

PENERAPAN METODE *HYPNOTEACHING* DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN

Prima Vidya Asteria

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : primaasteria@unesa.ac.id

Shovia Khoirur Rohmah

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : s.khoirurrohmah@gmail.com

Fatima Zahra Renhoran

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : fatimazahrarenhoran@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran bermain peran siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV Surabaya dengan menerapkan metode *hypnoteaching*. *Hypnoteaching* adalah metode pembelajaran yang dalam menyampaikan materi pelajaran, guru menggunakan teknik berkomunikasi yang sangat persuasif dan sugestif dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami materi pelajaran. Langkah-langkah *hypnoteaching* meliputi: 1) niat dan motivasi dalam diri sendiri; 2) *pacing* atau menyamakan posisi, gerak tubuh, bahasa, serta gelombang otak dengan orang lain atau peserta didik; 3) *leading* atau mengarahkan peserta didik; 4) menggunakan kata-kata positif; 5) memberikan pujian; 6) *modeling* atau memberi teladan melalui ucapan dan perilaku. Data mengenai pembelajaran bermain drama dan penerapan metode *hypnoteaching* dikumpulkan melalui observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, suasana pembelajaran bermain peran di kelas akan lebih kondusif, peserta didik merasa penting, aman dan nyaman dengan penerapan metode *hypnoteaching*. Hasil belajar siswa mencapai 100.

Kata kunci: *pembelajaran, bermain peran, hypnoteaching*

Abstract

This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of learning to play the role of grade V SDN Lidah Kulon IV Surabaya by applying the *hypnoteaching* method. *Hypnoteaching* is a method of learning that in delivering the subject matter, the teacher uses very persuasive communication techniques and suggestive with the aim that learners easily understand the subject matter. The steps of *hypnoteaching* include: 1) intention and self-motivation; 2) *pacing* or equating positions, gestures, language, and brain waves with other people or learners; 3) *leading* or directing learners; 4) use positive words; 5) give praise; 6) *modeling* or modeling through speech and behavior. Data on the learning of drama play and the application of *hypnoteaching* method were collected through observation and test. Data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The results show that during the learning process, the atmosphere of learning to play a role in the classroom will be more conducive, learners feel important, safe and comfortable with the application of *hypnoteaching* methods. Student learning outcomes reached 100.

Keywords: *learning, role playing, hypnoteaching*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra pada lingkup sekolah saat ini terbilang minim. Hal ini pun di identikan dengan “Rabun Sastra”. Suatu ungkapan yang mendeskripsikan buruknya pembelajaran sastra di sekolah. Salah satu dampak *rabun sastra* yang kita lihat adalah kualitas siswa dalam melihat maupun memainkan seni peran atau drama musikal.

Drama musikal adalah sebuah pertunjukan yang menggabungkan antara seni peran, musik dan tari. Dalam bermain peran, keberanian mengekspresikan rasa dan suasana adalah poin utama. Oleh sebab itu, perlu adanya usaha mengenali dan mengasah keterampilan siswa

sebelum mengenalkan peran bagi mereka. Proses mengenal dan mengasah keterampilan ini merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, secara formal, ketiga kemampuan ini harus dimiliki oleh siswa. Untuk mencapainya guru harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memiliki andil yang besar dalam membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Cara belajar yang menyenangkan adalah salah satu *trick* jitu yang dinilai berhasil apabila ingin diterapkan dalam proses pembelajaran. Menjadi pengajar pada era sekarang

menempatkan diri pada beragam macam paradigma berpikir. Sebab, guru menyadari akan ketertinggalan Indonesia dalam belajar dibandingkan dengan Negara lain seperti Malaysia dan Singapura. Hal ini pun menjadi tantangan bagi guru untuk berani beda dalam menciptakan kelas baru yang menyenangkan bagi siswa. Munculnya kelas baru dengan suasana menyenangkan ini diimbangi dengan harapan-harapan agar mampu mengasah keterampilan siswa (Mahfudz 2012).

Keterampilan berbicara di Sekolah Dasar kelas V memiliki salah satu kompetensi dasar yaitu memerankan tokoh drama. Pembelajaran bermain peran adalah suatu pembelajaran keterampilan berbicara dengan melakukan peranan dari suatu adegan cerita dalam drama menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Diperlukan perencanaan pembelajaran yang tepat untuk menciptakan siswa mampu mempelajari bagaimana cara memerankan tokoh drama dengan tepat (Awalina 2016).

