fragmen sebagai acuan dalam meragakan adegan.

2) Inti Pembelajaran

Guru menjelaskan tujuan diadakannya permainan dalam ujian praktik meragakan fragmen. Biasanya pembelajaran meragakan fragmen hanya dilakukan dengan berakting sesuai dialog yang ada pada naskah. Agar peserta didik tidak jenuh dan pembelajaran lebih bervariasi maka diterapkan permainan “Sambung Adegan”. Peserta didik akan antusias dalam membuat video sebaik mungkin dan dapat melihat sambung adegan dari teman lainnya. Guru kemudian mengirimkan video tutorial cara melakukan permainan “Sambung Adegan”. Peserta didik diminta untuk mengunduh video tersebut kemudian mengikuti instruksi yang ada di dalamnya.

Sembari menunggu peserta didik mengunduh video tutorial, guru mengirimkan naskah berjudul “Keluarga Jimin”. Naskah tersebut menjadi acuan dalam praktik meragakan adegan fragmen dan peserta didik juga diminta untuk mengunduh naskah tersebut. Peserta didik diberi waktu selama satu minggu dari tanggal 23 Mei 2020 hingga 30 Mei 2020 untuk mempelajari naskah dan memperagakan adegan.

Tata cara melakukan permainan “Sambung Adegan” yaitu pertama peserta didik mengunduh video tutorial dan naskah pendek berjudul “Keluarga Jimin”. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima dan enam anggota. Masing-masing peserta didik memilih satu tokoh yang berbeda dari peserta didik lain. Peserta didik harus memeragakan tokoh yang telah dipilih sesuai dengan konsep dan teknik dasar seni peran. Tokoh yang diperagakan yakni:

Tabel 1. Tiga Dimensi tokoh pada Naskah “Keluarga Jimin”.

(Sumber: Dokumen Afifah, 2020)

No	Nama	Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
1	Pak Jimin	Laki-laki	Penyabar	Kepala keluarga
2	Bu Lisa	Perempuan	Bijaksana	Ibu rumah tangga
3	Jio	Laki-laki	Mudah kesal	Anak sulung
4	Jia	Perempuan	Cerewet	Anak bungsu
5	Nenek	Perempuan tua	Penyayang	Permpuan tua periang

Comment [UJ1]: Format huruf, ukuran, dan desain tabel dapat disesuaikan dengan keperluan penulis sendiri.

Comment [UJ2]: Desain tabel hanya memakai garis horizontal

Tidak ada ketentuan kostum dan properti dalam mempraktikkan adegan fragmen, peserta didik diberi kebebasan menggunakan kostum atau benda-benda di sekitarnya untuk digunakan sebagai properti. Tentunya hal tersebut menjadi nilai tambah

keaktivitas bagi peserta didik. Peserta didik wajib mendokumentasikan aksi meragakan adegan fragmen dalam bentuk video menggunakan *smartphone*. Kemudian peserta didik mengirimkan video meragakan adegan fragmen ke grup *whatsapp* seni budaya kelas VII B. peserta didik diberi waktu satu minggu untuk mempelajari dan menghafal naskah serta mengirimkan video.



Gambar 2. Pemain "Sambung Adegan" Secara Daring.
(Foto: Afifah, 2020)

Pada foto tersebut peserta didik berkerudung coklat dan berkacamata di sebelah kanan bernama Vianda yang merupakan peserta didik VII B. Vianda sedang meragakan adegan fragmen menjadi tokoh Jio dalam naskah "Keluarga Pak Jimin". Sedangkan peserta didik kelas VII B yang mengenakan kerudung hitam di sebelah kiri yakni Rizda. Rizda berperan sebagai tokoh Bu Lisa dalam naskah "keluarga Pak Jimin".

Bagi kelompok terbaik mendapat penghargaan berupa video yang dibuat peserta didik akan diedit menjadi satu rangkaian adegan dan peserta didik mendapat nilai ujian praktik yang baik.

3) Penutup

Berbeda dengan evaluasi yang dilakukan pada proses pembelajaran tatap muka seni teater kelas VII B di SMPIT Ar Raihan yaitu dengan peragaan langsung, pada pembelajaran daring evaluasi dilakukan dengan

menonton kembali bersama-sama antara guru dan peserta didik video peragaan adegan fragmen yang dilakukan oleh peserta didik sendiri. Maka peserta didik dapat menyimpulkan sendiri kekurangan dan kelebihan dari penampilan peragaan adegan fragmen yang telah dibuat. Guru juga memberi pertanyaan seputar pembelajaran daring yang telah dilakukan kepada peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dijawab oleh peserta didik di buku catatan seni budaya kemudian memotret jawaban tersebut lalu mengirimkannya ke grup *Whatsapp* seni budaya kelas VII B SMPIT Ar Raihan. Foto tanggapan peserta didik dikirimkan paling lambat lima hari setelah batas waktu pengumpulan video ujian praktik meragakan adegan fragmen.

Setelah diterapkan pembelajaran daring peserta didik mengalami peningkatan rasa percaya diri. Data peningkatan nilai dapat dilihat pada lampiran. Hal tersebut dilihat dari peserta didik yang berani meragakan adegan fragmen dengan yakin dan tidak ragu di depan kamera *smartphone*. Peserta didik juga menjadi terlatih untuk kreatif dalam menggunakan properti dan kostum untuk memunculkan ciri khas dari karakter tokoh yang diperankan.



Gambar 3. Meragakan Adegan Fragmen Menggunakan Topi sebagai Pembeda Kostum dan *Smartphone* sebagai Properti.

