

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar, terutama dalam tingkat sekolah dasar. Seni tidak hanya dilihat sebagai aktivitas yang bersifat estetis, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan karakter, kemampuan emosional, dan kreativitas siswa.¹ Dengan pendidikan seni, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan emosi, ide, dan pemikiran mereka dengan leluasa, yang dapat membantu membentuk kepercayaan diri dan karakter yang lebih baik. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa seni adalah media penting bagi anak-anak untuk berekspresi dan secara alami mengembangkan kemampuan imajinatif mereka.

Pendidikan Seni Budaya adalah salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan untuk memperkaya karakter, serta kemampuan untuk mengekspresikan diri siswa. Dalam proses belajar Seni Budaya, para siswa tidak hanya mendapatkan wawasan mengenai seni, tetapi juga belajar untuk menghargai nilai-nilai estetika dan budaya yang dimiliki oleh bangsa. Seni Budaya meliputi berbagai jenis seni, seperti seni visual, musik, tarian, dan pertunjukan teater, yang semuanya memiliki kontribusi signifikan dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa.² Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni berperan dalam “menuntun

¹ Viktor Lowenfeld, *Creative and Mental Growth*, 8th ed (New York: Macmillan Publishing, 1987).

² Suyatno, *Pendidikan Seni Budaya Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar, 2015).

tumbuhnya budi pekerti, rasa, karsa, dan karya anak didik agar menjadi manusia yang seutuhnya.³ ”Melalui seni, anak-anak belajar mengolah rasa, memperhalus emosi, dan mengembangkan imajinasi. Hal ini menyebutkan bahwa pendidikan seni membantu anak berpikir secara kreatif dan reflektif dalam menghadapi persoalan kehidupan.⁴

Selama ini seni kurang mendapat perhatian dan dukungan di lingkungan sekolah. Kebanyakan sekolah lebih fokus pada mata pelajaran utama agar bisa bersaing dengan pelajaran seni budaya. Peserta didik hampir tidak punya kesempatan untuk mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya. Peserta didik bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui sebuah proses. Proses ini berlangsung secara bertahap, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Proses ini disebut sebagai pembelajaran.

Keberadaan anak yang memiliki bakat dalam bidang seni perlu didukung melalui pemberian ruang yang memadai untuk mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan seni, salah satunya seni teater atau drama yang memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan kemampuan berbahasa peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kreativitas, ekspresi, dan apresiasi seni pada peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan adalah seni teater, yang dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka termasuk ke dalam kompetensi dasar untuk mengembangkan imajinasi, keberanian, kerja sama, serta keterampilan berekspresi siswa.⁵

³ Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan* (Yogyakarta: Taman Siswa, 1962).

⁴ Elliot. E Eisner, *The Arts and the Creation of Mind* (New Haven: Yale University Press, 2002).

⁵ Kemendikbud, *Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013* (Jakarta: Kemendikbud, 2016).

Pembelajaran teater memberikan berbagai manfaat dalam proses pendidikan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan teater, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran tanpa merasa terbebani sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi serta meningkatkan keberanian dalam mengekspresikan diri. Kegiatan berteater juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan tampil di hadapan orang lain. Meskipun pada tahap awal keterlibatan dalam kegiatan teater dapat terjadi karena dorongan dari pihak lain, pengalaman yang diperoleh akan mendorong siswa untuk berani mencoba dan mengeksplorasi potensinya. Selain itu, aktivitas bermain peran yang menjadi bagian dari pembelajaran teater dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu mengurangi rasa takut serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Seni teater pada tingkat sekolah dasar lebih ditekankan pada kegiatan bermain peran sederhana melalui dialog, ekspresi, dan gerak tubuh yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi. Kemampuan bermain peran di sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan watak peserta didik yang berkarakter. Kemampuan bermain peran sebagai salah satu pembelajaran sastra di sekolah, saat ini kurang mendapatkan perhatian yang memadai dibandingkan pembelajaran puisi dan prosa. Dibandingkan dengan puisi dan prosa, seni peran sebenarnya lebih mudah dipahami, lebih mudah dipetik nilai moral yang terkandung didalamnya, juga lebih menarik dinikmati.⁶ Kondisi saat ini menunjukkan bahwa implementasi kurikulum seni peran di