Proses pembelajaran adalah sarana penting dalam mengenalkan dunia peran. Akan tetapi, hal ini menjadi permasalahan karena sastra pada pembelajaran di sekolah seperti mengalami penyisihan dan terlihat seperti mata pelajaran yang dinunutkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini pun berimbas pada kecintaan siswa pada dunia peran. Keadaan *rabun sastra* seperti saat ini, memberikan tantangan bagi pengajar dalam mengenakan seni bermain peran. Pengajar pun harus memiliki kiat-kiat menarik dalam membangun minat siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam membangun ketertarikan siswa bermain peran adalah *Hypnoteaching*.

R. Bakir dan Sigit Suryanto dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia yang ditulis dalam buku *Hypnoteaching for Succes Learning* mengartikan *hypnosis* pada bab awal, *Hypnosis* adalah fenomena mirip tidur, namun bukan tidur. *Hypnoteaching* dalam pembahasan di sini dapat diartikan sebagai proses pengajaran yang dapat memberikan sugesti kepada para siswa. Adapun makna tidur di sini bukan berarti kondisi tidur secara normal di malam hari, namun menidurkan sejenak aktivitas pikiran sadar dan mengaktifkan pikiran bawah sadar.

Keadaan siswa dalam posisi mengistirahatkan sejenak aktivitas pikiran ini akan menjembatani pikirannya dengan guru. Siswa dengan sendirinya mengakses pikiran bawah sadarnya sehingga guru mampu memahaminya. Guru akan cenderung mengoptimalkan neurolinguistik program dalam memahami pikiran bawah sadar siswa hingga akhirnya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Menurut Novian Triwidia Jaya dalam bukunya “HYPNO TEACHING”, guru memiliki kemungkinan keberhasilan hingga 88 % dalam meningkatkan kualitas anak dalam belajar, apabila guru mampu menerapkan konsep neurolinguistik tersebut pada siswa hingga mampu mengakses pikiran bawah sadar siswa.

Hypnoteaching menurut Yustisia (Mansur 2015) merupakan perpaduan dari dua kata, yaitu hipnosis dan teaching. Hipnosis berarti mensugesti dan teaching yang berarti mengajar. Jadi hypnoteaching adalah usaha untuk menghipnosis atau mensugesti anak didik supaya menjadi lebih baik dan prestasinya meningkat. Sejalan

dengan pendapat tersebut, Hajar (Mansur 2015) mengemukakan bahwa hypnoteaching adalah seni berkomunikasi dengan jalan memberikan sugesti agar para siswa menjadi lebih cerdas. Lebih lanjut Hajar mengemukakan bahwa dalam hypnoteaching penyajian materi pelajaran menggunakan bahasa-bahasa bawah sadar yang menimbulkan sugesti siswa untuk berkonsentrasi secara penuh pada ilmu yang disampaikan oleh guru.

Hypnoteaching merupakan metode yang menekankan pada komunikasi alam bawah sadar siswa yang bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas. Dengan kata lain, guru juga sangat memerhatikan kondisi psikis siswa dan aspek afektif yang mereka miliki. Dalam penerapannya dikelas guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga harus berperan sebagai pendidik. Dengan demikian, ia juga harus memiliki rasa simpati dan empati kepada siswa. Selain itu, guru pun harus menuturkan kata-katanya dengan memilih kata-kata yang baik dan tepat supaya dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Selama menjalankan pembelajaran dengan metode *Hypnoteaching*, seorang guru diibaratkan sebagai magnet yang mampu menarik perhatian siswa dengan kekuatan kepercayaan, iman, pengetahuan, dan keyakinan yang dimilikinya. Menekankan pada komunikasi alam bawah sadar, bukan berarti hanya dapat dilakukan didalam kelas saja. Akan tetapi, dapat pula dilakukan diluar kelas. Hal ini bermaksud agar mampu meringankan pikiran siswa terlebih dahulu hingga lebih *fresh* dan tidak memiliki beban penat. Guru bertanggung jawab atas rasa santai yang dimiliki siswa sebelum melakukan metode *Hypnoteaching* ini, olehnya itu suasana yang nyaman pun harus menjadi pertimbangan terlebih dahulu.

Hypnoteaching adalah perpaduan pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar dan alam bawah sadar. *Hypnoteaching* merupakan cara mengajar yang unik, kreatif, sekaligus imajinatif Jaya (Wartini 2012). Suasana pembelajaran dibuat sedemikian rupa, sehingga terasa menyenangkan, namun tetap terkendali.