(Foto: Afifah, 2020)

Dalam gambar tersebut peserta didik kelas VII B bernama Khonsa mengenakan kerudung berwarna merah muda dan topi. Hal tersebut

dilakukan oleh Khonsa sebagai pembeda ciri khas tokoh Nenek dalam naskah “Keluarga Jimin” yang diperagakan. Selain itu Khonsa menggunakan *smartphone* sebagai properti pada adegan menerima telepon. Tidak hanya pada properti dan kostum yang digunakan, penampilan peserta didik juga dinilai dari pembawaan dan penjiwaan dari tokoh yang diperagakan. Hal ini akan masuk pada penilaian penerapan teknik akting.



Gambar 4. Meragakan Adegan Fragmen Menggunakan *Handsanitizer* sebagai Properti.

(Foto: Afifah, 2020)

Dalam gambar tersebut merupakan peserta didik kelas VII B bernama Rizda yang berperan sebagai Bu Lisa memanfaatkan *handsanitizer* sebagai properti. Hal tersebut dilakukan oleh Rizda agar akting yang ia lakukan lebih meyakinkan. Meskipun tidak ada ketentuan khusus terkait properti dan kostum yang digunakan, namun dalam pemilihan kostum dan properti tetap disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada naskah.

Berikutnya aspek penerapan teknik akting. Dalam aspek ini terdapat tiga poin yang dinilai yakni mimik wajah, gestur tubuh, dan vokal. Salah satu ketentuan yang tercantum pada video tutorial permainan “*Sambung Adegan*” peserta didik diminta untuk membuat video meragakan adegan fragmen setengah badan menggunakan *smartphone* dengan kondisi *landscape* atau dimiringkan, dan merekam video di tempat dengan intensitas cahaya yang baik. Hal tersebut bertujuan agar wajah peserta didik terlihat dengan jelas untuk penilaian aspek mimik wajah. Juga agar terlihat detail gestur tubuh peserta didik dan volume suara serta kejelasan intonasi, diksi peserta didik, dari aspek-aspek tersebut peserta

didik mendapat skor yang kemudian dijumlah hingga didapatkan nilai akhir ujian praktik meragakan adegan fragmen.

Berdasarkan lembar nilai ujian praktik peserta didik kelas VII B SMPIT Ar Raihan rata-rata mendapatkan nilai 8 setelah penerapan pembelajaran daring dengan permainan. Artinya nilai peserta didik pada ujian praktik meragakan fragmen berada diatas KKM. Sehingga tidak ada peserta didik yang mengalami remidi. Selain itu hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik mengenai penerapan pembelajaran daring sebagian besar berisi tanggapan baik.

e. Pengelolaan Kelas Daring Seni Teater Kelas VII B di SMPIT Ar Raihan Bantul

Situasi pembelajaran seni teater meragakan adegan fragmen dapat berjalan dengan cukup baik meskipun dilakukan secara daring. Lain halnya dengan pembelajaran tatap muka pengelolaan kelas dilakukan dengan memberi teguran ketika mulai tidak kondusif, ketika pembelajaran daring pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dengan menjaga komunikasi terhadap peserta didik agar situasi pembelajaran dan suasana hati peserta didik tetap senang. Komunikasi tersebut dilakukan melalui *whatsapp* grup. Pendekatan khusus bagi peserta didik yang tidak aktif di grup dengan menghubungi wali murid untuk mengetahui kondisi sebenarnya, dan mendiskusikan solusi agar peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran daring.

Terjadi interaksi yang lebih intens antara guru dan peserta didik ketika pembelajaran daring Seni Teater di SMPIT Ar Raihan, hal tersebut terjadi karena penyampaian materi atau tugas oleh guru menggunakan permainan akan. Sehingga muncul kesan akrab yang tentunya berpengaruh pada perasaan atau *mood* peserta didik. Ketika teknik permainan daring diterapkan peserta didik akan menjadi lebih aktif karena terlibat dalam serangkaian kegiatan permainan. Guru dan peserta didik sama-sama berperan aktif. Jika teknik permainan tidak dilakukan maka penyampaian

materi pembelajaran atau tugas ujian praktik hanya akan disampaikan secara tertulis melalui media *whatsapp*. Ujian praktik akan tetap terjadi namun tidak memunculkan kesan atau wawasan baru diantara guru dan peserta didik.

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 bergabung 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*.

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.

Referensi

- Anggara, Yudha. 2020. *Komponen Pembelajaran*. Diakses dari <http://yudhaanggara147.wordpress.com/artikel/komponen-pembelajaran/>. Pada 10 Agustus 2020.
- Choirah, 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.
- 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.
- Kementerian 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.
- Mauliy, Yukha Kholiyssa. 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://lintar.net/komunikasi-daring/>. Pada 22 Juni 2020, pukul 19.52 WIB.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi *Covid-19* pada Mata Pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian*. No. 2715-2812. Hlm. 1-12.

- Riyana, Cepi. 2016. *Komponen-Komponen Pembelajaran Modul 6*. diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/> pada 10 Agustus 2020.
- 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.
- Suhardi, Giri. 2018. *Apa Saja Jenis pembelajaran Daring*. diakses dari <http://id.quora.com/Apa-saja-jenis-pembelajaran-daring>. Diakses pada 10 Agustus 2020.
- Sulistianto, Harry. 2007. *Seni Budaya*. Diakses dari <http://satujam.com/pengertian-seni-budaya/>. Pada tanggal 9 Februari 2020, jam 23.34 WIB.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Winarno, Surakhmad. 2004. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Yudi dan Amelia. 2018. Desain media pembelajaran berbasis daring memanfaatkan portal schoology pada pembelajaran apresiasi sastra. *Jurnal penelitian Pembelajaran*. No. 9320. Hlm. 1-9.