|  |
| --- |
| **D:\logo IAIN Madura.jpgG:\Kepegawaian IAIN Madura\Jurnal Ghancaran\Logo Ghancaran Fix.pngWEBINAR****SEMINAR NASIONAL LALONGÉT I**Potensi Bahasa, Sastra, dan Sosial Budaya dalam Upaya Menginternasionalkan Bahasa Indonesia |
| **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IMPROVISASI IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN KONVERSI CERPEN KE DALAM BERMAIN PERAN SISWA SMA KELAS XI****Dian Risdiawati**Tadris Bahasa Indonesia, IAIN TulungagungAlamat surel: dnrisdi9@gmail.com   |
|  | **Abstract** |
| **Keywords:**learning model, imaginative improvisation, role play | The purpose of this research and development is to produce Imaginative Improvisation Learning Model in the conversion short story to role play learning. Imaginative Improvisation Learning Model is a way of learning that is planned to make students easier to modify short story texts into role play so that learning can take place actively, effectively, and creatively. The steps of the Imaginative Improvisation learning model, are (1) developing a framework, (2) improvising dialogue, (3) improvising behavior, and (4) assessment. Imaginative Improvisation learning model is a model that converts into role play by developing students' imagination and spontaneity. The data collectable by questionnaire from language and literature expert, model learning expert, Indonesian Language teacher, and student. Based on test product result, it is known that the product reaches a valid category and can be implemented. |
|  | **Abstrak:** |
| **Kata Kunci:**model pembelajaran, improvisasi imajinatif, bermain peran | Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran siswa SMA kelas XI. Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif adalah cara pembelajaran yang direncanakan untuk mempermudah siswa dalam mengubah teks cerita pendek ke dalam bermain peran sehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan kreatif. Langkah-langkah model pembelajaran Improvisasi Imajinatif, yaitu (1) menyusun kerangka, (2) improvisasi dialog, (3) improvisasi lakuan, dan (4) penilaian. Model pembelajaran Improvisasi Imajinatif merupakan model mengonversi ke dalam bermain peran dengan cara membangun daya imajinasi dan spontanitas siswa. Data dikumpulkan dengan angket yang diperoleh dari ahli bahasa sastra, ahli model pembelajaran, guru Bahasa Indonesia, dan siswa. Uji produk dilakukan terhadap deskripsi isi, penyajian produk, penggunaan bahasa, dan tampilan produk. Berdasarkan hasil uji produk, diketahui bahwa produk mencapai kategori valid dan dapat diimplementasikan. |
|  |
| ©WEBINAR SEMINAR NASIONAL LALONGÉT IInstitut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia |

**PENDAHULUAN**

Kemampuan berbahasa dan bersastra merupakan dua hal yang tidak mungkin terlepas dari mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Kemampuan berbahasa berkaitan dengan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, sedangkan kemampuan bersastra berkaitan dengan peningkatan kemampuan siswa dalam mengapresiasi hasil karya sastra. Dalam hal ini, kemampuan bersastra dapat diasah melalui pembelajaran sastra yang meliputi kegiatan apresiasi, kritik, penulisan kreatif, dan performansi seni sastra.

Pada jenjang SMA, pembelajaran sastra salah satunya dapat diwujudkan melalui kegiatan mengonversi teks cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi dasar yang tertuang dalam Kurikulum 2013. Kompetensi ini mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan praktis aktif kreatif. Menurut Endraswara (2005:187) pembelajaran bermain peran/drama tidak hanya mendidik siswa menjadi dramawan ataupun aktor, melainkan lebih ke arah pengalaman berapresiasi dan berekspresi drama.

Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen hanya berhenti pada tahap pengembangan kompetensi menulis dan penalaran saja. Kegiatan mengonversi teks, cenderung monoton karena siswa hanya melakukan alih teks menjadi teks lagi. Entah itu menjadi puisi ataupun menjadi sinopsis cerita. Sedangkan pembelajaran bermain peran juga hanya berhenti pada teori saja, sebatas drama sebagai naskah baca. Naskah-naskah drama tidak ditindaklanjuti dengan adanya pementasan drama. Alasan utamanya adalah keterbatasan waktu pelajaran. Selain itu, siswa cenderung kurang tertarik terhadap karya sastra, khususnya drama. Ada sebagian yang mengaku malu jika harus tampil dan berbicara di depan kelas. Poin permasalahannya ada pada mental siswa. Hal-hal inilah yang membuat kemampuan aktif kreatif siswa cenderung rendah.

Dengan demikian, diperlukan adanya sebuah inovasi model pembelajaran untuk mengurangi permasalahan-permasalahan tersebut. Inovasi model pembelajaran ini diharapakan dapat menciptakan pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif. Diharapkan pula inovasi pembelajaran ini dapat membelajarkan keterampilan bermain peran secara merata meskipun bukan menciptakan pemain yang andal berakting dan dapat melatih keterampilan berbicara ekspresif.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen. *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* merupakan model yang diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran mengonversi teks cerita pendek ke dalam bermain peran. Model pembelajaran ini, berdasar pada pendekatatan *Contextual Teaching Learning (CTL).* Artinya, model pembelajaran ini mengacu pada proses pembelajaran holistik yang bertujuan untuk membelajarkan siswa secara bermakna (*meaningful*) yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* memerhatikan proses dan pendekatan individu siswa. Tujuannya agar kesempatan mengembangkan keterampilan berbicara siswa lebih merata. Sejalan dengan tujuan tersebut, Wardani (2011:66) mengungkapkan bahwa pola pembelajaran aktif dan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dibutuhkan oleh seorang guru. Aktif berarti melibatkan siswa secara intelektual dan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dan kreatif berarti memanfaatkan seluruh potensi yang ada untuk mendorong siswa mengalami sendiri pemerolehan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* mempunyai empat tahapan dasar yang perlu dilakukan, yaitu (1) susun kerangka, (2) improvisasi dialog, (3) improvisasi lakuan, dan (4) nilai. Model pembelajaran ini muncul dari sebuah pemahaman bahwa mengonversi ke dalam bermain peran merupakan sebuah proses kreatif. Kreatif yang menyangkut tahapan pemikiran imajinatif, yaitu merasakan, menghayati, menghayalkan, dan menemukan kebenaran. Tahapan-tahapan akan mewujudkan penciptaan yang bisa dirumuskan dalam kegiatan menulis dan memerankan.

Proses kreatif menulis kerangka cerita dari teks cerita pendek yang dibuat siswa dan memerankan, diambil dari teori dasar-dasar pemeranan oleh Richard Boleslavsky dan metode bermain peran oleh W.S. Rendra. Konsep dan metode tersebut dimodifikasi, dirancang, dan disesuaikan sebaik mungkin untuk pembelajaran mengonversi teks cerita pendek ke dalam bermain peran siswa SMA kelas XI.

Kelebihan dari *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* adalah 1) pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif, 2) dapat melatih keterampilan berbahasa aktif, yaitu menulis kreatif dan berbicara ekspresif, 3) dapat mengembangkan kompetensi bahasa, penalaran, dan estetika, 4) melatih kerjasama/kolaborasi siswa, 5) memberikan penekanan pada penilaian proses, bukan hanya pada penilaian hasil.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran siswa SMA kelas XI. Kemudian, secara khusus tujuan penelitian ini adalah 1) mengembangkan deskrispsi isi, 2) mengembangkan sistematika penyajian, 3) mengembangkan penggunaan bahasa, dan 4) mengembangkan tampilan produk dari *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran siswa SMA kelas XI.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan dasar rancangan penelitian pengembangan serta memanfaatkan model pengembangan (*Research and Development*) Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian berdasarkan model tersebut adalah (1) melakukan analisis kebutuhan terhadap telaah kurikulum, wawancara kepada guru, telaah pustaka, dan telaah penelitian terdahulu, (2) melakukan perencanaan (pendefinisian model pembelajaran, penentuan langkah-langkah strategi, dan contoh penerapan), (3) mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi buku panduan, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan alat evaluasi), (4) melakukan validasi terhadap ahli, (5) melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli dan praktisi, (6) melakukan uji coba lapangan kelompok kecil, (7) revisi produk, dan (8) menulis laporan hasil pengembangan.

Subjek coba dalam penelitian terdiri atas dua subjek, yaitu (1) uji ahli dan praktisi dan (2) uji kelompok terbatas. Uji ahli dilakukan terhadap ahli bahasa dan drama, ahli model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta praktisi atau guru. Uji kelompok terbatas dilakukan terhadap siswa SMAN 3 Malang kelas XI. Kelas yang digunakan adalah kelas XI Mia 2 yang berjumlah 39 siswa. Instrumen pengambilan data terdiri atas dua instrumen, yakni (1) pedoman wawancara, dan (2) angket. Pertama, pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran beserta kendala-kendala yang ditemui. Informasi tersebut dimanfaatkan untuk pengembangan model pembelajaran yang akan dibuat, sehingga sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Kedua, angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan model pembelajaran yang telah dibuat. Angket ini ditujukan untuk tim ahli dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia kelas XI sebagai praktisi. Bentuk angket ini adalah chek list, yaitu dengan cara membubuhkan tanda chek list pada kolom. Isi angket tersebut adalah pernyataan atau pertanyaan yang berkaitan dengan komponen isi atau kondisi pengembangan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* yang disajikan dalam buku panduan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah tim ahli dan praktisi. Selain itu, data juga diperoleh dari dokumen penelitian tentang pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran yang telah dilakukan sebelumnya. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa persentase responden, sedangkan data kualitatif berupa informasi lisan dan tulisan yang berisi kritik dan saran dari sumber data.

Dalam penelitian ini, ada tiga langkah yang ditempuh dalam proses analisis data yaitu langkah persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian (Arikunto, 2010). Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah (1) mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi, (2) mengecek kelengkapan data, dan (3) mengecek macam isian data. Selanjutnya, tahap tabulasi yaitu memberikan skor (*scoring*) terhadap item-item yang perlu diberi skor, memberikan kode terhadap item-item yang tidak diberi skor, dan mengubah data yang disesuaikan dengan teknik analisis yang akan digunakan, serta memberikan kode (*coding*) dalam hubungan dengan pengolahan data jika akan menggunakan komputer. Barulah dilakukan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian.

 Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mereview penelitian-penelitan tentang pembelajaran mengonversi cerita, pebelajaran cerpen, dan pembelajaran drama atau bermain peran yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, mengolah informasi dari ahli bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data-data tersebut dikelompokkan, dianalisis, dan kemudian disimpulkan. Berikut rumus pengolahan data per item.

$$P=\frac{X}{Xi} x 100\% $$

Keterangan:

P : persentase

X : jawaban responden dalam satu item

Xi : nilai ideal dalam satu item

100 : konstanta

Kemudian, rumus untuk mengolah data secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

$$P=\frac{∑X}{∑Xi} x 100\%$$

P : persentase

∑X : total jawaban responden dalam 1 item

∑Xi : jumlah jawaban ideal dalam 1 item

100 : konstanta

 Untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria penggolongan menurut Arikunto (1998:246) sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Kriteria Penggolongan Menurut Arikunto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Keterangan** |
| 80%­­––100%  | Valid/digunakan |
| 60%­­––79%  | Cukup valid/sedikit revisi |
| 50%­­––59%  | Kurang valid/revisi dengan catatan ahli |
| < 50% | Tidak valid/revisi dengan pengubahan |

Uji produk *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dilakukan kepada ahli bahasa dan drama yaitu Dr. Yuni Pratiwi, M.Pd. Ahli pembelajaran yaitu Dr. Kusubakti Andajani, M.Pd. Ahli praktisi yaitu Drs. Basuki, APP. Siswa berjumlah 39 siswa kelas XI Mia 2. Uji produk dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

**HASIL**

Uji kelayakan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* untuk pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran dilakukan melalui (1) uji ahli dan praktisi dan (2) uji kelompok terbatas. Uji ahli dilakukan terhadap ahli bahasa dan drama, ahli model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta praktisi atau guru. Uji kelompok terbatas dilakukan terhadap siswa SMAN 3 Malang kelas XI. Adapun alur pelaksanaannya, yaitu menyerahkan draf buku panduan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* kepada ahli dan praktisi. Kemudian ahli dan praktisi mengisi angket yang telah disediakan, selain itu juga dilakukan wawancara bebas untuk lebih memperjelas aspek produk yang harus direvisi.

 Uji produk dalam penelitian ini menggunakan empat kriteria penyekoran. Skor 1 yang menunjukkan bahwa produk tidak valid sehingga perlu revisi dengan pengubahan. Skor 2 menunjukkan bahwa produk kurang valid dan harus direvisi dengan catatan ahli. Skor 3 menunjukkan bahwa produk cukup valid dan hanya memerlukan sedikit revisi. Sedangkan skor 4 menunjukkan bahwa produk valid dan dapat digunakan.

Uji produk pertama dilakukan dengan melibatkan ahli bahasa dan drama. Dalam uji produk pada ahli bahasa dan drama terdapat 3 aspek yang menjadi fokus penilaian, yaitu keakuratan, kedalaman, kelengkapan materi dalam buku panduan. Keakuratan materi memeroleh persentase 80% yang berarti produk valid dan dapat digunakan. Kedalaman materi memeroleh persentase 78,2% yang berarti produk cukup valid dengan sedikit revisi. Kelengkapan materi buku panduan memeroleh persentase 78,7% yang berarti pula bahwa produk cukup valid dengan sedikit revisi.

 Kemudian, uji produk kedua dilakukan dengan melibatkan ahli model pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam uji produk pada ahli model pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terdapat 4 aspek yang menjadi fokus penilaian, yaitu deskripsi isi, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, dan tampilan buku panduan. Deskripsi isi buku panduan memeroleh persentase 76,2% yang berarti produk cukup valid dengan sedikit revisi. Sistematika penyajian memeroleh persentase 86,7% yang berarti produk valid dan dapat digunakan. Penggunanan bahasa buku panduan memeroleh persentase 100% yang berarti produk valid dan dapat digunakan. Tampilan buku panduan memeroleh persentase 82,3% yang berarti produk juga valid dan dapat digunakan.

 Selanjutnya, uji produk ketiga melibatkan praktisi/guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fokus aspek penilaian uji praktisi meliputi deskripsi isi buku panduan, sistematika penyajian buku panduan, penggunaan bahasa, dan tampilan buku panduan. Deskripsi isi buku panduan memeroleh 89,6% yang berarti produk valid dan dapat digunakan. Sistematika penyajian buku panduan 87,5% yang artinya produk valid dan dapat digunakan. Penggunaan bahasa memeroleh persentase 100% yang berarti produk valid dan dapat digunakan. Tampilan buku panduan memeroleh persentase 85% yang berarti pula bahwa produk valid dan dapat digunakan.

 Uji kelompok terbatas dilakukan terhadap siswa SMAN 3 Malang kelas XI. Uji kelompok terbatas ini dilakukan dengan menerapkan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket untuk mendapatkan informasi terkait respon siswa terhadap *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif*. Persentase terendah jawaban siswa dari tiap item adalah 82,7% dan persentase tertinggi siswa adalah 92,3%.

**KAJIAN DAN SARAN**

**Deskripsi Isi Produk**

Deskripsi isi buku panduan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* memenuhi beberapa kriteria kelayakan isi yang meliputi 1) keakuratan materi, 2) kedalaman materi, 3) kelengkapan materi, 4) keterkaitan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dengan tujuan pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran, 5) penerapan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dalam pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran, dan 6) kesesuaian *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dengan kondisi belajar siswa.

Di dalam buku panduan, disajikan teori, langkah, dan latihan yang sesuai dengan prinsip mengonversi cerita serta sesuai dengan prinsip bermain peran dan pementasan sederhana di kelas.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* merupakan model pembelajaran mengonversi teks cerita pendek ke dalam bermain peran yang melalui tahap-tahap kegiatan. Tahapan penerapan model tersebut adalah (1) siswa dibagi kelompok kemudian siswa memilih salah satu cerita pendek teman kelompok yang akan dikembangkan menjadi kerangka naskah, (2) siswa dipandu guru menyarikan alur cerpen yang nantinya menjadi dasar plot dramatik naskah, (3) siswa menetapakan pemain dan peran dalam satu kelompok, (4) melatih improvisasi dialog, (5) melatih improvisasi lakuan, (6) mencatat dialog dan lakuan yang muncul saat latihan, (7) mementaskan kerangka cerita hasil latihan, serta (8) mengomentari kesesuaian improvisasi yang dilakukan teman sejawat dengan unsur-unsur bermain peran yang ditentukan oleh guru.

Pembentukan kelompok siswa, ditujukan agar siswa dapat berlatih bekerja sama, kolaborasi, dan dapat berinteraksi baik fisik maupun idenya. Adanya tahapan pembagian kelompok didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Shaw (dalam Suprijono, 2012:57) yang menyatakan bahwa salah satu ciri yang dipunyai oleh semua kelompok yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling memengaruhi antara satu dengan yang lain. Dengan maju secara berkelompok, siswa juga merasa lebih percaya diri.

Sedangkan pada tahap improvisasi dialog inilah siswa dilatih kompetensi berbicara ekspresif. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih intelektual-emosional siswa. Hal ini berangkat dari teori yang dikemukakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2008:244) yang menyatakan bahwa keterlibatan intelektual-emosional peserta didik dapat dilatih dalam kegiatan berbicara, antara lain 1) bermain peran, 2) berbagai bentuk diskusi, 3) wawancara, 4) bercerita (pengalaman diri, pengalaman hidup, pengalaman membaca), 5) pidato, 6) laporan lisan, 7) membaca nyaring, 8) merekam berbicara, 9) dan bermain drama.

Pembelajaran mengonversi teks cerita pendek dengan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* ini berawal dari kegiatan menulis (menyarikan) alur cerita. Menulis adalah penuangan pikiran terbaik kita dalam proses berpikir di atas kertas mengenai suatu gagasan (Endraswara, 2003:237). Menulis dengan menyususun gagasan-gagasan peristiwa berdasarkan cerpen karya siswa dapat membantu siswa menentukan bentuk improvisasi seperti apa yang sesuai. Kegiatan menyusun kerangka naskah (urutan peristiwa dalam cerita) dalam model ini tidak hanya mementingkan wujud kerangka, tetapi proses penciptaan ide dalam bentuk jalianan peristiwa (plot). Oleh karena itu, pendekatan proses sangat diutamakan dalam model ini.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* merupakan model mengonversi ke dalam bermain peran dengan cara membangun daya imajinasi dan spontanitas siswa. Praktik dasar imajinasi terletak pada “kreatif andai”, yaitu tindakan yang dilakukan melalui penciptaan yang tiada menjadi ada. Penciptaan tersebut bisa bersumber dari pengalaman-pengalaman pribadi yang disimpan dalam ingatan, dari pengalaman orang lain, dan dari kemampuan mengkhayal yang didukung oleh kemauan melakukannya. Imajinasi tidak hanya menjadi usaha pemain, tetapi juga usaha penulis cerita. Sebelum cerita dipentaskan, penulis cerita telah lebih dahulu melakukan imajinasi dalam pikirannya untuk menyusun rangkaian peristiwa dengan segala konflik yang menyertainya. Penulis juga menciptakan tokoh imajinasinya dengan karakter yang berbeda. Kemudian, imajinasi tersebut diwujudkan dalam keberanian dan ketepatan pemain menciptakan dialog dan lakuan. Secara rinci, tahapan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* adalah sebagai berikut.

1. Menyusun Kerangka

Tahap ini merupakan tahap awal dari *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif*. Langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa memilih salah satu cerpen teman kelompok yang akan dikembangkan menjadi kerangka naskah oleh siswa dalam tiap kelompok (5 orang).
2. Siswa mensarikan alur cerpen yang nantinya menjadi dasar plot dramatik naskah
3. Siswa menulis kerangka naskah sesuai dengan plot dramatik yang meliputi eksposisi (terdapat *inciting moment* dan konflik sebelum menuju komplikasi), komplikasi, klimaks, dan penyelesaian.
4. Siswa melakukan casting pemain sesuai dengan karakter tokoh yang dibutuhkan.
5. Siswa berkonsultasi dengan guru tentang kerangka cerita yang disusun.

Kegiatan ini diakhiri dengan mengumpulkan hasil kerangka cerita dan menyiapkan diri untuk berlatih improvisasi pada pertemuan selanjutnya. Selain itu, guru mendorong siswa untuk lebih percaya diri saat melatih improvisasinya dalam kelompok. Siswa diharapkan tidak ragu dan mau bertanya apabila ada yang kurang dipahami.

1. Improvisasi Dialog

Pada tahap ini siswa melatih improvisasi dialog dengan memperkaya perbendaharaan kata yang sesuai dengan naskah cerita. Siswa diarahkan untuk melakukan pendapatan kata secara spontan dan sesuai konteks. Hal tersebut dilakukan agar siswa cepat merespon saat diajak berdialog. Selain itu siswa dibimbing untuk tidak ragu dalam menyampaikan imajinasinya melalui kata-kata yang terlintas dalam pikirannya. Latihan-latihan improvisasi dialog adalah sebagai berikut.

1. Latihan memperbanyak perbendaharaan kata dalam waktu tertentu (spontan)

Latihan ini dilakukan dengan menyebutkan kata sebanyak-banyaknya dalam hitungan waktu 1 menit. Kata yang disebutkan harus berkaitan dengan kata utama. Misalnya: *Malang (kata utama) Apel, UM, Brawijaya, macet, dingin, dan seterusnya.* Satu siswa bertugas menyebutkan kata utama dan menghitung jumlah kata yang disebutkan. Kemudian satu siswa lagi bertugas sebagai penghitung waktu.

1. Latihan memunculkan kata dengan berpikir cepat dan sesuai

Latihan ini dilakukan dengan menyebutkan satu kata dengan dua suku kata secara bergantian. Satu siswa meyebutkan satu kata, lalu siswa selanjutnya menyebutkan kata baru dengan suku kata awal sama dengan suku kata terakhir yang disebutkan siswa sebeumnya. Contoh: *Baju (kata pertama) Juru, Rusa, Sapi, Pilu, Lupa, dan seterusnya.*

1. Latihan mengeksplorasi dialog yang relevan

Latihan ini dilakukan dengan mendeskripsikan sebuah benda dalam waktu 1 menit. Deskripsi benda tidak hanya dalam bentuk fisik, tetapi juga bisa fungsi, kelebihan, atau kekurangan benda tersebut. Contoh:

*Melon (nama benda) bentuknya bulat. Warnanya ada yang hijau,ada yang sedikit kuning. Rasanya manis dan segar. Biasanya digunakan sebagai ampuran es teler atau es buah. Buah ini bisa dimanfaatkan sebagai obat penurun darah tinggi. Cara memaknnya bisa langsung atau dihaluskan menjadi jus buah.*

1. Improvisasi Lakuan

Pada tahap ini siswa mulai diarahkan untuk mengatur lakuan dalam kelompok. Siswa dalam kelompok diminta untuk aktif dan bekerja sama untuk berlatih mimik, gerak-gerik, dan gestur melalui beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut mengacu pada kegiatan merespon, berimajinasi, dan berkespresi. Latihan-latihan yang dilakukan adalah sebagi berikut.

1. Latihan mengeksplorasi gestur dan gerak-gerik

Latihan ini dilakukan dengan membuat gestur (sikap tubuh) dari kegiatan menirukan. Kegiatan menirukan tidak menggunakan benda nyata, tetapi menggunakan imajinasi yang berkaitan dengan lakuan tertentu, seperti berjalan tergesa-gesa, memasak sayur, bersembunyi dibawah meja, dan lain-lain.

1. Latihan merespon benda

Latihan ini dilakukan dengan merespon sebuah benda yang dilihatnya. Respon tersebut berbentuk tindakan berdasarkan motivasi tertentu. Motivasi tersebut adalah suasan atau perasaan lelah, marah, kecewa, sedih, dan lain-lain. Contoh:

*Motivasi 🡪 seorang siswa sedih karena ditinggal orang tuanya ke luar kota, ia sendiri dan hanya melamun.*

*Benda yang direspon 🡪 kursi*

1. Latihan merespon pemain lain

Latihan ini dilakukan dengan menggunakan kerangka cerita yang telah disusun. Siswa dapat melatih setiap adegan dengan menciptakan lakuannya dengan merespon lakuan pemain lain. Contoh:

*Seorang siswa berperan sebagai siswa SMP yang terlambat masuk sekolah. Kemudian ia berlari dengan tergesa-gesa untuk segera masuk ke dalam kelas. Sesampainya di kelas, siswa tersebut kelelahan. Pemain lain yang berperan sebagai temannya merespon dengan menertawakan temannya yang terenga-engah karena kelelahan tadi.*

1. Penilaian

Tahap ini merupakan tahap terakhir *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

1. Setiap kelompok menampilkan permainan peran sesuai kerangka naskahnya.
2. Kelompok pengamat/observer memberikan penilaian terhadap kelompok yang tampil pada rubrik penilaian.
3. Kelompok observer memberikan komentar secara keseluruhan tentang improvisasi pemeranan dengan cara yang santun.
4. Refleksi.

Tahapan penilaian ini menuntut siswa untuk melakukan penilaian mandiri. Tahapan penilaian ini juga sejalan dengan strategi penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa didorong dan diarahkan untuk melakukan evaluaisi serta penilaian terhadap unjuk kerjanya (Wena, 2010:159). Selain itu, tahapan penilaian ini didukung dengan teori Jauhar (2011:123) yang menyatakan bahwa dengan adanya penilaian yang menyenangkan, peserta didik tidak merasa dihakimi oleh guru tetapi dibantu untuk mencapai kompetensi atau indikator yang diharapkan.

**Sajian Produk**

Seluruh materi dan rangkaian tahapan dalam *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* ini dikemas dalam sebuah buku panduan. Sistematika buku panduan ini terdiri atas 1) bagian awal, 2) bagian inti, dan 3) bagian akhir. Pada bagian awal, terdapat kata pengantar, daftar isi, dan daftar gambar. Pada bagian inti buku panduan, terdapat tiga bagian utama, yaitu 1) konsep *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif,* 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan 3) penerapan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif.* Sedangkan pada bagian akhir, terdapat daftar rujukan dan lampiran buku panduan yang berisi skenario pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran dengan menggunakan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif.*

**Penggunaan Bahasa pada Produk**

Prinsip yang digunakan dalam penggunaan bahasa pada buku panduan ini adalah bahasa harus komunikatif dan logis. Dengan demikian, isi dari buku panduan dapat memudahkan pemahaman pembacanya. Oleh sebab itu, buku panduan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* menggunakan bahasa yang bersifat formal, komunikatif, serta logis. Sehingga, buku panduan dapat dengan mudah dipahami, terkesan bersahabat, dan tidak menggurui pembaca. Ejaan yang digunakan sesuai dengan ejaan baku, yaitu Ejaan Bahasa Indonesia. Kalimat-kalimat yang digunakan dalam buku panduan adalah kalimat sapaan, kalimat deklaratif, kalimat tanya, dan kalimat perintah. Selain itu, buku panduan menggunakan bahasa pedoman (instruksi operasional). Dengan menggunakan bahasa pedoman, setiap langkah *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* menjadi jelas. Tata cara pelaksanaannya dan tagihan-tagihannya pun juga bisa jelas dan runtut.

**Tampilan Produk**

Pada aspek tampilan, buku panduan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* disusun dengan warna dominan hijau. Pada sampul, *font* yang digunakan berwarna kuning kombinasi hitam. *Font* yang digunakan pada sampul adalah *Rockwell Extra Bold* yang tujuannya memberikan kesan jelas dan mudah dibaca. Sedangkan *font* yang digunakan pada isi buku panduan adalah *Times New Roman* dengan ukuran huruf 12pt. Selanjutnya, produk diatur dengan tata letak huruf, kesesuaian perpaduan warna, dan komposisi warna yang memenuhi kriteria efektif, dinamis, dan kreatif. Pada sampul, diberi ilustrasi gambar sekelompok orang yang tengah bermain peran di atas panggung. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan bahwa sampul mencerminkan isi buku panduan. Buku panduan ini diberi judul *Asyiknya Mengonversi Cerpen ke dalam Bermain Peran dengan Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif*.

Buku panduan dicetak dengan ukuran bidang cetak A5 (148 x 210 mm). Ukuran bidang cetak ini dipilih dengan pertimbangan kemudahan buku panduan untuk dibawa. *Margin* yang digunakan adalah 3 cm bagian kiri dan 2 cm bagian atas, bawah, dan kanan. Sedangkan ukuran spasi yang digunakan adalah 1,5.

**Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Kompetensi mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran merupakan satu dari sekian banyak ragam mengonversi ke dalam bentuk lain. Dan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* merupakan model untuk memaksimalkan pembelajaran mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran. Dengan demikian, kompetensi bahasa dan sastra dapat diasah sekaligus. Penerapan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* juga akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa.

*Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pendidik/guru untuk 1) meningkatkan kemampuan menulis kreatif dan berbicara ekspresif, 2) menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengonversi cerita pendek ke dalam bentuk lain, 3) menumbuhkan kemampuan siswa dalam bermain peran, 4) menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta 5) mewujudkan pembelajaran di kelas yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif.

Bagi siswa, *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* dapat melatih konstruk pikiran siswa untuk menghasilkan karya nyata, yaitu pementasan sederhana di kelas. Dengan demikian, disarankan pada siswa agar dengan seksama mengikuti tahapan-tahapan dalam *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* supaya dapat mengembangkan daya kreatif dalam bermain peran, khususnya dalam menciptakan dialog dan berakting.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian pengembangan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* ini dapat dijadikan acuan dan referensi untuk mengembangkan model pembelajaran lain pada kompetensi yang sama maupun berbeda dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* ini, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Diseminasi atau penyebarluasan produk dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Produk dapat diunggah pada *website* atau *dropbox* yang kemudian tautannya dapat disebarluaskan melalui media sosial. Dengan demikian, diseminasi produk dapat lebih efektif dan efisien.

Dengan penyebarluasan produk *Model Pembelajaran Improvisasi Imajinatif* ini, diharapkan produk dapat sampai pada pihak-pihak yang membutuhkan model pembelajaran untuk mengonversi cerita pendek/cerpen ke dalam bermain peran. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh masukan dan saran untuk perbaikan dalam membuat inovasi model pembelajaran selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Endraswara, S. (2003). *Membaca, Menulis, Mengajarkan Sastra: Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Kota Kembang.

Endraswara, S. (2011). *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. Yogyakarta: Caps.

Ghazali, A. S. (1985). *Pembimbing Apresiasi Drama*. Malang: Pelaksana Kegiatan Penulisan Buku/Diktat Perkuliahan Sub Proyek Pengembang Sistem Pendidikan Proyek Peningkatan/Pengembangan Perguruan Tinggi, IKIP Malang.

Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidika Indonesia dengan Remaja Rosdakarya.

Jauhar, Mohammad. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Padmodarmaya, P. (1990). *Pendidikan Seni Teater: Buku Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Dapartemen Pendidikan dan Budaya.

Rendra. (2007). *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burungmerak Press.

Suprijono, Agus. (2009). *Coorperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wardani, N. E. (2011). “Strategi dalam Pembelajaran Apresiasi Drama” Dalam Subiyantoro, Slamet dan Rohmadi, Muhammad (Ed). *Bunga Rampai: model-model Pembelajaran Bahasa, Sastra dan Seni* (halaman 63—80). Surakarta: Yuma Pressindo.

Wena, Made. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.