

**PEMBELAJARAN TEATER TUNGGAL (MONOLOG) DALAM KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER DI SMK NEGERI 1 BULANGO SELATAN MENGGUNAKAN METODE
“ROLE PLAYING”**

**Alifah Aulia Shabrina Jusuf¹, La Ode Karlan², Mimy Astuty Pulukadang³, Riana Diah
Sitharesmi⁴, Trubus Semiaji⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Gorontalo

Email: auliajusuf133@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :15-12-2025

Revised :25-12-2026

Accepted :03-01-2026

Keywords: Monologue,
Lost Learning, Role Playing,
Extracurricular

DOI:<https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to explore the Implementation of Monologue Learning in Extracurricular activities as an effort to overcome lost learning, experienced by students due to the COVID-19 pandemic. Lost learning is a condition in which students lose the opportunity to learn optimally due to disruptions in the face-to-face learning process that occurs during the pandemic. Bold learning implemented during the pandemic is often unable to accommodate the differentiated needs of students, especially at SMK Negeri 1 Bulango Selatan School. Because of this, researchers are interested in conducting research at the school. This study uses the Role Playing method, because this method is Flexible, and can encourage students to be more active through role simulations that are close to Real Situations. This study uses a qualitative approach, the data in this study were collected through observation, documentation, interviews and assessment instruments. The population in this study were students in grades X, XI, XII who actively participated in the Theater Extracurricular. The sample of this study was 15 people, divided into 3 Participants and 12 as observers. The results of the study were; from 3 participants, they had performed quite varied performances. And 12 students as observers, 8 people observed carefully and 4 people were not serious and needed to be improved.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Penerapan Pembelajaran Monolog dalam kegiatan Ekstrakurikuler sebagai upaya mengatasi lost learning, yang dialami siswa akibat pandemi COVID-19. Lost learning merupakan kondisi di mana siswa kehilangan kesempatan belajar secara optimal akibat gangguan pada proses pembelajaran tatap muka yang terjadi selama masa pandemi. Pembelajaran daring yang diterapkan selama pandemi sering kali tidak mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang berdifferentiasi khususnya di Sekolah SMK Negeri 1 Bulango Selatan. Karena hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian disekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Role Playing, karena metode ini Fleksibel, dan dapat mendorong siswa lebih aktif melalui simulasi peran yang mendekati Situasi Nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data-data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan instrument penilaian. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X, XI, XII yang aktif mengikuti Ekstrakurikuler Teater. Sampel penelitian ini berjumlah 15 orang, yang dibagi menjadi 3 Partisipan dan 12 sebagai pengamat (observer). Hasil penelitian yaitu ; dari 3 orang partisipan sudah melakukan penampilan yang cukup variatif. Dan 12 oranag siswa sebagai pengamat, 8 mengamati dengan cermat dan 4 orang belum sungguh-sungguh dan perlu ditingkatkan lagi

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Kualitas pendidikan ditentukan oleh penyempurnaan integral dari seluruh komponen pendidikan seperti kualitas Guru yang merata, Kurikulum, Sarana dan prasarana yang memadai, suasana PBM (pemahaman bacaan dan menulis) yang kondusif dan kualitas Guru yang meningkat didukung oleh kebijakan Pemerintah. Pendidikan di indonesia akan maju apabila proses pembelajaran teraktualisasi dengan baik disetiap instansi.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dari peserta didik. Dapat dikatakan bahwa terjadi sebuah edukasi melalui dua pihak, seperti halnya informasi atau narasumber (Sagala, 2009:8)

Menghadapi tantangan Lost Learning Kemendikbud mencetus Kurikulum baru yakni, Kurikulum Merdeka. Padatnya materi membuat pembelajaran tidak maksimal.

