

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI PENDUKUNG  
METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN SENI TEATER  
PADA KELAS IX DI SMPN 3 LUBUK SIKAPING**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Satuan Syarat Syarat Untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :**

**RANA HAFIZA  
NIM. 19023032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK  
DEPARTEMEN SENDRATASIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

Judul : Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode  
Bermain Peran dalam Pembelajaran Teater pada Kelas IX di  
SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping

Nama : Rana Hafiza

NIM/TM : 19023032/2019

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

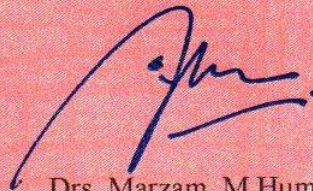
Departemen : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 30 Oktober 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Drs. Marzam, M.Hum.  
NIP. 19620818 199203 1 002

Kepala Departemen,



Dr. Tulus Handra Kadir, M.Pd.  
NIP. 19660914 199903 1 001



## PENGESAHAN TIM PENGUJI

### SKRIPSI


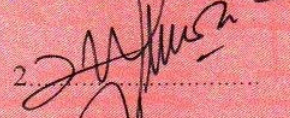

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran  
dalam Pembelajaran Teater pada Kelas IX di SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping

Nama : Rana Hafiza  
NIM/TM : 19023032/2019  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Departemen : Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 06 November 2023

#### Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Marzam, M.Hum.	1. 
2. Anggota	: Drs. Wimbrayardi, M.Sn.	2. 
3. Anggota	: Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.	3. 





## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rana Hafiza  
NIM/TM : 19023032/2019  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Departemen : Sendratasik  
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Teater pada Kelas IX di SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:  
Kepala Departemen Sendratasik,

Dr. Tulus Handra Kadir. M.Pd.  
NIP. 19660914 199903 1 001

Saya yang menyatakan,



Rana Hafiza  
NIM/TM. 19023032/2019

## ABSTRAK

Rana Hafiza, 2023. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Seni Teater pada Kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping. *Skripsi* Departemen Sendratasik.Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Bentuk . Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Seni Teater pada Kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping. Dengan menggunakan teori menurut windiyanti dan novita (2018: 65). Yang “Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga merupakan salah satu faktor pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran” Jadi dengan adanya media dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar didalam kelas akan lebih hidup, serta interaksi antara guru dan siswa tidak monoton dan membosankan.

Jenis penelitian adalah kualitatif, dengan menggunakan metode analisis. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual pada siswa-siswi kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping, dengan jenis data primer dan skunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Sehingga data yang sudah dikumpulkan di analisis untuk diverifikasi agar mendapatkan kebenarannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya khususnya materi drama (drama musikal) pada Kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping 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 kefokusannya siswa lebih tertuju dengan adanya media disisilain 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 suasana pembelajaran yang menyenangkan tetapi tetap memperhatikan pencapaian kompetensi dasar.

Kesimpulan dari penelitian ini, Penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni teater pada kelas 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 oleh siswa.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya. sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Seni Teater Pada Kelas Ix di SMPN 3 Lubuk Sikaping”. Shalawat berangkaikan salam senantiasa peneliti kirimkan kepada junjungn Nabi Muhammad SAW, yang telah berjasa dalam mengantarkan seluruh umat islam kealam yang beradap dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan akhirat nantinya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian guna mencapai gelar sarjana Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Selama proses penelitian ini tidak lepas dari proses bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Marzam, M.Hum sebagai Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan fikiran dalam memberikan bimbingan dengan arahan,motivasi serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Wimbrayardi M,sn dan Bapak Harisnal Hadi, M.Pd sebagai Dosen Penguji I dan Penguji II yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Tulus Handra Kadir, MPd. Kepala Departemen Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

4. Bapak/Ibuk, dan Staf Tata Usaha Departemen Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi serta semangat pada penelitian.
5. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Bapak Mulyadi dan Ibuk Haida Refinita, S.Pd serta kepada seluruh keluarga besar Nurmaini dan teman teman terdekat yang saya sayangi Asiska Zeriani, Ferawati dan Sherina Avelya Wedyan yang selalu memberikan Doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SMPN 3 Lubuk Sikaping Ibuk Yonia Mestika, S, Pd, Serta kepada Guru seni Budaya Kelas IX bapak Ferdinal Asril,S.Pd, dan kepada seluruh majelis guru, kemudian siswa- siswi SMPN 3 Lubuk sikaping, yang telah memberi izin serta membantu peneliti untuk menyusun skripsi ini.

Mudah- mudahan yang maha kuasa memberkati anugerah untuk segala pertolongan yang telah dipersembahkan kepda peneliti dengan balasan yang berlipat ganda. Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karna itu, peneliti meminta saran dan kritikan dalam membentuk kesempurnaan untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran .....	8
2. Perencanaan Pembelajaran .....	12
3. Pelaksanaan Pembelajaran.....	13
4. Media Pembelajaran .....	15
B. Kerangka Konseptual.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	19
A. Jenis Penelitian .....	19
B. Objek Penelitian.....	19



C. Instrumen Penelitian .....	20
D. Jenis Data.....	20
E. Teknik Pengumpulan Data.....	21
F. Teknik Analisis Data .....	22
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	25
B. Pembelajaran Seni Budaya Pada Kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping, Khususnya Materi Teater (Drama).....	40
C. Pembahasan .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Nama- Nama Guru dan Bidang Studi, SMPN 3 Lubuk Sikaping.....	29
Tabel 2. Susunan Wali Kelas, SMPN 3 Lubuk Sikaping.....	31
Tabel 3. Jumlah Siswa, SMPN 3 Lubuk Sikaping .....	32
Tabel 4. Sarana Fisik, SMPN 3 Lubuk Sikaping .....	34



