



## The Use of Audio Visual Media to Support the Role Playing Method: A Case Study of Theatre Learning in Cultural Arts Subjects

### Penggunaan Media Audio Visual sebagai Pendukung Metode Bermain Peran: Studi Kasus Pembelajaran Teater dalam Mata Pelajaran Seni Budaya

Rana Hafiza<sup>1</sup>, Marzam<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

✉ (e-mail) marzam1962@fbs.unp.ac.id

AVANT-GARDE:  
Jurnal Ilmiah  
Pendidikan Seni  
Pertunjukan

Volume 2  
Nomor 2, 2024  
page 134-140

#### Article History:

Submitted:

October 29, 2023

Accepted:

November 03, 2024

Published:

June 10, 2024

#### Abstract

This study aims to describe and analyze the use of audio-visual media as a supporter of the role-playing method in learning theatre arts in class IX SMPN 3 Lubuk Sikaping. The type of research is qualitative with a descriptive analysis method. The object of this research is the use of audiovisual media in the learning theater at SMPN 3 Lubuk Sikaping. Data collection was done through observation, interviews, and documentation. The data analysis was carried out with the steps of data collection, data reduction and categorization, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that learning cultural arts, especially theatre material (musical drama) in Class IX at SMPN 3 Lubuk Sikaping, was presented using audio-visual media as a support for the role-playing method applied to students to achieve competence in learning. Learning went well; students were more excited and more focused with the media. On the other hand the role-playing method used in this learning was also very attractive to students' interest in learning theatre. hand, the use of audio-visual media as a supporter of the role-playing method in learning theatre arts in class IX at SMPN 3 Lubuk Sikaping is very influential in improving student learning outcomes and increasing student interest in honing the potential that exists in themselves.

**Keyword:** *Audio Visual Media, Role Playing, Theatre Arts*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater di kelas IX SMPN 3 Lubuk Sikaping. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Objek penelitian ini adalah penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran seni teater di SMPN 3 Lubuk Sikaping. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah pengumpulan data, reduksi dan kategorisasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya khususnya materi teater (drama musical) pada Kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping disajikan dengan menggunakan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran yang diterapkan kepada siswa untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran. Pembelajaran berjalan dengan baik, siswa lebih bersemangat dan lebih fokus dengan adanya media tersebut. Disisi lain metode bermain peran yang digunakan dalam pembelajaran ini juga sangat menarik minat siswa untuk belajar teater. penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater di

kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat siswa dalam mengasah potensi yang ada pada diri mereka.

**Kata kunci:** *Media Audio Visual, Bermain Peran, Seni Teater*

---

**How to cite:**

Hafizah, R., Marzam, M. (2024). Penggunaan Media Audio Visual sebagai Pendukung Metode Bermain Peran: Studi Kasus Pembelajaran Teater dalam Mata Pelajaran Seni Budaya. *Avant-garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 2(2), 134-140. Retrieved from <https://avant-garde.ppj.unp.ac.id/index.php/avant-garde/index>.

---

**Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses penting dalam perjalanan kehidupan berbangsa dan bernegara Padreawan (2020). Pendidikan tentunya juga memerlukan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk pengembangan potensi seorang anak sedini mungkin (UU No. 20 thn 2003 pasal 1 bab 1, Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Hamalik dalam Nurrohim (2017: 56) mengungkapkan pembelajaran suatu gabungan terstruktur antara unsur-unsur manusia, bahan, alat, perangkat dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ruang belajar, sarana dan prasarana, adalah segala perlengkapan, bahan dan perabot yang digunakan pada pembelajaran di sekolah. Adapun prasarana pendidikan adalah segala perlengkapan dasar yang secara tidak langsung mendukung terselenggaranya pembelajaran di sekolah (Daryanto dan Farid Mohammad (2013:106). Jadi sarana adalah semua perangkat atau peralatan yang dipakai dalam lingkungan sekolah, contohnya: spidol, meja, kertas, kursi, computer, infokus dan lainnya, sedangkan prasarana adalah segala kelengkapan penunjang contohnya: ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang labor, wc, kantin, ruang sekolah, lapangan, dan sebagainya.