Akhirnya, materi yang ada tidak dapat diperdalam. Kemudian kurikulum 2013 (K13) tidak mampu mengakomodir kemampuan anak yang berbeda-beda. Selain itu pembelajaran dikurikulum tersebut cenderung membosankan. Namun, pada kurikulum ini lebih menitik-beratkan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Melalui kegiatan diluar jam belajar atau 5 hari kerja Terlebih pembelajaran praktik Seni Budaya dan Keterampilan. Didalamnya terdapat pembelajaran Seni Teater. Seni teater mengalami degradasi (menurun) sebab tidak diajarkan intens di beberapa sekolah.

Lost learning merujuk pada hilangnya kesempatan atau berkurangnya hasil belajar yang seharusnya dicapai siswa akibat gangguan, keterbatasan, atau ketidak-efektifan proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran seni teater, khususnya pada tingkat pendidikan dasar dan SMA/SMK dalam mata pelajaran Seni Budaya, lost learning dapat terjadi karena kurangnya sumber daya (guru yang kompeten, fasilitas teater, atau bahan ajar), minimnya waktu alokasi untuk seni teater dalam kurikulum, hingga kurangnya apresiasi terhadap seni teater sebagai bagian penting dari pendidikan. Jika persoalan ini tidak segera diatasi, dampaknya dapat mencakup hilangnya potensi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi yang penting dalam seni teater. Selain itu, hilangnya pembelajaran seni teater juga berpotensi melemahkan pemahaman siswa terhadap nilai budaya dan identitas lokal yang sering kali diangkat dalam karya teater, serta menurunkan apresiasi mereka terhadap seni sebagai sarana ekspresi dan komunikasi sosial. Dalam melatih publik speaking yang baik dan kepercayaan diri, peserta didik bisa memulainya dengan bermain teater tunggal, yakni ; monolog

Monolog adalah berbicara sendiri dan lawannya ialah dialog. Monolog juga suara hati yang diucapkan, dan seyogyanya bisa didengar oleh penonton dari bangku yang paling depan sampai bangku yang paling belakang di gedung pertunjukan. Mengutip apa yang di tulis oleh seniman teater Indonesia Nano Riantiarno di dalam pengantar buku Sphinx Triple X yang mengatakan ; 9 Tradisi 'monodrama' Yunani klasik itu, kemudian dilanjutkan oleh Wiliam Shakespeare dalam banyak karya dramanya. Tapi Shakespeare menyebutnya sebagai solilog. Atau soliloque. Itulah adegan ketika seorang pelakon mengungkapkan fikiran dan perasaannya, sendirian, tanpa kehadiran pelakon lain. Sebagaimana mono-drama dalam karya Aeschylus, soliloque juga masih merupakan bagian dari sebuah drama panjang (Riantiarno, 15; 2004).

Ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Kemendikbud 2014). Berdasarkan observasi yang dilaksanakan beberapa waktu terakhir, sekolah yang memasuki Semi kurikulum Merdeka yang melaksanakan program Ekstrakurikuler adalah SMK Negeri 1 Bulango selatan.

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bermain peran pada skenario tertentu. Peserta didik diberikan kartu peran (role card) untuk dipelajari kemudian dipraktikkan dalam suatu situasi permainan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya, Nurul Ramadhani Makarao (2009:121)

SMK Negeri 1 Bulango Selatan adalah sekolah yang peduli akan keterampilan siswa non-akademik. IKM (implementasi Kurikulum Merdeka). Pada sekolah mandiri belajar untuk memperluas minat bakat siswa yang belum terdeteksi. Tujuannya ketika sekolah mendapat surat tugas untuk ikut serta dalam kegiatan perlombaan yang melibatkan MKKS (musyawarah kerja kepala sekolah) mereka tidak perlu repot-repot melakukan seleksi lagi, Sehingga langsung pada proses pendelegasian. Pada saat observasi awal dilaksanakan, hal yang ditemukan pada proses pembelajaran berlangsung di sekolah itu ialah penerapan materi menggunakan tutor sebaya. Siswa diberi teori penerapannya tanpa bebas meekspresikan bagaimana teater tunggal. Pengulangan materi yang sama cenderung membosankan. Hal ini merupakan teknik pembelajaran yang kurang tepat. Dari beberapa metode yang ada, melihat situasi dan kondisi sekolah, peneliti memilih metode yang dirasa tepat pada praktiknya, dimana tidak membosankan, memberi ruang kebebasan berfikir, improvisasi serta imajinasi yang kuat perannya pada pihak siswa.

Pembelajaran seni teater dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMA/SMK mencakup pengembangan kompetensi siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari sisi pengetahuan, siswa diharapkan memahami konsep dasar seni teater, termasuk sejarah, bentuk, dan peranannya dalam budaya. Pada aspek keterampilan, siswa ditargetkan mampu mempraktikkan elemen-elemen seni teater, seperti akting, penyutradaraan, tata panggung, dan tata cahaya, melalui proses kreatif dalam menghasilkan sebuah pertunjukan. Sedangkan dari aspek sikap, pembelajaran seni teater bertujuan membentuk karakter siswa, seperti kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, serta apresiasi terhadap seni dan budaya lokal. Dengan pencapaian target ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman estetika, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang relevan dengan tantangan di dunia modern.

Masalah penelitian ini berfokus pada bagaimana keberadaan seni teater dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMA/SMK belum sepenuhnya dioptimalkan sebagai sarana pengembangan potensi siswa. Meskipun seni teater memiliki peran penting dalam membangun kreativitas, kemampuan komunikasi, kerja tim, serta pemahaman budaya, faktanya pembelajaran seni teater sering kali terpinggirkan akibat berbagai faktor, seperti keterbatasan sumber daya, minimnya alokasi waktu, kurangnya kompetensi guru dalam seni teater, serta rendahnya apresiasi terhadap seni teater itu sendiri. Penelitian ini ingin mengungkap sejauh mana seni teater diintegrasikan dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, serta dampak potensialnya terhadap pembentukan karakter dan keterampilan siswa. Hasilnya

diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk meningkatkan keberadaan dan efektivitas seni teater dalam pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Moleong (2017:6) penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deksripsi menggunakan kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan menurut Hendrayadi, et. Al (2019:218) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan pendekatan kualitatif itu sifatnya natural dan alamiah. Merupakan sebuah fenomen atau kejadian, yang dideksripsikan melalui kata bukan angka. Penelitian kualitatif lebih menekankan kualitas bukan kuantitas serta data yang dia kumpul bukan berdasarkan quisener melainkan hasil dari wawancara dan observasi langsung. Sederhananya penelitian kualitatif adalah hasil penelitian yang diuraikan melalui deskripsi.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri I Bulango Selatan. Waktu penelitian akan dilaksanakan selama sebulan penuh 2 kali dalam seminggu setiap hari selasa dan kamis selama 8 kali pertemuan, dengan waktu 1 kali 45 menit. Menggunakan siswa kelas X dan kelas XI. Karena sifat penelitian ini adalah persuasif atau ajakan, maka peneliti akan mensosialisasikan apa saja yang akan dilakukan pada ekstrakurikuler ini dibantu oleh tertarik. Sesuai data yang ada dan berjalan selama setahun terakhir siswa yang mendaftar hanya 10 orang. Populasi sebanyak 10 orang seluruh peserta yang mendaftar, dan sampel adalah 10 orang. Namun, pada hakikatnya menggunakan metode role playing sesuai dengan prosedur pembelajaran (uno hamzah, 2016 : 26) dimana terdapat partisipan dan juga pengamat (observer) maka dibagi menjadi 7;3. 7 adalah pengamat dan 3 adalah aktor (partisipan). Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas ; objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiono. 2010 : 297). Menurut supardi 1993 : 101, peneliti dalam kegiatan penelitiannya dibenarkan untuk menggunakan sampel (contoh) saja yang dapat mewakili penelitian tersebut. Dengan demikian sampel penelitian adalah bagian dari Populasi yang dijadikan Subjek penelitian sebagai "wakil" dari para anggota populasi.

3. Data dan Sumber Data

Data primer pada penelitian berupa hasil observasi dan pengamatan peneliti, berdasarkan wawancara bersama masyarakat sekolah. Kepala sekolah, guru bagian kesiswaan, dan peserta didik yang memiliki potensi dan minat lebih didalamnya. Didukung oleh bukti fisik yakni dokumentasi awal, dan rekaman suara dari narasumber

dan peneliti. Data primer adalah data yang asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti sebagai alat jawab rumusan masalah penelitian. (Danang Suryanto 2013).

Data sekunder didapat dari beberapa buku pembelajaran, buku teater, jurnal maupun artikel dari beberapa website, diantaranya : Buku Evaluasi Pembelajaran oleh Dr. Elis ratnawulan, buku Metode Penelitian Seni oleh tjetjep, Konsep dan makna pembelajaran Sugiono. Buku teater lainnya oleh Eko Santoso seni teater jilid ½, buku Menjadi aktor pengantar kepada seni peran untuk pentas dan seni oleh Syatna 1998, Buku penunjang Teori berfikir positif oleh Dr. Ibrahim Elfiky dan Sigmund Freud. Serta artikel dari wiki.how dan jurnal. Pengertian Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum

SMK Negeri 1 Bulango selatan, merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Bone Bolango, terletak di Jl. Deki Desa Huntu barat, Kecamatan Bulango Selatan. Untuk melaksanakan proses belajar mengajar (PBM) SMKN 1 Bulango Selatan ini sudah memiliki fasilitas yang cukup, di antaranya ruang kelas untuk setiap jurusan, Asisten Keperawatan, TKJ, APAT, Laboratorium Komputer, Kolam Ikan jurusan APAT, Laboratorium ASKEP, Perpustakaan, Dewan guru dan tata usaha, Ruang Kepala Sekolah, Lobi, lapangan bola, lapangan voli, ruang pramuka, ruang seni dan Masjid .

Dalam Penelitian ini, proses pembelajaran ekstrakurikuler umumnya bersifat persuasif atau mengajak. Sehingga Siswa yang memiliki antusiasme dalam teater merasa terpenggil. Berdasarkan data, banyak siswa yang berasal dari kelas X Asisten Keperawatan B yang mendaftar untuk mengikuti pembelajaran ekstrakurikuler ini, tidak hanya kelas X, beberapa siswa berasal dari kelas XI dan kelas XII. Sekolah ini sudah memiliki beberapa ekstrakurikuler sebelumnya, seperti basket, Pramuka, rohis, dan Kesenian.

Jumlah keseluruhan yang mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler Teater adalah 10 orang. Jika di akumulasi jumlah ini mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan metode role playing, siswa yang memiliki minat di kegiatan ekstrakurikuler ini hanya berjumlah 5 orang. Sedangkan mereka cenderung mengikuti kegiatan yang diluar PBM seperti Rohis dan Pramuka. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa, bahwa kurangnya minat dalam seni teater ialah di anggap sulit, dan tidak memiliki instruktur yang tepat. Hal ini tentu saja menjadi hambatan bagi peneliti. Namun, dengan upaya menggunakan metode Belajar sambil bermain (Role playing) yang dilaksanakan dalam penelitian ini dengan jumlah 8 kali pertemuan, sudah bisa menjadi pemicu ketertarikan para peserta didik di dalam ruang lingkup teater, khususnya ketertarikan mereka pada proses pembelajaran pada teater tunggal (monolog).

Adapun alasan mengapa peneliti mengadakan kegiatan bersifat persuasif, tujuan sebenarnya bukan hanya siswa yang merasa terpanggil tapi juga kepada guru-guru di SMKN 1 Bulango Selatan ini, agar lebih perhatian lagi kepada minat dan bakat para siswa. Dibuktikan bahwa seluruh kegiatan olimpiade di support penuh oleh Kepala Sekolah dan jajarannya, namun untuk seni budaya sendiri selalu mendapat hambatan sebelumnya. Sejak berjalannya kegiatan ekstrakurikuler sudah banyak guru yang tau bahwa proses pembelajaran seharusnya menyenangkan seperti yang diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler teater tunggal ini.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan Ekstrakurikuler tidak memiliki RPP berpedoman pada silabus, karena kegiatan ini dilaksanakan di luar jam Mapel (mata pelajaran), namun untuk sistematis dan terstrukturanya penelitian ini maka perlunya RPP yang di buat oleh peneliti berdasarkan 8 kali pertemuan. RPP ini dapat membantu, menuntun agar proses pembelajaran ekstrakurikuler ini berjalan baik dan terarah. Pembelajaran menggunakan metode role playing ini dapat menginspirasi siswa walau dalam permainan terdapat manfaat, pembelajaran yang lugas, bebas dan inspiratif bisa menjadi faktor munculnya keinginan untuk tau lebih banyak. Tapi, bukan berarti dalam penelitian ini tidak serius. Ada saat dimana para siswa akan benar-benar memerankan perannya masing-masing. Dalam rencana pembelajaran menggunakan metode ini, siswa di bagi menjadi dua bagian. Pada siswa yang menjadi sampelnya adalah partisipan, siswa yang mengamati saat evaluasi nanti adalah observer.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam sebuah proses pembelajaran adalah sesuatu yang penting. Sebagai tolak ukur kemampuan dan perkembangan siswa baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif. Sebagai individu para siswa merupakan regenerasi, maka perlu adanya hal-hal yang mengasah setiap individu dalam kemampuan dan keterampilan mereka. Evaluasi pembelajaran mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian. Berdasarkan tujuannya, evaluasi pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tiga tahap. Yaitu ; tahap perencanaan, pelaksanaan, pengolahan hasil dan pelaporan. Perencanaan pembelajaran berawal dari pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tahap pelaksanaan mulai dari pertemuan awal hingga pertemuan tujuh, dan tahap pengolahan hasil serta pelaporan ada di pertemuan akhir (delapan).

Grondlun dan Lin (1990) mendefinisikan Evaluasi pembelajaran adalah proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dapat di maknai bahwa seluruh rangkaian proses evaluasi mengarah pada penilaian peserta didik. Dari segi kognitif, psikomotori dan afektif. Pembelajaran selama delapan kali pertemuan, menghasilkan beberapa product yang membutuhkan evalusai bersama. Baik peserta didik yang menjadi sampel maupun populasi. Peserta didik akan dinilai berdasarkan keaktifan mereka selama pembelajaran ekstatrakurikuler berlangsung dengan menggunakan

format ; kurang, cukup, dan baik. Halhal yang menjadi penilaian adalah keterampilan kognitif, psikomotrik dan afektif.

Proses pembelajaran selama kurang lebih 3 bulan delapan kali pertemuan, membuahkan hasil penelitian yang cukup beragam. Berdasarkan dinamika dan lingkungan SMK negeri 1 Bulango Selatan. beberapa keunggulan dan kekurangan diringkas menjadi garisgaris besar pada Poin-poin penting diantaranya ; Selama proses pembelajaran Ekstrakurikuler Peneliti menemui Beberapa Potensi dari sampel dan populasi penelitian. Peserta didik mampu menyerap segala materi yang disampaikan, di buktikan melalui tahap evaluasi, mereka mampu mengemukakan pendapat mengenai teater , terutama pada teater tunggal (monolog) 2. Melalui metode role playing yang tergolong menyegarkan para peserta didik. Metode ini lebih cenderung menciptakan suasana kelas yang aktif dan dua arah. 3. Ektrakurikuler berjalan secara rutin dan melebihi batas pertemuan, didorong oleh keinginan peserta didik yang kuat untuk mengembangkan soft skill mereka. 4. Namun, adapun kekurangan dari hasil penelitian ini ialah dukungan dari para guru-guru. Dimana para peserta didik di harapkan pintar dan berprestasi melalui jalur akademik seperti mate matematika, bahasa inggris dan kegiatan ekstra pramuka. Tidak sedikit guru disekolah .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pembelajaran Ekstrakurikuler Teater Tunggal di SMK Negeri 1 Bulango Selatan, menggunakan metode Role playing yang dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan dari september sampai november mengalami beberapa tantangan. Peneliti mengalami kesulitan pada masa beradaptasi dengan minat dan bakat peserta didik. Hambatan lain seperti pada proses pembelajaran ekstrakurikuler berlangsung ada peserta didik yang tidak hadir dan ada yang hadir hanya mengambil absen kemudian pulang. Pemilihan Populasi pada awalnya berjumlah 20 orang. Tapi seiring berjalannya waktu kehadiran mereka menurun 25% yakni menjadi 15 orang.

Melalui metode Bermain Peran (role playing) pada kegiatan Ekstrakurikuler ini. Peneliti berhasil menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun, dengan upaya penuh agar penerapan metode ini bisa diserap oleh seluruh peserta didik. Sehingga bermanfaat bagi para peserta didik yang tergabung dalam kelompok teater SMK Negeri 1 Bulango Selatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil pementasan yang di lakoni oleh siswa sebagai sampel penelitian. Segala upaya untuk memotivasi peserta didik dalam bidang seni budaya salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler ini. Pada awalnya para siswa memiliki kecenderungan untuk belajar akademis saja, seperti keperawatan yang sangat di gaungkan keunggulannya, karena sebutan lain dari sekolah itu adalah SMK KESEHATAN. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler ini para siswa semakin giat dalam membangun komunikasi yang baik antar sesama. Melalui metode role playing peserta didik mampu menguasai belajar sambil bermain.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah wadah untuk penyaluran bakat yang ada dimasing-masing peserta didik. Pada mulanya, banyak siswa yang memilih kegiatan

dalam bidang seni budaya di banding bidang akademis. Namun, hal ini hanya sebagai pemenuhan wadah minat dan bakat para peserta didik. dan tetap memperhatikan perkembangan mereka di bidang akademik.

DAFTAR PUSTAKA.

- Ajhar Chalil dan Ludya Latuconsina, 2008, Pembelajaran Berbasis Fitrah. Jakarta : Balai Pustaka.
- Bismantara, viriya &, 2022, buku panduan guru Seni teater SD/MI. Jakarta Selatan : Kemendikbudristek
- Skripsi Hako, Maryam. 2014, "Pembelajaran Teknik Akting Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Gorontalo melalui Metode bermain peran"
- Skripsi Zulhijah, Asmi 2017, "Penerapan Model Role Playing untuk meningkatkan Gerak Siswa pada pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Tari di SMPN 1Mappedeceng Kab. Luwu utara"
- Uno, Hamzah. 2019. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif : Agar Anda Menjadi Guru yang Sukses. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurodin S.Kom.I.MA 2019. teori psikologi kepribadian sebuah pandangan tentang hakikat manusia. Bandung : PT Refika Aditama.
- Elfiky, Dr. Ibrahim 2009. Terapi berfikir positif. Jakarta : PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Ntelu, Dr, Asba Dkk. 2013, Bahasa Indonesia perguruan tinggi Idies publishing ; Gorontalo.
- Cornelyoes, Sem dkk. 2017. Seni budaya kelas XI, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan PT Gramedia ; Jakarta.
- Badaru. Moh wahyudin dkk. 2016. Antologi puisi nyanyian Me'eraji K antor Bahasa Gorontalo : Gorontalo