**ABSTRACT**

Hasanah, Nur. 2018, The Effectiveness of Dramatic Learning Using Role-Playing Methods In Grade VIII G Students SMPN 1 Tanjung Bumi

**Keywords***:* Effectiveness, Drama Lesson, Role Playing

The purpose of this research is to know the effectiveness of drama learning by using role playing method on grade VIII G students SMPN 1 Tanjung Bumi. The learning model used in SMPN 1 Tanjung Bumi is lecture method, so the researcher is interested in using role playing learning model. This research uses quantitative research. The variables used in this research are dependent variable and independent variable. The sample of this research is the students of class VIIIG. The research instrument used in this research is essay. Data analysis technique used in this research is t distribution.

Result of research of effectiveness of learning of drama by using role playing method at grade VIII G of SMPN 1 TANJUNG BUMI based on questionnaire analysis of student response to applying role playing method in drama lesson given at end of implementation. With the application of the role playing method of learning process becomes very fun, the questionnaire given to the students with the result of percentage of 99% of learning by using the role play method of students more understand and effective to be applied to the learning of drama. The total percentage data obtained in the questionnaire on the questionnaire then the average result of this research is 92%. Positive responses that students give to the application of role play in learning drama can be caused by the saturation factor of students who always get the conventional method alone in class and it is felt in almost every subject. In addition, students' positive responses to drama learning using play methods can also be due to the exchange of ideas between the one with each other to complain their opinions each so as to make students active in class and in the end can motivate students to be more diligent in learning.

Based on data analysis that role playing method in drama learning compared with using conventional method that make student quickly bored and lack of spirit in learning. As a comparison to the data analysis of student learning outcomes statistically in the table before applied the role playing method with the average acquisition of 75.9 while after applying the role playing method in the learning of the student's value drama increased, it can be seen on table after applied role playing method with average acquisition 86,5. The learning of drama in role playing method gets a good effect on students of SMPN 1 Tanjung Bumi. It can be seen in the table of effectiveness that the results of t calculation can be seen t arithmetic greater than t table, because t arithmetic = 14.32 while t table at a significant level of 5% is 2.763 while at t table at a significant level of 1% is 2.467 This means that the hypothesis (Ha) is accepted.

**ABSTRAK**

Hasanah, Nur. 2018, Efektivitas Pembelajaran Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Tanjung Bumi

**Kata Kunci** **:** Efektivitas, Pembelajaran Drama, Bermain Peran

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII G SMPN 1 Tanjung Bumi. Model pembelajaran yang digunakan di SMPN 1 Tanjung Bumi yaitu metode ceramah, sehingga peneliti tertarik dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Variabel yang dgunakan dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIIIG. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *essay*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah distribusi t.

Hasil penelitian efektivitas pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII G SMPN 1 TANJUNG BUMI berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap penerapan metode bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran drama diberikan pada akhir pelaksanaan. Dengan diterapkannya metode bermain peran proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, angket yang diberikan kepada siswa dengan hasil presentase 99% pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran siswa lebih faham dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran drama. Data keseluruhan persentase yang didapatkan pada butir pertanyaan pada lembar angket maka hasil rata-rata penelitian ini yaitu 92%. Respon positif yang di berikan siswa terhadap penerapan bermain peran dalam pembelajaran drama dapat disebabkan karena faktor kejenuhan siswa yang selalu mendapatkan metode konvensional saja dikelas dan hal itu dirasakan hampir disetiap mata pelajaran. Selain itu, respon positif siswa terhadap pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain juga dapat disebabkan karena adanya bertukar pikiran antara yang satu dengan yang lain saling mengadu pendapat mereka masing-masing sehingga membuat siswa aktif dikelas dan pada akhirnya dapat memotivasi siswa untuk lebih tekun dalam belajar.

Berdasarkan analisis data bahwa metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran drama dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yang membuat siswa cepat bosan dan kurang semangat dalam belajar. Sebagai bahan perbandingan terhadap analisis data hasil belajar siswa secara statistik pada tabel sebelum diterapkan metode bermain peran *(role playing)* dengan pemerolehan rata-rata 75,9 sedangkan sesudah menerapkan metode bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran drama nilai siswa meningkat, dapat dilihat pada tabel sesudah diterapkan metode bermain peran *(role playing)* dengan pemerolehan rata-rata 86,5. Pembelajaran drama dalam metode bermain peran *(role playing)* mendapatkan efek yang baik terhadap siswa SMPN 1 Tanjung Bumi. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel efektivitas bahwa dari hasil perhitungan t tersebut dapat dilihat t hitung lebih besar dari pada t tabel, karena t hitung= 14,32 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 5% adalah 2,763 sedangkan pada t tabel pada taraf signifikan 1% adalah 2,467 Ini berarti bahwa hipotesis (Ha) diterima.