⁶ Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010).

lembaga pendidikan cenderung menekankan pada aspek teoretis. Implikasi dari kecenderungan ini adalah menurunnya daya tarik proses pembelajaran, terhambatnya pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik, serta kurangnya relevansi kontekstual materi ajar. Konsekuensi lebih lanjut dari permasalahan tersebut adalah rendahnya kualitas pengajaran seni peran pada jenjang sekolah dasar dan belum optimalnya peran esensial mata pelajaran seni peran di sekolah, yaitu sebagai instrumen vital dalam pembentukan karakter peserta didik.

Kemampuan seni peran di sekolah saat ini lebih menonjolkan pembahasan seni peran secara teoretis.⁷ Akibatnya, pembelajaran seni peran menjadi kurang menarik, timbulnya daya kreativitas dan imajinasi, serta kurang kontekstual. Hal-hal tersebut berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran seni peran pada siswa SD dan kurang tercapainya peran pembelajaran seni peran di sekolah, yaitu sebagai salah satu pembentuk karakter peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni teater sering kali belum terlaksana secara optimal. Guru cenderung lebih fokus pada aspek kognitif melalui ceramah dan penugasan tertulis, sementara aspek afektif dan psikomotor yang seharusnya dominan dalam seni teater kurang mendapat perhatian. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan ketika diminta memainkan peran, misalnya kurang mampu mengekspresikan emosi tokoh, dialog disampaikan secara monoton, atau gerakan tubuh belum sesuai dengan karakter yang diperankan.

⁷ Ricky Gustiawan, Farida Mayar, and Desyandri, "Analisis Pembelajaran Seni Drama Untuk Melatih Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi," *Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 11372–83.

Kendala lain minimnya media pembelajaran yang mendukung pengembangan ekspresi dan imajinasi siswa. Media yang digunakan guru umumnya berupa teks cerita atau naskah sederhana tanpa adanya alat bantu visual yang dapat memicu daya ekspresi. Dengan adanya media yang tepat, siswa akan lebih terbantu dalam memahami materi bermain peran dan terdorong untuk tampil percaya diri di depan teman-temannya.⁸ Salah satu penyebab kurangnya perhatian pembelajaran apresiasi peran di sekolah adalah kurang tersedianya sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini menuntut kecermatan pendidik dalam empat memilih media pembelajaran seni peran yang mampu memperkuat ikatan kebangsaan peserta didik yang multikultural.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dilakukan dengan guru kelas IV MI Futuhiyah Kwagean pada tanggal 15 september 2025 dapat menunjukkan hasil yaitu materi seni teater yang terdapat di pembelajaran dilakukan atau dilaksanakan sesuai yang diajarkan atau di laksanakan sesuai dengan materi dan tugas yang sudah ada di buku, selain itu saat melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok. Selain itu saat kegiatan berkelompok materi pembelajaran seni teater masih ada beberapa kelompok yang masih malu-malu unruk menampilkan perannya di depaan kelas pada saat pembelajaran bermain peran seni teater.

Media pembelajaran Kartu Ekspresi ini memiliki fungsi untuk bermain peran yang akan di perankan dalam seni teater. Alasan mengapa peneliti mengambil media pembelajaran kartu ekspresi karena media ini mebutuhkan

⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

bahan-bahan yang mudah dicari dan didapat. Selain itu, media ini yang berbentuk kartu yang mudah dilihat dan dibawa oleh peserta didik dalam satu kelas. Adapun pentingnya pengembangan media kartu ekspresi untuk meningkatkan kemampuan bermain peran pada kelas IV MI Futuhiyah Kwagean pada materi seni teater. Media ini bertujuan juga agar peserta didik tidak cepat bosan selama kegiatan pembelajaran untuk menarik minat peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh media kartu ekspresi dapat membuat peserta didik tertarik akan materi seni teater, dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas.