Memanfaatkan media dalam pembelajaran punya beberapa pengaruh pada hasil pembelajaran, salah satunya yaitu melahirkan pembelajaran yang efektif. Pemakaian media bagian yang terpenting

dalam proses pembelajaran yang tujuannya untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemakaian media pada pembelajaran bisa memacu tahap pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang diberikan oleh guru dengan memanfaatkan IT. Media Audio visual merupakan media instruksional modren yang sesuai dengan perkembangan zaman. (Hermawan, 2007).

Menurut Abdi (2006: 3-4), ruang lingkup mata pelajaran seni budaya adalah seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater (drama). Pembelajaran seni budaya pada kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping, khususnya materi teater (drama) saat ini, menggunakan kurikulum 2013/K13 yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dari pada guru, mulai dari mencari informasi, menelaah, menalar, serta mengkomunikasikannya secara langsung melalui praktek.

Agar pelaksanaan Rencana pembelajaran (RPP) saat proses pbm lebih menarik minat siswa, maka penggunaan media dalam pembelajaran ini sangatlah di butuhkan, dan keinginan dari guru akan kebutuhannya dalam menggunakan media haruslah amat kuat, agar guru dapat mengembangkan penguasaan teknologi dan medianya dalam PBM. Di SMPN 3 Lubuk Sikaping Peran media pembelajaran yang dipakai oleh guru seni budaya khususnya pada materi drama (teater), adalah media audio visual berupa spiker dan infokus, pemilihan penggunaan media ini. Oleh karena itu, penyampaian materi drama (teater) dalam pembelajaran guru seni



budaya wajib menggunakan media. Pada umumnya media pembelajaran yang digunakan terkadang masih bersifat monoton serta tidak terlalu mempergunakan media dalam proses pbm, dan sering mempergunakan buku paket sekolah karena dinilai lebih mudah dan tidak membutuhkan proses yang panjang, hal itu akan menimbulkan menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran seni budaya khususnya materi drama (teater) dan setelah itu menugaskan anak secara berkelompok untuk melakukan praktek setelah memberikan sebuah contoh, hal ini tentunya juga akan menciptakan suasana kelas yang kurang efektif mulai dari siswa yang mengobrol dengan temannya, siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri, siswa yang cuek dan lebih memilih bercanda ria dengan teman sebangkunya, sedangkan di depan kelas guru sibuk menjelaskan materi, maka penggunaan media dan pemilihan metode dalam pembelajaran tersebut sangatlah di butuhkan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran seni budaya khususnya materi teater (drama) ini yaitu, metode bermain peran, pemakaian metode bermain peran dapat dikatakan efektif dan sesuai dengan kurikulum k13 dan RPP yang digunakan, sebab metode bermain peran, merupakan metode pembelajaran/teknik pengajaran yang dilakukan dengan cara memperlihatkan suatu kegiatan/situasi berupa karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut dengan menayangkan sebuah video melalui perantara layar proyektor (infokus) terkait materi pembelajaran, kemudian di parktekan secara langsung oleh siswa.

### **Metode**

Penelitian ini memakai penelitian kualitatif dengan metode analitis. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2002:9) penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif tentang orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan diperbantukan dengan

perangkat pendukung seperti alat tulis dan telepon genggam. Data primer dan data sekunder digunakan dalam materi penelitian ini. Data dikumpulkan lewat studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan analisis data adalah reduksi data, penyajian dan verifikasi data.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Hasil**

##### ***Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual***

Berdasarkan wawancara dengan guru seni budaya yaitu bapak Ferdinal Asril (September 2023), peneliti menemukan bahwa pembelajaran seni budaya khususnya materi drama (drama musikal) ini di sajikan dengan menggunakan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran yang diterapkan kepada siswa, untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran, pembelajaran tampak berjalan dengan baik siswa lebih bersemangat serta kefokusn siswa lebih tertuju dengan adanya media disilain metode bermain peran yang digunakan dalam pembelajaran ini juga sangat menarik minat siswa akan pembelajaran drama (teater) karna dalam metode pembelajaran ini anak akan lebih aktif secara langsung untuk mencoba hal baru yang akan mengasah potensi dirinya, sehingga terciptanya susana pembelajaran yang menyenangkan tetapi tetap memperhatikan pencapaian kompetensi dasar.

Penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi drama (teater) pada kelas IX di SMPN 3 lubuk sikaping adalah salah satu bentuk metode dan pemilihan media yang efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran drama (teater). Hal ini terbukti saat penyelenggaraan kegiatan expo 2023 yang merupakan event tahunan yang diselenggarakan pada tanggal 25 september 2023 dalam rangka kolaborasi generasi dalam bingkai ukhuwah dan sebagai



ajang untuk memperkenalkan SMPN 3 Lubuk Sikaping terhadap sekolah-sekolah dasar yang ada di Pasaman Timur khususnya Kecamatan Lubuk Sikaping, dengan itu pihak SMPN 3 Lubuk Sikaping mengadakan beragam cabang lomba mulai lomba cerdas cermat (LCC) dari berbagai mata pelajaran dan lomba olahraga sepak bola lomba yang di peruntukkan bagi siswa siswi tingkat sekolah dasar (SD). Untuk mendukung penyelenggaraan lomba ini siswa siswi kelas IX ikut serta dalam memeriahkan event tahunan ini, hampir keseluruhan siswa kelas IX ikut serta dalam memeriahkan acara expo 2023, salah satunya dengan menampilkan sebuah drama musikal rakyat yang didalamnya terdapat unsur tari, drama, dan musik yang digabungkan dalam satu pegelaran berjudul "the legend of malin kundang", dan merupakan sebuah drama musikal yang sebelumnya telah mereka paraktekan ketika pengambilan nilai (praktek keterampilan).

## 2. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater pada kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping telah menggunakan media dan metode yang tepat karena sesuai dalam menunjang penerapan kurikulum 2013/K13 dan RPP yang menekankan untuk keaktifan siswa di bandingkan guru.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2007:3) memaparkan media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. alat, metode dan teknik yang dipakai untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru/pengajar dan siswa pada tahap belajar mengajar di sekolah. (Sapto Haryoko, 2009: 1-10). Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dalam dunia

pendidikan dan proses pengajaran, dan merupakan aspek yang harus dikuasai oleh guru sebagai salah satu bentuk ke profesionalannya dalam dunia kerja pendidikan. Karna perkembangan teknologi dunia telah meningkat pesat maka tentunya masyarakat juga akan mengalami perubahan perubahan sikap maka dari itu bidang ini telah ditafsirkan dan difungsikan lebih luas hingga memiliki nilai yang begitu penting dalam dunia.

Menurut Sapto Haryoko, 2009: 1-10 media audiovisual dibedakan menjadi dua bagian, yaitu: a) Rekaman audiovisual, yaitu materi suara dan gambar seperti slide suara, bingkai suara, dan cetakan suara; b) audiovisual bergerak, yaitu lingkungan yang bisa merepresentasikan unsur suara dan gambar bergerak. Media audiovisual yang dipakai dalam penelitian ini adalah audiovisual bergerak kotor, dimana unsur suara dan unsur gambar bergerak berasal dari sumber yang berbeda, film bingkai suara, dimana unsur gambar berasal dari slide dan unsur suara tersebut digunakan karena ruang lingkupnya. lebih luas dan dapat digunakan lebih dari tiga penerima.