Dengan demikian, dapat dikatakan pula bahwa dalam menerapkan *Hypnoteaching* ini bagi siswa, guru akan merasakan kondisi yang sama ketika sedang menggunakan metode belajar lain seperti metode belajar mengajar Quantum Learning, Accelerated Learning maupun Power Teaching. Sebab, sama-sama menggalakan kondisi yang nyaman dan bersahabat dalam proses belajar-mengajar (Pertiwi 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *hypnoteaching* dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV Kecamatan Lakarsantri Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV Kecamatan Lakarsantri Surabaya. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pengumpulan data selama proses pembelajaran dilakukan dengan tiga macam teknik pengumpulan data, yakni observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan untuk mendeskripsikan

Pengaruh *hypnoteaching* dalam kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Tes dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan mengenai pengaruh *hypnoteaching* dalam kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV.

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen sebagai alat pengumpulan data yang diperlukan dan disesuaikan dengan rumusan masalah. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar soal. Teknik analisis data ini digunakan untuk menganalisis lembar observasi. Dari pengamatan aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan mendeskripsikan dan mengontraskan setiap indikator aktivitas guru dan siswa. Hasil tersebut dihitung berdasarkan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase frekuensi kejadian yang muncul

F = frekuensi aktivitas yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Sugiyono 2006)

Tabel 1 Lembar Observasi Siswa

Lembar Observasi Pengekspresian Dialog Tokoh Dalam Drama

Nama Siswa :

Kelas :

KOMPONEN	SKOR			
	1	2	3	4
Ucapan (terdengar jelas oleh penonton)				
Intonasi (bervariasi sesuai tuntutan naskah)				
Pengaturan jeda				
Intensitas dan kelancaran berbicara (konsisten)				
Kemunculan pertama (mantap dan memberikan kesan yang baik)				
Pemanfaatan ruang yang ada untuk memposisikan tubuh (<i>blocking</i>)				
Ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh (sesuai dengan karakter tokoh)				
Ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog (sesuai dengan karakter tokoh)				
Pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog (sesuai karakter tokoh)				
Gerakan (bersifat alamiah dan tidak dibuat-buat)				
JUMLAH				

Keterangan: 1 : Kurang; 2 : Sedang; 3 : Baik; 4 : Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh *hypnoteaching* dalam kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN Lidah Kulon IV

Surabaya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

I. Tahapan Perencanaan Pembelajaran

Tahapan perencanaan merupakan langkah awal bagi guru untuk mempersiapkan berbagai hal sebelum siswa mengalami pembelajaran dengan metode *hypnoteaching*. Hal ini dimulai dengan menyiapkan RPP bagi siswa, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup dan juga menyiapkan materi ajar.

Tabel 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Integrasi <i>Hypnoteaching</i>	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal Salam Doa pembuka Mengisi Peresensi Siswa Menyampaikan Tujuan Pembelajaran		10 Menit
2.	Kegiatan Inti a. Menjelaskan Pengertian Drama Musikal dan aspek-aspek yang diperlukan dalam drama musikal. b. Menunjukkan Video Pementasan Drama Musikal c. Memotivasi siswa d. Mengenalkan siswa terhadap karakter-karakter tokoh e. Mengarahkan siswa memilih peran f. Meng-casting Siswa	a. Penjelasan yang disampaikan dengan tenang sehingga siswa mampu mengikuti dengan baik. b. Pemilihan video sesuai dengan <i>trend</i> yang sedang populer saat itu sehingga siswa lebih bersemangat menontonnya. c. Motivasi yang disampaikan kepada siswa dalah terkait dengan kelebihan yang akan didapatkan oleh siswa dalam memainkan peran. Hal ini disampaikan dengan tenang dan bersahabat sehingga menimbulkan kesan pertama yang baik bagi siswa dan berpotensi menghadirkan niat yang baik bagi siswa dalam bermain peran. d. Mengenalkan karakter dalam bermain peran adalah hal inti yang harus dilakukan. Pengajar dapat memanfaatkan karakter siswa-siswa dikelas sebagai deskripsi karakter-karakter yang sering dimainkan dalam peran. e. Meng-casting siswa ini merupakan kegiatan melihat kemampuan awal siswa. Dengan tenang pengajar mengintruksikan	65 Menit

No.	Kegiatan	Integrasi <i>Hypnoteaching</i>	Alokasi Waktu
		kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan situasi yang diberikan. Hal ini disampaikan dengan tenang agar pengajara dapat menagmbiil hati siswa dalam berproses. Pemilihan kata dan kalimat pun harus sesuai dengan kepribadian siswa agar kedekatan terlihat antar-keduanya.	
3.	Kegiatan Penutup	a. Pemberian <i>reward</i> kepada siswa untuk menumbuhkan semangat belajar bagi siswa berupa ucapan penyemangat dan juga dukungan kepada siswa.	15 Menit
	a. Pemberian <i>reward</i>		
	b. Penilaian		
	c. Doa		
	d. Salam penutup		

Penerapan *hypnoteaching* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dilakukan melalui beberapa langkah tertentu. Langkah-langkah yang dimaksud menurut Hajar (Mansur 2015) adalah sebagai berikut.

Pertama, niat dan motivasi dalam diri sendiri. Niat merupakan pondasi awal bagi seseorang dalam melakukan segala aktivitas hidupnya. Oleh karena itu niat guru dalam mengajar hendaknya tidak sekadar untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru sebagai pendidik hendaknya mempunyai niat awal untuk memberikan materi dengan harapan materi yang disampaikan dapat bermanfaat bagi kehidupan siswanya. Jika demikian niat guru dalam mengajar maka tentu guru tersebut akan memiliki motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencurahkan segala potensi yang dimilikinya untuk mencerdaskan siswanya.

Kedua, *Pacing*, berarti menyamakan posisi, gerak tubuh, bahasa, serta gelombang otak dengan orang lain atau siswa. Karena pada prinsipnya manusia cenderung atau lebih suka berinteraksi dengan teman yang memiliki banyak kesamaan, sehingga ia akan merasa nyaman. Kenyamanan yang bersumber dari kesamaan gelombang otak inilah, maka setiap pesan yang disampaikan dari satu orang ke orang lain bisa diterima dan dipahami dengan baik. Hal tersebut juga berlaku dalam penerapan metode *hypnoteaching* dalam pembelajaran. Guru yang mengajar di Sekolah Dasar tentu akan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia SD dalam berkomunikasi dengan mereka. Jadi meskipun usia guru jauh lebih tua daripada siswanya, namun gelombang otak sebenarnya dapat disetarakan dengan seakan-akan melakukan atau berpikir seperti mereka.

Ketiga, *Leading*. *Leading* memiliki pengertian memimpin atau mengarahkan sesuatu. Setelah melakukan *pacing*, para siswa akan merasa nyaman dengan guru. Pada saat itulah hampir setiap apapun yang guru ucapkan

atau tugaskan kepada mereka, akan dilakukan dengan suka rela dan senang hati. Sehingga sesulit apapun materinya, pikiran bawah sadar mereka akan menangkap materi pelajaran dengan mudah. Sebaliknya jika kita melakukan *leading* tanpa didahului dengan *pacing*, maka hal itu sama saja dengan memberikan perintah kepada para siswa yang cukup berisiko, karena mereka melakukannya dengan terpaksa dan tertekan. Hal ini akan berakibat pada penolakan mereka kepada guru.

Keempat, gunakan kata-kata positif. Penggunaan kata positif ini sesuai dengan cara kerja pikiran bawah sadar yang tidak mau menerima kata negatif. Pada dasarnya kata-kata yang diberikan oleh guru, baik langsung maupun tidak, sangat mempengaruhi kondisi psikis para siswa, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam menerima materi yang diberikan. Kata-kata tersebut dapat berupa ajakan dan himbauan. Jadi apabila ada hal-hal yang tidak boleh dilakukan oleh mereka, hendaknya menggunakan kata ganti yang positif untuk mengganti kata-kata negatif.

Kelima, memberikan pujian. Salah satu hal yang paling penting dalam pembelajaran adalah *reward and punishment*. Pujian merupakan *reward* atas peningkatan harga diri seseorang. Pujian merupakan salah satu cara untuk membentuk konsep diri seseorang.

Keenam, *Modeling*. *Modeling* adalah proses memberi teladan atau contoh melalui ucapan dan perilaku yang konsisten dan merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam *hypnoteaching*. Setelah siswa merasa nyaman dengan guru, maka ia perlu memantapkan perilakunya agar konsisten dengan ucapan dan ajarannya, sehingga ia selalu menjadi figur yang dipercaya.

II. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas kinerja guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahapan pertama, guru menerapkan model pembelajaran drama secara konvensional. Pembelajaran ini dilakukan dengan menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Guru aktif menjelaskan berbagai materi pembelajaran sementara siswa sekadar memperhatikan penjelasan guru. Komunikasi yang terjalin hanyalah komunikasi satu arah. Untuk melihat bagaimana hasil dari pembelajaran dengan mengambil tes awal mengenai kemampuan bermain peran oleh siswa. Ada beberapa aspek dalam penilaian tersebut. Aspek tersebut adalah ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memposisikan tubuh, ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog, pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog dan gerakan. Sesuai dengan RPP yang telah dibuat, pengajar menyesuaikan aktivitas belajar mengajar dengan rancangan yang telah dibuat yakni berisikan 3 kegiatan sebagai berikut.

1. Kegiatan Awal

a. Salam

Sebagai sapaan awal pengajar dan siswa.

b. Doa

Memberikan nuansa yang berkah dalam proses pembelajaran.

c. Mengisi peresensi.

Seperti pembelajaran yang lainnya, mengisi presensi ini penting agar dapat mengecek jumlah siswa yang masuk dan tidak masuk. Hal ini pun agar dapat memudahkan pengajar dalam mengenal kemampuan seluruh siswa bermain peran.

d. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Pentingnya tujuan pembelajaran ini disampaikan adalah agar siswa mengetahui dengan pasti, sasaran yang harus dicapai pada pembelajaran saat itu.

2. Kegiatan Inti

a. Menjelaskan Pengertian Drama Musikal dan aspek-aspek yang diperlukan dalam drama musikal.

b. Menunjukkan Video Pementasan Drama Musikal

c. Memotivasi Siswa

d. Mengenalkan siswa terhadap karakter-karakter tokoh

e. Mengarahkan Siswa Memilih Peran

f. Meng-casting Siswa

Inti pembelajaran berpusat kepada siswa dalam mengenal kemampuan mereka bermain peran. Penumbuhan niat dan motivasi siswa adalah fokus utama yang dilakukan dengan mencoba memasuki daerah bawah sadar mereka. Siswa diarahkan dalam keadaan rileks untuk mampu menggali potensi mereka. Meng-casting siswa dengan memberikan situasi tertentu adalah inti dari tujuan pembelajaran. Situasi seperti sedih, senang, marah, ketakutan dan lain sebagainya adalah contoh-contoh situasi yang diberikan kepadasiswa. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memainkan peran tersebut dengan baik. Hal ini dilakukan setelah pengajar telah memasuki zona nyaman siswa dan melihat adanya niat dan motivasi yang baik dalam diri siswa. Sebelum itu, siswa diajak untuk mengenal karakter-karakter yang biasanya dimainkan dalam sebuah pertunjukkan drama musikal. Dengan memanfaatkan siswa-siswa yang lain, pengajar dapat dengan langsung mengenalkannya melalui siswa. Pengajar tidak perlu mencari-cari yang lain, cukup dengan mengenalkan siswa yang satu ke siswa yang lainnya. Setiap siswa memiliki kepribadian dan perilaku yang berbeda, hal inilah yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk memperkenalkan karakter-karakter tersebut.

Dalam penerapannya, apabila siswa telah berhasil memainkan peran yang diberikan sesuai situasinya maka selanjutnya pengajar hanya perlu memasukan penilaian atas siswa dalam yang telah disiapkan. Lembar observasi tersebut berisikan aspek-aspek yang telah disepakati bersama dan diperlukan dalam menunjang keberhasilan bermain peran.

3. Tahapan Penutup

Kegiatan terakhir dari pembelajaran ini adalah

a. Pemberian *reward*

Hal ini dimaksudkan untuk memberikan semangat keada siswa dalam bermain peran. Pengajar dapat memberikan tepuk tangan maupun pujian kepada siswa. Halini dapat menimbulkan hubungan emosional yang baik antar keduanya.

b. Penilaian

Berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat, maka pengajar pun memberikan penilaian atas siswa tes yang telah dilalui oleh siswa. Dalam tabel penilaian yang berisikan nilai-nilai siswa secara lengkap, pemberian nama siswa menggunakan cara pengkodean.

c. Doa

d. Salam Penutup

Seperti pembelajaran lainnya, doa dan salam penutup pun menjadi akhir dari kegiatan pembelajaran drama musikal ini.

III. Tahapan Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan aspek yang telah menjadi tolok ukur dalam penilaian awal siswa maka, berikut hasil yang diperoleh melalui kalkulasi nilai.

Tabel 3 Perolehan Nilai Siswa

No	Kode Siswa	Nilai Prates	Nilai Postes	Peningkatan
1	A	62,5	90	27,5
2	B	47,5	95	47,5
3	C	70	75	5
4	D	40	77,5	37,5
5	E	50	90	40
6	F	50	95	45
7	G	40	75	35
8	H	40	85	45
9	I	50	82,5	32,5
10	J	47,5	87,5	40
11	K	52,5	85	32,5
12	L	45	82,5	37,5
13	M	60	85	25
14	N	55	90	35
15	O	42,5	85	42,5
16	P	55	92,5	37,5
17	Q	50	100	50
18	R	40	85	45
19	S	70	87,5	17,5
20	T	57,5	80	22,5
Rata-rata		51,25	86,25	35

Tabel 4 Data Nilai Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas V SDN Lidah Kulon IV Kecamatan Lakarsantri Surabaya

No	Aspek	Nilai Prates	Nilai Postes
1	Ucapan	45	87,5
2	Intonasi	50	87,5
3	Pengaturan Jeda	60	86,25
4	Intensitas dan kelancaran berbicara	48,8	83,75
5	Kemunculan pertama	73,8	88,75
6	Pemanfaatan ruang yang ada untuk memposisikan tubuh	71,3	85
7	Ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh.	53,8	85
8	Ekspresi wajah	50	88,75

No	Aspek	Nilai Prates	Nilai Postes
9	mendukung ekspresi dialog Pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog	45	86,25
10	Gerakan	48,8	83,75

Dari tabel tersebut terdapat peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Nilai postes tertinggi menunjukkan angka 100 dan nilai aspek penilaian tertinggi menunjukkan angka 88,75. Peningkatan terbesar menunjukkan angka 100 dari nilai awal siswa sebesar 50. Peningkatan terkecil menunjukkan angka 75 dari nilai awal siswa sebesar 70. Aspek penilaian yang mengalami peningkatan tertinggi adalah aspek pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog yang menunjukkan adanya peningkatan dari 45 menjadi 86,25 (peningkatan sebesar 41,25). Aspek penilaian yang mengalami peningkatan terendah adalah aspek pemanfaatan ruang yang ada untuk memposisikan tubuh. Pada aspek tersebut terdapat peningkatan sebesar 13,7 dari nilai awal sebesar 71,3 menjadi 85. Adanya penilain ini menjadi dasar pengajar dalam memberikan peran bagi siswa. Tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan oleh siswa sesuai dengan kemampuan yang ia miliki.

PENUTUP

Simpulan

Metode *hypnoteaching* memberikan kemudahan bagi pengajar dalam mengenali kemampuan siswa-siswanya. Hal yang menjadi ketakutan pengajar adalah memberikan peran pada siswa tanpa mengetahui kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, suasana pembelajaran bermain peran di kelas akan lebih kondusif, peserta didik merasa penting, aman dan nyaman dengan penerapan metode *hypnoteaching*. Hasil belajar siswa mencapai 100.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mengemukakan saran kepada para guru, khususnya kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk menggunakan metode *hypnoteaching* ini dalam proses pembelajaran bermain peran. Metode *hypnoteaching* ini juga diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, peneliti lain yang akan melakukan penelitian terhadap penerapan metode *hypnoteaching* diharapkan dapat menerapkan dengan model pembelajaran lain melalui media yang lebih bervariasi agar dapat memunculkan rumusandan tindakan yang lebih inovatif dan relevan untuk kemajuan dunia pendidikan pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalina, N., 2016. Penerapan Model Visual Auditory Kinesthetic (VAK) dengan Teknik Hypnoteaching untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Drama di Kelas V SDN Tegalendah Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1.
- Mahfudz, A., 2012. *Cara Cerdas Mendidik yang Menyenangkan*, Jakarta: Simbiosis.
- Mansur, 2015. Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching. *Edisi April*. Available at: http://www.lpmpsulsel.net/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=344:pembelajaran-melalui-hypnoteaching&catid=42:ebuletin&Itemid=215 [Accessed April 19, 2017].
- Pertiwi, H., 2014. *Hypoteaching untuk PAUD dan TK*, Jakarta: Diva Press.
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Wartini, S., 2012. *Peningkatan Minat Belajar Seni Tari Melalui Hypnoteaching di SD Negeri 1 Prambanan Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.