Media pembelajaran berupa kartu gambar yang menampilkan berbagai ekspresi wajah, atau simbol perasaan. Kartu ini bisa digunakan sebagai panduan atau petunjuk siswa saat berlatih bermain peran. Kartu ekspresi ini bersifat nyata, sederhana, dan menarik, sehingga cocok dengan kemampuan anak kelas IV yang sedang dalam tahap perkembangan operasional konkret, yaitu anak lebih mudah memahami konsep dengan melihat contoh visual dan berlatih langsung. Kelebihan dari media yang berjudul kartu ekspresi yaitu mudah dibuat dan digunakan dalam berbagai kondisi kelas, karena mempunyai ukuran yang praktis dan tidak mudah rusak. Perancangan media pembelajaran kartu ekspresi ini mengajak siswa agar tertarik dan mampu mengasah memori permainan.⁹

Dalam penelitian T. Winda Puspita, yang berjudul “Penerapan Media Kartu Peran dalam Meningkatkan Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 20 Medan” (2018). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat

⁹ Wawancara dan Observasi (MI Futuhiyah Kwagean, 18 September 2025).

di jabarkan yaitu Media kartu peran membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menulis karangan narasi. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu peran membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menulis karangan narasi. Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu pada materi yang di kembangkan. Dalam penelitian Erra Mastura Dewi Wahida,yang berjudul “ Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Aspek Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Sumoroto Ponorogo”(2022) juga memiliki persamaan dalam penelitian sekarang yaitu sama-sama menekankan pada metode bermain peran dan kelas IV.dan perbedan dari penelitian sekarang yaitu tidak menggunakan media kartu ekspresi hanya berfokus pada metode. Wahyuni, E. dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Tokoh untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Peran pada Siswa SD”(2021). Dari kedua penelitian tersebut memiliki juga memiliki persamaan dari penelitian sekarang yaitu sama-sama Sama-sama menggunakan media kartu untuk meningkatkan bermain peran.dalam penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu dalam mata pelajaran dan metode yang berbeda.

Kemampuan bermain peran dapat di fasilitasi melalui aktivitas bermain peran, siswa dilatih untuk menghayati tokoh, menginterpretasikan naskah, serta mengkomunikasikan emosi dan pesan melalui ekspresi verbal maupun nonverbal. Proses ini membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berbicara di depan umum, dan kemampuan empati terhadap karakter yang diperankan. Selain itu, kemampuan bermain peran juga

mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang.

Melihat kondisi tersebut maka penelitian ini, Diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami karakter, mengekspresikan emosi, serta meningkatkan keberanian dalam bermain peran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Kartu Ekspresi, yaitu media pembelajaran berbentuk kartu bergambar ekspresi wajah yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan berbagai macam emosi dan karakter tokoh. Melalui media ini, proses pembelajaran teater diharapkan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran kartu ekspresi diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran seni teater di kelas IV MI Futuhiyah Kwagean. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami peran secara lebih konkret, meningkatkan keterampilan ekspresi, melatih keberanian, serta menjadikan kegiatan bermain peran lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Kartu Ekspresi untuk meningkatkan kemampuan materi bermain peran seni teater kelas IV MI Futuhiyah Kwagean kepung ?

2. Bagaimana kelayakan media Kartu Ekspresi untuk meningkatkan kemampuan materi bermain peran seni teater kelas IV MI Futuhiyah Kwagean kepong ?
3. Bagaimana efektivitas media Kartu Ekspresi untuk meningkatkan kemampuan materi bermain peran seni teater kelas IV MI Futuhiyah Kwagean kepong ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan sebelumnya maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media kartu ekspresi untuk meningkatkat kemampuan materi bermain peran seni teater kepada peserta didik kelas IV MI Futuhiyah Kwagean Kepung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Kartu Ekspresi untuk peserta didik kelas IV MI Futuhiyah Kwagean Kepung terhadap meteri bermain peran seni teater.
3. Untuk mengetahui keefektifan media Kartu Ekspresi yang; digunakan dalam meningkatkat kemampuan materi bermain peran seni teater kelas IV MI Futuhiyah Kwagean Kepung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah bentuk pemaparan secara rinci mengenai sesuatu yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Kartu Ekspresi. Spesifikasi Kartu

Ekspresi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Kartu Ekspresi yang dikembangkan nantinya berbentuk kartu terbuat dari PVC(*Poly vinyl chloride*) yaitu bahan plastik keras licin. Dan media ini berukuran 8x12 cm yang sering digunakan untuk kartu identitas, kartu kredit dan kartu anggota. Didalam kartu tersebut nanti akan di gambar sebuah beberapa ekspresi untuk di mainkan dalam seni teater bermain peran.
2. Sedangkan cara kerja dari produk tersebut yaitu Sebelum menggunakan media ini pendidik harus memberi gambaran tentang foto tentang peran yang akan dimainkan dalam seni teater, kemudian di jelaskan bagaimana cara bermain menggunakan media kartu ekspresi tersebut. Setelah itu peserta didik melakukan apa yang di perintahkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini penting karena bisa memperkenalkan studi mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif dalam bidang Seni Budaya, terutama seni teater di tingkat Sekolah Dasar. Teater bukan hanya cara untuk bersenang-senang, tetapi juga alat pendidikan yang baik untuk mengasah imajinasi, ekspresi, kerja tim, dan keberanian anak dalam tampil di depan orang banyak. Dengan adanya penelitian ini, akan diperoleh sumbangan dalam pengembangan teori media pembelajaran berbasis kartu yang visual, konkret, dan interaktif.

Penelitian ini juga penting karena dapat memberikan solusi atas kendala yang dihadapi guru dan siswa di MI Futuhiyah Kwagean Kepung. Dari wawancara kemarin bersama wali kelas IV MI Futuhiyah menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran membuat siswa kurang mampu

mengekspresikan karakter secara maksimal dalam kegiatan bermain peran. Dengan dikembangkannya media kartu ekspresi, siswa memperoleh sarana yang dapat menstimulasi daya ekspresi, keberanian, dan kreativitas saat memerankan tokoh teater sederhana. Guru pun lebih terbantu dalam mengelola pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas IV.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan yang diharapkan yaitu media pembelajaran Kartu Ekspresi ini dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik unruk materi seni teater di pelajaran seni budaya. Selain itu juga berharap dengan adanya media pembelajaran Kartu Ekspresi ini dapat membuat peserta didik menjadi semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran unruk materi seni teater.

Keterbatan penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran Kartu Ekspresi ini hanya berfokus pada aspek seni teater, khususnya kompetensi bermaian peran sehingga tidak mencangkup seluruh mata pelajaran seni budaya dan juga media Kartu Ekspresi visual sederhana sehingga mungkin berbeda dengan media berbabsis teknologi atau audiovisual.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dapat membantu untuk membandingkan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Hal ini membantu menghindari duplikasi penelitian yang sama dan mengetahui

ciri-ciri yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Beberapa temuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Kiki Rosaliasari, yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang”(2019).¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan yaitu Media kartu peran meningkatkan keterampilan berbicara siswa; nilai rata-rata meningkat signifikan dari prasiklus ke siklus II. Persamaan dari penelitian ini adalah Sama-sama menggunakan media kartu dan subjek siswa kelas IV SD. Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu fokus pada keterampilan berbicara bukan ekspresi bermain peran seni teater.
2. T.winda puspita, yang berjudul “Penerapan Media Kartu Peran dalam Meningkatkan Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 20 Medan”(2018).¹¹ Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan yaitu Media kartu peran membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menulis karangan narasi. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media kartu peran membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menulis karangan narasi. Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu pada materi yang dikembangkan.

¹⁰ Kiki Rosaliasari, “Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang” (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019).

¹¹ T. Winda Puspita, “Penerapan Media Kartu Peran Dalam Meningkatkan Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 20 Medan” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018).

3. Moch Riyan Firdaus, yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Tematik di MI Darul Ulum Sukorambi Jember”(2021).¹² Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat di jelaskan Metode bermain peran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tematik. Persamaan dari penelitian ini yaitu Sama-sama fokus pada metode bermain peran dan subjek madrasah (MI). perbedaan dari penelitian sekarang yaitu Tidak menggunakan media kartu ekspresi, fokus pada pembelajaran tematik.
4. Fitriyani,R., yang berjudul” Penggunaan Media Gambar Ekspresi dalam Pembelajaran Seni Teater untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”(2018).¹³ Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan tentang Media gambar ekspresi mempermudah siswa memahami perasaan tokoh dan meningkatkan hasil belajar. Persamaan dari peneitian sekarang yaitu sama-sama Sama-sama menekankan media visual ekspresi dalam seni teater. Perbedaan dengan penilitian sekarang yitu pada hasil penelितian sekarang lebih ke kemampuan belajar dan bukan meningkatkan hasil belajar.
5. Ningsih,S. ,yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama pada Siswa SD Kelas V”(2019).¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan Media

¹² Moch Riyan Firdaus, “Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Tematik Di MI Darul Ulum Sukorambi Jember” (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

¹³ Fitriyani R, “Penggunaan Media Gambar Ekspresi Dalam Pembelajaran Seni Teater Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2018): 112–20.

¹⁴ Ningsih S, “Pengembangan Media Kartu Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa SD Kelas V” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2019).

kartu karakter dapat meningkatkan kemampuan siswa menghayati tokoh dan menampilkan peran ekspresif. Persamaan dari penelitian sekarang yaitu sama-sama Sama-sama menggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan bermain peran/drama. Perbedaan dari penelitian sekarang yaitu pada mata pelajaran kelas V dan juga berfokus pada kartu karakter.sedangkan penelitian sekarang yaitu di matapelajaran kelas IV dan pada kartu ekspresi.

Tabel 1.1Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Originalitas
1.	Ningsih, S, yang berjudul “Pengembangn Media Kartu Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama pada Siswa SD Kelas V”(2019)	Persamaan dari penelitian sekarang yaitu sama-sama Sama-sama menggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan bermain peran/drama	Perbedaan dari penelitian sekarang yaitu pada mata pelajaran kelas V dan juga berfokus pada kartu karakter, sedangkan penelitian yang sekarang yaitu di mata pelajaran kelas IV dan pada kartu ekspresi.	Penelitian ini menggunakan media kartu ekspresi pada siswa kelas IV dengan fokus pada kemampuan ekspresi dan penghayatan bermain peran seni teater.
2.	Fitriyani,R., yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Ekspresi dalam Pembelajaran Seni Teater untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”(2018)	Persamaan dari peneitian sekarang yaitu sama-sama menekankan media visual ekspresi dalam seni teater. kemampuan belajar dan bukan meningkatkan hasil belajar.	Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu pada hasil penelitian, sekarang lebih ke kemampuan belajar dan bukan meningkatkan hasil belajar.	Penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu ekspresi dengan fokus pada kemampuan bermain peran, bukan hasil belajar kognitif.
3.	Moch Riyan Firdaus, yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Tematik di MI Darul Ulum Sukorambi Jember”(2021).	Persamaan dari penelitian ini yaitu Sama-sama fokus pada metode bermain peran dan subjek madrasah (MI).	Perbedaan dari penelitian sekarang yaitu menggunakan media kartu ekspresi, fokus pada pembelajaran tematik	Penelitian ini mengombinasikan media kartu ekspresi dengan pembelajaran seni teater, sehingga memperkuat pengembangan ekspresi bermain peran.

No	Nama dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Originalitas
4.	T.winda Puspita, yang berjudul “Penerapan Media Kartu Peran dalam Meningkatkan Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 20 Medan”(2018).	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan mediakartu peran membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menulis karangan narasi.	Perbedaan dengan penelitian sekarang, yaitu pada materi yang dikembangkan.	Penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu untuk meningkatkan kemampuan bermain peran seni teater, bukan keterampilan menulis.
5.	Kiki Rosaliasari, yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri Cacaban 6 Magelang” (2019).	Persamaan dari penelitian ini adalah keduanya menggunakan	Perbedaan dengan penelitian saat ini yaitu dokus pada keterampilan berbicara bukan ekspresi bermain peran seni teater.	Penelitian ini secara khusus mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan ekspresi bermain peran seni teater (mimik, gerak, intonasi, dan penghayatan tokoh).

H. Definisi Istilah

1. Media Kartu Ekspresi

Media kartu ekspresi adalah media visual berupa kartu bergambar yang menyajikan ragam ekspresi wajah manusia, mencakup emosi dasar seperti kegembiraan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan keterkejutan. Media ini dikembangkan oleh pendidik sebagai alat bantu visual (stimulus) guna memfasilitasi peserta didik dalam mengenali, menginternalisasi, dan mengekspresikan emosi atau perasaan melalui aktivitas bermain peran (drama/teater) dalam mata pelajaran Seni Budaya. Media kartu ekspresi ini berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD) mampu menirukan, mengidentifikasi, dan menampilkan ekspresi dan karakter tokoh dalam kegiatan bermain peran.

2. Kemampuan Bermain Peran

Kemampuan bermain peran merupakan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan karakter tokoh melalui serangkaian elemen kinerja, meliputi penghayatan, ekspresi wajah, gestur (gerak tubuh), modulasi vokal (intonasi suara), dan interaksi dengan pemeran lain, yang semuanya harus selaras dengan peran yang diinterpretasikan dalam kegiatan seni teater. Kemampuan ini merefleksikan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menginterpretasi dan menyajikan tokoh secara akurat. Secara operasional, kemampuan bermain peran dalam konteks studi ini didefinisikan sebagai keterampilan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD) dalam menyajikan tokoh drama sederhana dengan berfokus pada dimensi ekspresi wajah, aspek vokal, gerak, dan kedalaman penghayatan karakter.

3. Seni budaya

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan ilmu yang mengembangkan komponen seni dan budaya sebagai wahana pengembangan kreativitas, sensibilitas estetis, ekspresi diri, serta internalisasi nilai-nilai kultural bangsa. Melalui proses pembelajaran Seni Budaya, peserta didik tidak hanya mengakuisisi keterampilan artistik, melainkan juga memupuk sikap apresiatif, daya kreativitas, dan pembentukan karakter yang selaras dengan nilai-nilai adiluhung kebudayaan Indonesia. Pelajaran Seni Budaya diinterpretasikan sebagai bidang studi yang memfasilitasi pengalaman belajar bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD) dalam ranah seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater/drama. Adapun fokus spesifik

penelitian ini adalah pada dimensi seni teater, terutama berpusat pada kompetensi bermain peran melalui kegiatan ekspresi dan penghayatan karakter tokoh.

4. Seni Teater

Seni teater adalah cabang seni pertunjukan yang memadukan berbagai unsur seperti gerak, suara, ekspresi, dialog, dan naskah untuk menampilkan kisah atau peristiwa kehidupan manusia di atas panggung. Melalui teater, penonton diajak untuk memahami dan menghayati nilai-nilai kemanusiaan, sosial, serta moral yang tercermin dalam tokoh dan alur cerita. Secara operasional, seni teater merupakan bentuk kegiatan pembelajaran Seni Budaya yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengekspresikan perasaan, menghayati karakter, dan menampilkan peran tokoh melalui dialog, gerak, dan ekspresi wajah. Pembelajaran teater di tingkat sekolah dasar bertujuan menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berbicara, kemampuan bekerja sama, serta kreativitas dalam mengekspresikan diri.

5. Siswa kelas IV

Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD) merupakan individu yang berada pada usia perkembangan sekitar 9–10 tahun, yang secara psikologis diklasifikasikan dalam fase operasional konkret berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahapan ini, anak menunjukkan awal untuk berpikir secara logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata, mulai memahami relasi kausalitas (sebab-akibat), dan memperlihatkan peningkatan kemampuan kolaborasi serta komunikasi

yang lebih terstruktur. Istilah siswa kelas IV merujuk pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) yang sedang aktif menempuh jenjang pendidikan kelas IV pada tahun ajaran yang sedang berjalan. Karakteristik peserta didik ini mencakup kesiapan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang menuntut aktivitas ekspresif, komunikasi, dan kreativitas khususnya dalam konteks mata pelajaran Seni Budaya (substansi teater/bermain peran).