Di SMPN 3 Lubuk Sikaping Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru seni budaya khususnya pada materi drama (teater), adalah media audio visual berupa spiker dan infokus, pemilihan penggunaan media ini dikarenakan peran media pembelajaran ini lebih efisien dapat difungsikan dalam pembelajaran khususnya materi drama (teater) sebagai penyampai pesan dari guru seni budaya terhadap siswa, dan melalui media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa lebih aktif secara individu dalam menjelaskan kembali sesuatu yang ingin disampaikan oleh guru seni budaya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penyampaian materi drama (teater) dalam pembelajaran guru seni budaya wajib menggunakan media, serta

siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan, serta dapat melatih dan memperkuat ingatan siswa mengenai materi pembelajaran yang diberikan, dan dengan menggunakan media ini siswa juga akan dapat mengikuti pembelajaran secara seksama maka akan terwujud situasi belajar yang kondusif yang secara langsung dapat terjalinnya hubungan yang baik antara guru seni budaya dan siswa secara timbal balik.

Pembelajaran menggunakan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran drama ini, sangatlah membantu dalam mendapatkan pemahaman akan pembelajaran drama musikal, tidak hanya itu keaktif individu dalam pembelajaran sangatlah dituntut sehingga rasa ngantuk dan bosan dapat diatasi, disisi lain pembelajaran ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahunya, meningkatkan kreatifitasnya mengeksplor hal-hal baru serta mengasah potensi yang ada pada dirinya.



**Gambar 1: Penggunaan Media Audio Visual pada PBM mata pelajaran SNB khususnya materi drama**

Media dalam pembelajaran dapat berperan dalam mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran di kelas. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007:15) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan pada pembelajaran bias menimbulkan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis siswa. Pemanfaatan

lingkungan belajar sangat memberikan kontribusi pada efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran sesuai dengan persyaratan kurikulum.

Langkah- langkah dalam Penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater pada kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping berikut langkah-langkahnya:

- a. Guru mempersiapkan bahan materi ajar berupa video yang berkaitan dengan materi drama musikal dan media ajar berupa: laptop, infokus dan spiker, kemudian Guru menhidupkan laptop, spiker serta menyambungkannya ke infokus tersebut.
- b. Guru menyampaikan materi tentang KD 3.1 yaitu: konsep, teknik dan prosedur dasar akting menurut kaidah drama musikal atau operet.
- c. Guru menayangkan kepada siswa media audio visual berupa video film layar lebar yang berjudul "Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck". Untuk merangsang rasa penasaran siswa serta menarik perhatian siswa agar menyimak dengan seksama apa yang ditampilkan pada Infokus, maka guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan penilaian secara individu dari video yang sedang ditayangkan, dengan aspek penilaian pemeranan sebuah drama sebagai berikut (pelafalan naskah dari tokoh, intonasi, ekspresi, penghayatan penjiwaan, serta blocking/penguasaan panggung)
- d. Setelah selesai menyaksikan sebuah contoh video, film "Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, guru membimbing siswa untuk melakukan latihan secara individu didepan kelas.
- e. Sebelum melakukan bermain peran siswa terlebih dahulu harus melakukan pemanasan (olah vocal: a-i-u-e-o dan olah tubuh) guna menyiapkan diri siswa agar tidak terjadi cedera ataupun kesalahan lainnya dan demi membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi serta membentuk kekompakan antar siswa.
- f. Guru memberikan instruksi khusus terhadap siswa yang akan bermain peran setelah

- memberikan penjelasan pedahuluan kepada keseluruhan siswa di kelas, yang penjelasannya meliputi latar belakang dan karakter karakter yang akan di perankan oleh siswa.
- g. Kemudian guru memberikan intruksi, dan mempersiapkan sebuah situasi bermain peran dan masalah mengenai bermaian peran.
  - h. Guru memberitahukan peran- peran dan intruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran dalam naskah.
  - i. Setelah itu guru dan siswa melakukan evaluasi atas penampilan siswa tersebut agar tidak terjadi kesalahan di lain waktu
  - j. Kemudian guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah bermain peran di hadapan kelas.

Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran, menurut (Mansyur, 1996:104), Metode bermain peran adalah suatu cara menyuguhkan materi atau suatu topik pembelajaran dengan menunjukkan, mendemonstrasikan atau membuktikan suatu keadaan atau peristiwa yang dialami oleh orang, adat istiadat atau perilaku pada hubungan sosial. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu teknik penyajian pembelajaran dengan bentuk mempertontonkan contoh terkait materi drama berupa video kepada siswa kemudian siswa ditugaskan untuk mendramatisasikan (menambah, mengembangkan, megeksplor) kembali apa yang ditontonnya terkait materi pembelajaran.

Langkah- langkah dalam Penggunaan metode bermain peran, guru mempersiapkan situasi yang memungkinka untuk siswa dapat menerima pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran di dalam kelas, berikut langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain peran:

- a. Persiapan dan intruksi, guru mempersiapkan sebuah situasi bermain peran dan masalah mengenai bermaian peran. Mulai dari jenis peran, masalah dan situasi.

- b. Sebelum melakakukan bermain peran siswa terlebih dahulu harus melakukan pemanasan (olah vocal: a-i-u-e-o dan olah tubuh) guna menyiapkan diri siswa agar tidak terjadi cidera ataupun kesalahan lainnya dan demi membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi serta membentuk kekompakan antar siswa.
- c. Guru memberikan instruksi khusus terhadap siswa yang akan bermain peran setelah memberikan penjelasan pedahuluan kepada keseluruhan siswa di kelas, yang penjelasannya meliputi latar belakang dan karakter karakter yang akan di perankan oleh siswa.
- d. Guru menyampaikan peran- peran dan intruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran dalam naskah.
- e. Setelah itu guru dan siswa melakukan evaluasi atas penampilan siswa tersebut agar tidak terjadi kesalahan di lain waktu
- f. Kemudian guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah bermain peran di hadapan kelas.

### Kesimpulan

Penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater pada kela IX di SMPN 3 lubuk sikaping, sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan minat serta mengasah potensi yang ada pada diri siswa dengan memberikan sebuah rangsangan berupa gambar bergerak dan suara yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan emosi siswa, sehingga pembelajaran lebih dapat ditangkap diingat serta diterapkan.

Penggunaan Metode bermain peran dalam pelaksanaannya dilakukan dengan memperagakan suatu kegiatan situasi berupa karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut dengan menayangkan sebuah video melalui perantara layar proyektor infokus terkait materi pembelajaran, kemudian di parktekan secara langsung oleh siswa, dari penayangan video bertujuan agar guru bisa



menciptakan model pembelajaran yang lebih menarik serta dapat menumbuhkan minat para siswa dalam pembelajaran drama (teater), berikut salah satu bentuk partisipasi anak yang sudah mulai berminat dalam pembelajaran drama yaitu menampilkan sebuah dramatisasi cerita malin kundang terdahulu dalam rangka memeriahkan acara expo 2023 di SMPN 3 Lubuk Sikaping.

pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).

### Rujukan

- Abdi, R. (2009). *Membangun nilai-nilai budaya dalam pendidikan: inspirasi dari novel "sang pemimpin" karya andrea hirata*. Jurnal Al-Risalah. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Depdiknas.
- Daryanto, M. F., & Farid, M. (2013). *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemnafaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*. V(1) 1-10.
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Mansyur. (1996). *Pemanfaatan Model-Model Pembelajaran: Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka.
- Moleong Lexy, (2002), *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Remaja.
- Nurrohim, M. R., Ardipal, A., & Marzam, M. (2017). Pengaruh Media Audio Visual Pada Pembelajaran Musik Ensambel Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Pariaman. *Jurnal Sendratasik*, 6(1), 55-61.
- Padreawan, M., & Marzam, M. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Tradisional Gandang Tambua Di MTSN 4 Padang Pariaman. *Jurnal Sendratasik*, 9(1), 17-25.
- Undang-Undang U No. 20 thn 2003 pasal 1 bab 1, Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa