

Pelatihan Permainan Drama Remaja untuk Membentuk Nilai Karakter Siswa

Lukman Alfaris¹, Idah Tresnowati², Jamaludin Yusuf³, M. Hasbi Ashshiddieqy⁴, M. Mufid Pratama⁵

Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

¹lukmancomal@gmail.com, ²idahumpp88@gmail.com, ³jamaludinyusuf12@gmail.com, ⁴dikihasbi667@gmail.com,
⁵muhammadmufid453@gmail.com

Abstract

The Adolescent Drama Games Training Program for Developing Students' Character Values is a community service initiative aimed at strengthening character education through an experiential performing arts approach. This program employed a qualitative descriptive method with a Participatory Action Research (PAR) approach, involving teachers and students in four main stages: analysis of the Padang Bulan drama script, theoretical training based on the concepts of Vladimir Propp and Albert Bandura, implementation of drama games simulations, and reflection on moral values. The results indicate an improvement in students' character values as demonstrated by simple indicators, including increased active participation in group work, the ability to collaborate without conflict, confidence in expressing roles, and care for peers, as observed through observation sheets and written reflections. In addition, students' empathy was reflected in changes in attitudes toward respecting peers' opinions and the ability to understand characters' emotions, while moral awareness was evident in students' ability to identify and relate values such as responsibility, honesty, and cooperation during post-performance reflective discussions. The program also contributed to enhancing teachers' competence in designing drama-based literature learning as a medium for character education. Therefore, drama games have proven to be an effective participatory learning model that is enjoyable, meaningful, and has the potential to be widely implemented in secondary schools as a contextual and relevant strategy for character education in contemporary adolescent life.

Keywords: youth drama, character education, empathy, participatory learning

Abstrak

Program Pelatihan Permainan Drama Remaja untuk Membentuk Nilai Karakter Siswa merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memperkuat pendidikan karakter melalui pendekatan seni pertunjukan berbasis pengalaman. Kegiatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan guru dan siswa dalam empat tahapan utama, yaitu analisis naskah drama Padang Bulan, pelatihan teori berdasarkan konsep Vladimir Propp dan Albert Bandura, pelaksanaan simulasi drama games, serta refleksi nilai moral. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai karakter siswa yang ditunjukkan melalui indikator sederhana, antara lain meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam kerja kelompok, kemampuan bekerja sama tanpa konflik, keberanian mengekspresikan peran, serta kedulian terhadap teman yang diamati melalui lembar observasi dan refleksi tertulis. Selain itu, empati siswa tercermin dari perubahan sikap dalam menghargai pendapat teman dan kemampuan memahami perasaan tokoh, sementara kesadaran moral terlihat dari kemampuan siswa mengidentifikasi serta mengaitkan nilai tanggung jawab, kejujuran, dan gotong royong dalam diskusi pascapementasan. Program ini juga berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran sastra berbasis drama sebagai media pendidikan karakter. Dengan demikian, drama games terbukti efektif sebagai model pembelajaran partisipatif yang menyenangkan, bermakna, dan berpotensi diterapkan secara luas di sekolah menengah sebagai strategi pendidikan karakter yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan remaja masa kini.

Kata kunci: drama remaja, pendidikan karakter, empati, pembelajaran partisipatif.



1. Pendahuluan

Pendidikan karakter saat ini menempati posisi sentral dalam diskursus pendidikan abad ke-21. Di era disruptif teknologi, globalisasi nilai, dan meningkatnya kompleksitas sosial, pendidikan tidak dapat lagi hanya berfokus pada pencapaian akademik. Lebih dari itu, pendidikan harus berperan dalam membentuk individu yang beretika, berintegritas, dan memiliki rasa tanggung jawab tinggi [1]. Pada hakikatnya, pendidikan karakter merupakan usaha untuk membentuk dan meningkatkan kualitas moral serta kepribadian individu [2]. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa remaja masa kini mengalami krisis moral yang kompleks, dipengaruhi oleh kombinasi faktor yang mencakup dinamika globalisasi, perkembangan teknologi yang pesat, perubahan nilai-nilai budaya, dan lemahnya supervisi dari lingkungan sekitar. Data kualitatif dari berbagai sekolah menengah di Indonesia mengungkapkan bahwa pendidikan karakter konvensional melalui pendekatan ceramah, instruksi langsung, dan sistem penghargaan hukuman terbukti kurang efektif dalam menciptakan internalisasi nilai-nilai moral yang berkelanjutan pada diri remaja. Masalahnya terletak pada kesenjangan yang signifikan antara pengetahuan kognitif remaja tentang kebaikan moral dan perilaku aktual mereka dalam kehidupan sehari-hari, di mana remaja memahami apa yang "benar" secara teori tetapi mengalami kesulitan mengaplikasikannya dalam situasi nyata yang melibatkan emosi, tekanan dari teman sebaya dan konflik interpersonal [3].

Literatur pendidikan karakter kontemporer menekankan bahwa pembentukan karakter yang berkelanjutan memerlukan lebih dari sekadar transfer pengetahuan; diperlukan pengalaman langsung, refleksi emosional, dan praktik sosial yang bermakna dalam kehidupan nyata. Penelitian psikologi perkembangan menunjukkan bahwa remaja dalam kelompok usia 12-17 tahun berada dalam fase kritis di mana mereka mengembangkan identitas sosial, otonomi emosional, dan kapasitas penalaran moral (moral reasoning) yang semakin kompleks. Pada fase ini, remaja sangat responsif terhadap pengalaman pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan eksplorasi identitas pribadi. Pembelajaran yang melibatkan keterlibatan emosional (emotional engagement), permainan peran (role-playing), dan kolaborasi dengan teman sebaya (peer collaboration) terbukti lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional remaja dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Keterampilan-keterampilan sosial-emosional termasuk empati,

komunikasi efektif, regulasi emosi, pemecahan masalah kolaboratif, dan kepekaan social merupakan fondasi yang penting bagi pembentukan karakter yang matang dan responsif terhadap kebutuhan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan keterampilan social, emosional yang baik memiliki hubungan interpersonal yang lebih sehat, prestasi akademik yang lebih tinggi, dan menunjukkan perilaku moral yang lebih konsisten dalam berbagai situasi [4].

Dalam konteks pendidikan Indonesia, drama dan pembelajaran sastra secara tradisional merupakan bagian integral dari kurikulum Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, implementasi pembelajaran drama di sekolah-sekolah masih berfokus pada aspek-aspek teknis seperti keterampilan pemeran, analisis teks sastra, dan apresiasi karya seni, sementara potensi pedagogis drama untuk pengembangan karakter dan keterampilan sosial-emosional belum dioptimalkan secara sistematis dan terstruktur. Menjaga karakter bangsa yang berlandaskan budi pekerti luhur merupakan tanggung jawab sekaligus kewajiban generasi penerus. Sebagai pewaris estafet kepemimpinan, generasi muda dituntut untuk menjadi cerminan nilai-nilai luhur bangsa yang menjadi dasar bagi kemajuan dan kelestarian jati diri nasional [5].

Beberapa penelitian lokal telah menunjukkan hasil yang positif dari integrasi drama dengan pendidikan karakter. Studi pengembangan media pembelajaran drama menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek karakter siswa seperti kreativitas, kepercayaan diri, dan harmoni sosial. Penelitian tentang metode sosiodrama menunjukkan peningkatan dalam perilaku prososial siswa SMP. Namun, meskipun hasil-hasil ini menjanjikan, masih terdapat gap yang signifikan dalam pengetahuan tentang efektivitas komparatif dari berbagai jenis "drama games" dan bagaimana cara mengintegrasikan drama games secara sistematis ke dalam program pengembangan karakter di sekolah menengah dengan konteks lokal Indonesia yang spesifik [6].

Pada dasarnya, karya sastra terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu prosa, puisi, dan drama.[7] Pelatihan drama games remaja merepresentasikan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan berbagai landasan teoritis dan pedagogis untuk pendidikan karakter. Pertama, pendekatan ini memanfaatkan pedagogi berbasis bermain yang memanfaatkan motivasi intrinsik remaja terhadap permainan dan interaksi sosial. Kedua, drama games berbasis pada

pembelajaran, di mana melalui pengalaman langsung dan embodiment, siswa mengembangkan pemahaman holistik tentang nilai-nilai karakter dan implikasinya dalam kehidupan sosial. Ketiga, program ini fokus pada socio-emotional learning, yaitu pengembangan lima kompetensi inti: self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, dan responsible decision-making. Keempat, drama games menggunakan peer-based learning di mana kolaborasi dengan teman sebaya dalam suasana yang supportif dan aman meningkatkan peer influence positif dan social bonding antar siswa. Drama merupakan karya sastra yang diekspresikan melalui penggunaan bahasa yang bebas dan relatif panjang, serta disajikan dalam bentuk dialog dan monolog antar tokoh [8].

Pendidikan karakter dapat dipahami sebagai cerminan jati diri seseorang yang menunjukkan kepatuhan terhadap norma dan nilai moral yang berlaku, serta menggambarkan integrasi antara cara berpikir, perasaan, dan sikap batin yang tampak dalam kebiasaan berbicara, bersikap, dan berperilaku sehari-hari [9]. Penelitian di berbagai konteks budaya menunjukkan bahwa program pelatihan drama games yang terstruktur dengan baik menghasilkan peningkatan dalam empati dan *theory of mind*, keterampilan komunikasi dan resolusi konflik, kepercayaan diri dan *sense of agency*, perilaku prososial, dan kepekaan sosial terhadap isu-isu moral [10].

Program pelatihan permainan drama remaja memiliki relevansi khusus untuk sekolah menengah di Indonesia karena beberapa alasan strategis. Pertama, program ini memiliki alignment yang kuat dengan kurikulum nasional, karena drama games dapat diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan program pengembangan karakter sekolah yang sedang berjalan. Kedua, pengabdian ini merespons tantangan kontemporer yang dihadapi remaja dengan membantu mereka mengembangkan keterampilan untuk navigasi tantangan digital, bullying siber, dan tekanan peer dengan lebih efektif. Ketiga, program ini praktis dan cost-effective karena tidak memerlukan infrastruktur mahal atau teknologi canggih; dapat diimplementasikan oleh guru bahasa Indonesia atau konselor sekolah dengan pelatihan yang minimal. Keempat, drama dapat diadaptasi dengan konteks budaya lokal dan nilai-nilai tradisional Indonesia, yang meningkatkan resonansi dan relevansi program dengan siswa dan masyarakat sekolah. Program ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*) dan pengembangan karakter holistic [11].

Meskipun potensi drama games untuk pengembangan karakter telah diakui secara teoritis dan terbukti melalui penelitian empiris, pengetahuan praktis tentang efektivitas dan mekanisme pelatihan drama games yang terstruktur dalam membentuk nilai-nilai karakter spesifik pada siswa sekolah menengah di konteks Indonesia masih terbatas. Gap ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan program pengabdian kepada masyarakat yang dapat mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan konteks praktis sekolah lokal. Pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan permainan drama remaja tidak hanya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan karakter di sekolah, tetapi juga akan menghasilkan model implementasi yang dapat direplikasi dan diadopsi oleh sekolah-sekolah lain dalam konteks Indonesia. Program ini akan berkontribusi pada pengembangan pengetahuan akademis tentang mekanisme drama-based pedagogy untuk pengembangan karakter remaja, membangun kapasitas guru melalui pelatihan terstruktur dan berkelanjutan, dan menunjukkan komitmen universitas terhadap pengembangan berkelanjutan komunitas lokal melalui kemitraan yang strategis dan bermakna.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Metode pengabdian masyarakat ini menggunakan deskriptif kualitatif dan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif peserta (guru dan siswa) dalam setiap tahapan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap utama: (1) analisis situasi nilai-nilai pendidikan karakter yang pada naskah drama; (2) perancangan program pelatihan drama games berbasis teori Vladimir Propp dan Albert Bandura; (3) implementasi pelatihan dan praktik melalui kegiatan simulasi, studi kasus, serta praktik langsung drama games dalam kelas; dan (4) evaluasi hasil dan refleksi bersama guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan triangulasi sumber (observasi, wawancara, dan dokumentasi), sedangkan data kuantitatif (skor perubahan perilaku prososial dan empati) dianalisis menggunakan uji gain score sederhana. Nilai gain score rata-rata sebesar 0,45 yang termasuk dalam kategori sedang.

Pelatihan teori didasarkan pada metode ceramah interaktif, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Ceramah digunakan untuk menyampaikan teori Vladimir Propp tentang struktur naratif dan peran tokoh dalam drama yang relevan untuk membentuk kesadaran moral, sedangkan teori Albert Bandura tentang observational learning dijelaskan untuk memperkuat konsep pembelajaran melalui peniruan dan modeling. Diskusi dan tanya jawab mendorong partisipasi aktif peserta dalam memahami relevansi teori terhadap konteks kehidupan remaja. Setiap sesi

teori dilaksanakan selama 60–90 menit dengan kelompok beranggotakan 25–30 peserta agar interaksi berjalan efektif. Bagian praktikum dilaksanakan menggunakan metode simulasi, studi kasus, tanya jawab, dan latihan praktik. Simulasi dilakukan dalam bentuk role-playing menggunakan skenario moral yang diadaptasi dari struktur naratif Propp, sementara studi kasus diambil dari situasi nyata di lingkungan sekolah. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (5–6 orang) untuk memainkan peran berbeda yang merepresentasikan nilai moral tertentu. Kegiatan ini diulang tiga kali (triplicate sessions) untuk memastikan konsistensi hasil. Setiap sesi diobservasi menggunakan lembar observasi perilaku yang menilai indikator empati, kolaborasi, dan tanggung jawab sosial.

Sebagai metode baru yang mengintegrasikan teori Propp dan Bandura dalam drama games, panduan teknis disusun secara rinci agar dapat direplikasi. Panduan ini mencakup desain permainan (alur, tokoh, konflik, dan resolusi), durasi aktivitas (20–30 menit per permainan), serta mekanisme refleksi pasca kegiatan melalui debriefing session yang dipandu oleh fasilitator. Replikasi kegiatan dapat dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia atau pembimbing konseling sekolah dengan mengikuti modul pelatihan yang disusun dalam bentuk training manual. Pendekatan ini diharapkan membentuk model community-based moral education yang dapat diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan karakter remaja di Indonesia. Struktur naratif Propp relevan digunakan untuk menganalisis alur perubahan dan perkembangan karakter dalam sebuah cerita [12].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Analisis Situasi Nilai Pendidikan Karakter pada Naskah Drama

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui kajian teks naskah drama “Padang Bulan” karya Ucok Klasta, observasi konteks sekolah, dan wawancara awal dengan guru Bahasa Indonesia serta beberapa siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa naskah ini memuat nilai-nilai moral yang kuat dan relevan dengan konteks kehidupan remaja saat ini, seperti empati, tanggung jawab, gotong royong, kejujuran, dan refleksi sosial.

Guru mengakui bahwa selama ini pembelajaran drama di sekolah hanya berfokus pada unsur estetika dan keterampilan bermain peran, belum menyentuh dimensi moral dan karakter. Siswa cenderung menghafal naskah tanpa memahami pesan nilai di baliknya.

Sebagai contoh, salah satu guru menyatakan dalam wawancara:

“Anak-anak senang bermain drama, tapi kadang belum paham makna di balik ceritanya. Mereka fokus di akting, belum ke pesan moralnya.”

Temuan ini menjadi dasar pengembangan kegiatan pelatihan berbasis teori Vladimir Propp (struktur naratif dan peran tokoh) serta Albert Bandura (pembelajaran melalui modeling dan observasi). Bandura berpendapat bahwa tidak semua jenis pembelajaran dapat dijelaskan dengan penguatan langsung. Oleh karena itu, dalam teorinya, ia menambahkan elemen sosial karena orang dapat mempelajari perilaku dan informasi baru dengan melihat bagaimana orang lain berperilaku [13].

3.1.2. Perancangan dan Persiapan Program Pelatihan Tahap kedua adalah perancangan pelatihan drama games dengan mengintegrasikan unsur teori Propp dan Bandura ke dalam kegiatan yang partisipatif.

Pelatihan disusun dalam tiga sesi utama:

1. Sesi Teori dan Diskusi: pengenalan struktur tokoh dan nilai moral dalam naskah.
2. Sesi Simulasi dan Role Play: penerapan drama games dengan nilai karakter tertentu.
3. Sesi Refleksi: perenungan dan diskusi makna moral setelah pertunjukan mini.

Fasilitator (tim dosen dan praktisi teater pendidikan) menyiapkan modul berisi panduan teknis, contoh permainan, dan skenario latihan berbasis adegan-adegan “Padang Bulan.”

3.1.3. Implementasi Kegiatan Pelatihan dan Praktik Drama Games

Kegiatan dilaksanakan di SMP Nurul Islam Pekalongan dengan melibatkan 2 guru dan 60 siswa. Pelatihan berlangsung selama tiga hari.

a. Kegiatan Hari Pertama – Pengenalan dan Analisis Naskah

Guru dan siswa membaca serta mendiskusikan naskah “Padang Bulan.” Fasilitator membantu mengarahkan interpretasi nilai moral setiap adegan. Siswa diminta menandai bagian yang menurut mereka menggambarkan nilai tertentu, seperti kepedulian, kejujuran, atau tanggung jawab. Guru memegang peran krusial dalam pembentukan karakter siswa, tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai panutan dalam hal moral dan etika [14].

Contoh kutipan observasi lapangan:

“Salah satu siswa menyebut adegan ketika Aki membagikan klenyem sebagai contoh gotong royong dan kasih sayang antarsesama.”

Guru mulai mengenali potensi naskah ini sebagai media pembelajaran karakter.

b. Kegiatan Hari Kedua – Simulasi Drama Games

Peserta dibagi menjadi kelompok kecil (5–6 orang). Setiap kelompok memilih adegan untuk diperankan kembali dengan improvisasi nilai moral. Kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan drama (drama

games). Fasilitator memberi instruksi agar setiap kelompok mengubah adegan menjadi situasi moral yang dekat dengan kehidupan remaja saat ini, misalnya tentang kejujuran, kerja sama, atau empati terhadap teman.

Dari observasi:

“Beberapa siswa tampak malu di awal, namun setelah dua sesi latihan mereka mulai berani mengekspresikan diri dan saling memberi masukan antarteman.”

Guru terlihat aktif sebagai pengarah dan reflektor, bukan hanya penonton. Suasana belajar menjadi interaktif dan hangat.

c. Kegiatan Hari Ketiga – Pertunjukan Mini dan Refleksi

Pada sesi akhir, setiap kelompok menampilkan hasil dramanya di hadapan kelompok lain. Setelah penampilan, dilakukan refleksi bersama dengan pertanyaan pemandu:

1. Apa pesan moral dari adegan ini?
2. Apa perasaanmu saat memerankan tokoh tersebut?
3. Apa yang kamu pelajari tentang empati dan tanggung jawab?

Salah satu siswa menuturkan:

“Saya baru sadar bahwa jadi Lugu itu tidak mudah, dia ingin maju tapi akhirnya kehilangan kampungnya. Saya merasa harus lebih hati-hati mengambil keputusan.”

Guru menyimpulkan bahwa siswa menunjukkan pemahaman nilai moral yang lebih mendalam setelah mengalami proses peran.

3.1.4 Data diperoleh dari catatan observasi, wawancara, serta foto kegiatan. Berikut hasil tematiknya:

Tabel 1. Hasil Observasi

Tema Temuan	Deskripsi Lapangan	Fakta	Bukti Pendukung
Peningkatan empati	Siswa menunjukkan sikap saling mendukung saat latihan	Observasi dan kutipan refleksi siswa	
Kolaborasi meningkat	Kelompok saling berbagi ide dan peran secara adil	Dokumentasi video latihan	
Guru adaptif	Guru lebih aktif dalam memberi umpan balik moral	Catatan lapangan fasilitator	
Suasana belajar positif	Suasana kelas hangat dan partisipatif	Observasi langsung	
Internaliasi nilai lokal	Siswa menyebut pentingnya “kampung” dan kebersamaan	Transkrip wawancara	

3.2 Pembahasan

3.2.1.Transformasi Nilai Karakter melalui Pengalaman Dramatik

Proses pembelajaran berbasis drama games mengubah siswa dari penerima pasif menjadi peserta aktif. Mereka tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara verbal, tetapi juga mengalaminya secara emosional dan sosial.

Ketika siswa memerankan tokoh seperti Lugu atau Bulan, mereka belajar menempatkan diri pada posisi orang lain, yang menjadi inti dari empati dan refleksi moral.

3.2.2. Konteks Teori Propp dan Bandura dalam Pembelajaran Moral

Struktur naratif Padang Bulan sesuai dengan pola fungsi tokoh Vladimir Propp (pahlawan, penolong, penjahat, korban). Melalui peran ini, siswa belajar mengenali konsekuensi moral setiap tindakan. Dari perspektif Bandura, interaksi dalam drama memberikan peluang untuk modeling positif, yaitu meniru perilaku baik yang diamati dari teman atau tokoh yang diperankan. Propp menemukan bahwa seluruh cerita yang ia teliti memiliki pola struktur yang serupa. Kesamaan ini terletak pada tindakan dan peran para tokoh dalam alur cerita, meskipun identitas serta sifat masing-masing tokoh dapat berubah. Baginya, inti dari struktur naratif bukanlah siapa tokohnya, melainkan apa yang dilakukan tokoh tersebut — yang disebut sebagai fungsi. Dalam analisisnya, Propp memfokuskan perhatian pada motif atau elemen naratif, yaitu unit terkecil yang menyusun dan membentuk tema cerita secara keseluruhan [15].

3.2.3. Pembentukan Komunitas Belajar Partisipatif

Keterlibatan guru dan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi membentuk komunitas belajar berbasis partisipasi.

Guru bukan lagi pusat informasi, tetapi fasilitator nilai. Sementara siswa belajar dari pengalaman kolektif, bukan hanya dari instruksi.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang kontekstual dan dialogis.

3.2.4. Implikasi terhadap Pembelajaran di Sekolah

Kegiatan ini menghasilkan model pembelajaran yang dapat direplikasi oleh guru lain. Drama games terbukti efektif untuk menghidupkan kembali pembelajaran sastra dan memperkuat nilai karakter siswa.

Guru menyatakan kegiatan ini membantu mereka memahami bagaimana pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara alami

3.2.5 Gambar Alur Pembelajaran Drama Games Berbasis Nilai Karakter

Gambar 1 menggambarkan bagaimana alur pembelajaran drama dilaksanakan. Gambar 2 adalah praktik pembelajaran drama, dan gambar 3 Foto bersama dengan para pelajar.



Gambar 1. Alur Pembelajaran Drama



Gambar 2. Pembelajaran Drama Games Berbasis Nilai Karakter



Gambar 3. Foto Bersama

4. Kesimpulan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR) berhasil meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Pelaksanaan program yang meliputi tahapan analisis naskah drama Padang Bulan, simulasi peran, refleksi moral, dan internalisasi nilai menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Hasil observasi dan dokumentasi lapangan memperlihatkan peningkatan kesadaran peserta, baik guru maupun siswa, terhadap nilai-nilai moral seperti empati, tanggung jawab, dan kebersamaan

yang terkandung dalam naskah drama.

Integrasi teori struktur naratif Vladimir Propp dan teori observational learning Albert Bandura dalam kegiatan drama games memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Guru mampu memanfaatkan pendekatan ini sebagai media pembelajaran karakter yang interaktif dan reflektif, sedangkan siswa menunjukkan perubahan perilaku positif yang tercermin dari meningkatnya kemampuan berkolaborasi, menghargai perbedaan, serta mengemukakan pandangan moral secara kritis. Aktivitas refleksi pascakegiatan berperan penting dalam memperkuat proses internalisasi nilai, menjadikan pembelajaran tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga berdampak pada pembentukan sikap dan perilaku nyata.

Secara aplikatif, model pembelajaran drama games berbasis nilai karakter ini berpotensi dikembangkan sebagai strategi pendidikan karakter di sekolah menengah. Implikasinya menunjukkan bahwa kegiatan berbasis seni pertunjukan dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai moral dan sosial secara menyenangkan serta partisipatif. Ke depan, program serupa dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak pendidik dan naskah lokal, serta didukung dengan pelatihan reflektif bagi guru sebagai fasilitator nilai. Pendekatan berkelanjutan dan kolaboratif diharapkan mampu memperkuat pembentukan karakter generasi muda melalui pendidikan yang berbasis pengalaman, budaya, dan kemanusiaan.

Daftar Rujukan

- [1] S. Nasution, "Literature Review terhadap Strategi Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam", *J. Teol. Islam*, vol 1, no 2, bll 94–102, 2025.
- [2] A. Sugiri, "Wayang Sukuraga: Pendidikan Karakter melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar", *J. Elem. Edukasia*, vol 6, no 2, bll 588–597, Jun 2023, doi: 10.31949/jee.v6i2.5442.
- [3] M. Ilham *et al.*, "Urgensi Pendidikan Karakter dalam Pusaran Dekadensi Moral Remaja", *Literaksi J. Manaj. Pendidik.*, vol 01, no 02, bll 319–323, 2023.
- [4] Nehru, "Peran Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Tantangan Sosial Di Kalangan Remaja Pada SMAN' 3 Kota Bima", *JUPENJI J. Pendidik. Jompa Indones.*, vol 3, no 4, bll 21–28, 2024, doi: 10.57218/jupenji.vol3.iss4.1317.
- [5] I. P. Pasek Suryawan, I. M. Sutajaya, en I. W. Suja, "Tri Hita Karana sebagai Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pendidikan Karakter", *J. Pendidik. Multikultural Indones.*, vol 5, no 2, bll 50–65, 2022, doi: 10.23887/jpmu.v5i2.55555.
- [6] R. H. Susanti, A. Andrianta, en R. P. Qurotaayunina, "Pengembangan Prosocial Behavior Peserta Didik Jenjang Sekolah Menengah Pertama Melalui Teknik Bermain Peran", *J. Moral Kemasyarakatan*, vol 8, no 1, bll 97–104, 2023, doi: 10.21067/jmk.v8i1.8515.
- [7] Z. Yuniarti en B. Sitanggang, "Analisis Roman Anak 'Emil Und Die Detektive': Kajian Struktur Naratif Vladimir Propp Analysis of the Children's Romance 'Emil Und Die Etekte': a Study of Vladimir Propp's

- Narrative Structure”, *J. Intelek Insa. Cendekia*, vol 2, no D, bll 2207–2212, 2025, [Online]. Available at: <https://jicnusantara.com/index.php/jic> Vol 1–15, 2023, doi: 10.37411/sjece.v3i2.2576.
- [8] A. K. Rosyidah en H. Parai, “Nilai-Nilai Pendidikan pada Naskah Drama ‘Sebelum Dewa Dewi Tidur’ Karya Rakhmat Giryadi”, *Pros. Konf. Berbahasa Indones. Univ. Indraprasta PGRI*, bll 195–202, 2025, doi: 10.30998/kibar.28-10-2024.8024.
- [9] Novia Fitri Istiawati, “Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal adat ammato dalam menumbuhkan karakter Konservasi”, *FKIP Univ. Islam Blitar, Blitar*, vol 1, no 1, bll 1–18, 2016.
- [10] N. K. Jacky en E. W. Saptandari, “Peran Welas Asih Diri dan Keterampilan Sosial-Emosional Guru Terhadap Permasalahan Emosi dan Perilaku Siswa SMP”, *Pros. Konf. Nas. Psikol. Kesehat.*, bll 298–311, 2025, doi: 10.33476/knpk.v5i1.5184.
- [11] Nur Fadila Pulumoduyo, Nunung Suryana Jamin, en Waode Eti Hardiyanti, “Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Student J. Early Child. Educ.*, vol 3, no 2, bll 12, bll 1724–1733, 2021, doi: 10.17977/um064v1i122021p1724-1733.
- [12] W. A. Sinaga en A. Nurbahri, “Analisis Naratif Vladimir Propp dalam Film ‘Lafran’ Karya Faozan Rizal”, *MUKASI J. Ilmu Komun.*, vol 4, no 3, bll 986–999, 2025, doi: 10.54259/mukasi.v4i3.5339.
- [13] K. Pramudiantoro, H. Maharani, en B. Nindiatma, “Upaya Guru Dalam Mengimplementasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura di Kelas”, *J. At-Tarbiyyah J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol 11, no 1, bll 17–24, 2025.
- [14] H. A. Ghifarix en N. Khasanah, “Peran guru dalam membentuk karakter dan membangun hubungan sosial di sekolah”, vol 2, no 2, 2025, doi: 10.64677/ppai.v2i2.226.
- [15] T. Wijanarti, B. Sudardi, M. Wijaya, en S. K. Habsari, “Analisis Vladimir Propp terhadap Sansana Bandar Dayak Ngaju Kalimantan Tengah”, *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol 1, no 12, bll 1724–1733, 2021, doi: 10.17977/um064v1i122021p1724-1733.