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	18
Gambar 2. SMPN 3 Lubuk Sikaping .....	25
Gambar 3. Struktur Organisasi Perpustakaan, SMPN 3 Lubuk Sikaping.....	33
Gambar 4. Salah Satu Nilai Siswa Siswi Kelas IX .....	61
Gambar 5. Latihan Drama Sebelum Tampil Expo 2023.....	63
Gambar 6. Latihan Drama Sebelum Tampil Expo 2023.....	64
Gambar 7. Ketika Acara Expo 2023 Dilaksanakan .....	64
Gambar 8. Setelah tampil Expo 2023 .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Daftar Informan .....	80
Lampiran 2. Silabus dan RPP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian.....	95



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang tertuang kedalam tujuan pendidikan nasional dan pendidikan disekolah dasar yaitu, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. 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).

Sarana dan prasarana pendidikan, sarana adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Sedangkan prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan sekolah (Daryanto dan Farid Mohammad (2013:106). Jadi sarana adalah semua perangkat atau peralatan yang digunakan di 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 tentunya mempunyai beberapa pengaruh terhadap hasil pembelajaran, salah satunya yaitu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Penggunaan media merupakan bagian internal yang terpenting dalam proses pembelajaran yang tujuannya untuk meningkatkan mutu pendidikan, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dengan memanfaatkan IT (teknologi dalam media berbasis audio visual). "Media Audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, meliputi media yang dapat dilihat dan didengar..." (Hermawan, 2007)

Adapun ruang lingkup mata pelajaran seni budaya Menurut Abdi (2006: 3- 4), memiliki aspek- aspek sebagai berikut: (1) Seni rupa, yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya berupa patung, lukisan dan lain- lain (2) Seni musik, yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat music, dan apresiasi karya musik (3) Seni tari, yang hakekatnya adalah ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui medium gerak dan menitik beratkan keindahan atau estetika dan (4) Seni teater (drama), yang mencakup olah tubuh dengan memadukan unsur seni musik seni tari dan seni peran.

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, tetapi pada umumnya media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton, seperti waktu penggunaan buku paket lebih banyak dari pada penggunaan media dalam proses belajar mengajar, sehingga akan memicu guru untuk lebih aktif dari pada siswanya karna proses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dan metode ceramah, kemudian menugaskan siswa secara berkelompok untuk melakukan praktek setelah memberikan contoh. Apabila hal tersebut dilakukan maka akan menciptakan suasana kelas yang dinilai kurang efektif, mulai dari siswa yang akan sibuk dengan dirinya sendiri, siswa yang mengobrol dengan temannya, siswa yang cuek dan lebih memilih bercanda dengan teman sebangkunya. 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 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 untuk menyampaikan 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, karena melalui media pembelajaran proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif, siswa sangat bersemangat dalam belajar, lebih focus, serta lebih tertarik untuk memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran dengan seksama sehingga hubungan guru dan siswa akan terjalin dengan baik secara timbal balik. Selain itu, media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran di kelas. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan suatu metode untuk mengatasi segala permasalahan dalam pengajaran, tidak hanya dengan memecahkan masalah tetapi juga dengan memberikan informasi yang komprehensif kepada siswa.

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, penggunaan 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 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 praktikkan secara langsung oleh siswa, sehingga siswa akan lebih aktif dan dapat memahami materi lebih luas yang berkaitan dengan materi

pembelajaran (drama), dari penayangan video tersebutlah guru dapat menciptakan model pembelajaran yang menarik serta dapat menumbuhkan minat para siswa dalam menyerap pembelajaran secara cepat dan tepat secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Pendukung Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Seni Teater Pada Kelas IX Di SMPN 3 Lubuk Sikaping”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, terdiri dari:

1. Penggunaan kurikulum 2013/ k13 pada pembelajaran seni budaya pada kelas IX di SMPN 3 Lubuk Sikaping, khususnya materi teater (drama).
2. Ketidak sesuaian Rancangan pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan selama proses pbm berlangsung
3. Metode bermain peran jarang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
4. Media audio visual tidak digunakan secara maksimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti yaitu tentang penggunaan media audio visual sebagai pendukung metode bermain peran dalam pembelajaran seni budaya



khususnya materi teater (drama) pada kelas IX di SMP 3 Negeri Lubuk Sikaping .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Bagaimanakah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya (teater) sebagai pendukung proses belajar mengajar melalui pengaplikasian media audio visual pada kelas IX di SMP 3 Negeri Lubuk Sikaping ?“.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah menemukan dan mendeskripsikan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya (teater) dan sebagai pendukung proses belajar mengajar pada kelas IX di SMP 3 Negeri Lubuk Sikaping.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi siswa

Manfaat pada penelitian ini adalah siswa dapat mengetahui serta dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin sebagai media dalam proses belajar mengajar.

##### 2. Bagi guru

Sebagai koreksi terhadap kinerja guru dalam proses pembelajaran supaya guru lebih meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan diri

khususnya dalam memanfaatkan teknologi, dengan metode bermain peran.

### 3. Penelit lain

Sebagai bahan perbandingan dan pedoman bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya.