



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN
DENGAN METODE SOSIODRAMA PADA SISWA KELAS VIII A
SMP NEGERI 1 MAYONG KABUPATEN JEPARA
TAHUN AJARAN 2008/2009**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Nama : Libriana Rahmawati
NIM : 2101405049
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2009**

SARI

Rahmawati, Libriana. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sociodrama pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Mukh. Doyin, M.Si., Pembimbing II: Dra. L. M. Budiyati, M.Pd.

Kata kunci: keterampilan, bermain peran, metode *sociodrama*

Keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara belum bisa memperoleh hasil yang maksimal atau memuaskan. Hal ini disebabkan strategi yang digunakan oleh guru kurang tepat. Dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan atau guru hanya ceramah dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran pun belum menunjukkan adanya perilaku yang positif. Dalam hal ini siswa kurang berminat dan kurang senang untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan tidak ada motivasi yang dapat menstimulus siswa untuk bermain peran yang lebih baik lagi. Dengan menggunakan metode sociodrama dalam pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan di dalam KTSP, dan mampu meningkatkan minat serta mampu memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan paparan di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Seberapa besar peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong tahun ajaran 2008/2009 melalui pembelajaran dengan metode sociodrama? (2) Bagaimanakah perubahan perilaku siswa SMP Negeri 1 Mayong kelas VIII A Tahun ajaran 2008/2009 setelah diterapkan pembelajaran bermain peran dengan metode sociodrama? Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah secara teoretis dapat memberikan masukan pengetahuan tentang teori pembelajaran bermain peran dan secara praktis sangat bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitiannya adalah kemampuan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara. Data dalam penelitian diperoleh dari instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes berupa tes keterampilan bermain peran. Sementara instrumen nontes berupa pedoman observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto dan video. Validitas instrumen dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen tersebut kepada dosen pembimbing dan guru bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan. Analisis data tes dilakukan dengan teknik kuantitatif. Adapun untuk data nontes dianalisis dengan teknik kualitatif.

Hasil yang diperoleh setelah penelitian dilaksanakan cukup memuaskan. Secara umum siswa dapat dikatakan sudah mengalami peningkatan dalam pembelajaran bermain peran. Peningkatan itu terlihat dari perubahan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 6,94%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 68,83, sedangkan pada siklus II, hasil yang dicapai sebesar 75,77. peningkatan dari prasiklus ke siklus II adalah 15,25%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sudah memenuhi batas ketuntasan yang telah ditentukan yaitu lebih dari 70. Perilaku siswa pun mengalami perubahan. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bermain peran. Situasi kelas pun lebih kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil analisis tes tersebut, penulis menyarankan agar dalam proses pembelajaran bermain peran, guru hendaknya menggunakan metode sosiodrama sehingga dapat memudahkan siswa dalam bermain peran, karena naskah yang mereka mainkan, mereka tulis sendiri berdasarkan kejadian-kejadian sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Agustus 2009

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Mukh. Doyin, M.Si.
NIP 132106367

Dra. L. M. Budiyati, M. Pd.
NIP 130529511

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Agustus 2009

Libriana Rahmawati

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa
tanggal : 11 Agustus 2009

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Rustono, M.Hum.
NIP 195801271983031003

Drs. Wagiran, M.Hum.
NIP19670313199303102

Penguji I,

Dra. Nas Haryati S., M.Pd.
NIP 195711131982032001

Penguji II,

Penguji III,

Dra. L. M. Budiyati, M. Pd.
NIP 194512301976032001

Drs. Mukh. Doyin, M. Si.
NIP 196506121994121001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto Hidup:

1. "Sukses adalah berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat." (Abraham Lincoln)
2. "Tugas kita bukan untuk harus berhasil, tetapi untuk mencoba, karena dalam mencoba itulah kita menemukan dan membangun kesempatan untuk berhasil."(Phekiks)

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu, Bapak, Adik, dan Mbahku tercinta atas segala peluh, doa, semangat dan kasih sayangnya, demi kalian aku akan berjuang.
2. Phekiks, sandaran hidupku, tiada orang sesabar dirimu, setelah Ibuku.
3. Para Guru dan Dosenku atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan.
4. Almaterku tercinta

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sosiodrama pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara Tahun Pelajaran 2008/2009*. Penulisan skripsi ini sebagai upaya menemukan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa bermain peran dan memberikan pengalaman yang baru bagi mereka.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari masukan, arahan dan bimbingan yang telah diberikan dengan tulus dan penuh kesabaran oleh Drs. Mukh. Doyin, M. Si., Dosen Pembimbing I dan Dra. L. M Budiyati, M.Pd Dosen Pembimbing II, selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan segala kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
4. Drs. Mukh. Doyin, M. Si. selaku dosen pembimbing I dan Dra. L. M. Budiyati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang disela-sela kesibukan beliau, masih sempat membimbing penulis dengan sabar;

5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis;
6. Kepala SMP Negeri 1 Mayong, Jepara atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Mayong;
7. Siti Zubaidah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Mayong yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis;
8. siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, atas kerjasamanya;
9. teman-teman PBSI angkatan 2005, anak anak Wisma Iraya (Nci, Eka, Hela, Pi2t, Riska, Ika, Nuris, La2, Ima, dan Hesti) atas segala bantuan dan motivasi yang diberikan;
10. sahabat karibku Once yang telah berjuang mati-matian bersamaku, terima kasih atas segalanya;
11. sahabatku Yudi yang telah membantu mengedit gambar bersama dengan Phekik sampai larut malam;
12. semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini;

Semoga segala bantuan, dukungan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada saya menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

DAFTAR ISI

SARI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PENGESAHAN KELULUSAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9

BAB II Kajian Pustaka dan Landasan Teoretis

2.1 Kajian Pustaka	11
--------------------------	----

2.2 Landasan Teoretis.....	15
2.2.1 Hakikat Peran.....	15
2.2.2 Bermain Peran.....	16
2.2.3 Langkah-langkah Bermain Peran.....	18
2.2.4 Hal-hal yang harus Diperhatikan dalam Bermain Peran.....	19
2.2.5 Drama.....	23
2.2.4 Metode Sociodrama.....	28
2.2.5 Sociodrama sebagai Metode Pembelajaran Keterampilan Bermain Peran.....	31
2.3 Kerangka berpikir	38
2.4 Hipotesis	41

BAB III Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian	42
3.2 Subjek penelitian.....	49
3.3 Variabel Penelitian	50
3.4 Instrumen Penelitian	51
3.4.1 Instrumen Tes.....	52
3.4.2 Instrumen Nontes	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	57
3.5.1 Teknik Tes.....	58
3.5.2 Teknik Nontes.....	59
3.6 Teknik Analisis Data	60

3.6.1 Teknik Kuantitatif	61
3.6.2 Teknik Kualitatif	62
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Siklus I	63
4.1.1.1 Hasil Data Tes Siklus I	63
4.1.1.1.1 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I.....	64
4.1.1.1.2 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Volume Suara.....	65
4.1.1.1.3 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal.....	66
4.1.1.1.4 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Jeda.....	67
4.1.1.1.5 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi.....	68
4.1.1.1.6 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi.....	69
4.1.1.1.7 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran.....	70
4.1.1.1.8 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka.....	71

4.1.1.1.9 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gastur.....	72
4.1.1.1.10 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking.....	73
4.1.1.2 Data Nontes	74
4.1.1.2.1 Observasi.....	74
4.1.1.2.2 Wawancara.....	80
4.1.1.2.3 Jurnal	81
4.1.1.2.4 Dokumentasi Foto	85
4.1.1.2.5 Dokumentasi Video.....	89
4.1.1.3 Refleksi Siklus I.....	89
4.1.2 Siklus II	90
4.1.2.1 Hasil Data Tes Siklus II.....	90
4.1.2.1.1 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II.....	91
4.1.2.1.2 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Volume Suara.....	92
4.1.2.1.3 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal.....	93
4.1.2.1.4 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Jeda.....	94
4.1.2.1.5 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi.....	95

4.1.2.1.6 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi.....	96
4.1.2.1.7 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran.....	97
4.1.2.1.8 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka.....	98
4.1.2.1.9 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gastur.....	99
4.1.2.1.10 Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking.....	100
4.1.2.2 Data Nontes	101
4.1.2.2.1 Observasi.....	101
4.1.2.2.2 Wawancara.....	105
4.1.2.2.3 Jurnal	106
4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto	108
4.1.2.2.5 Dokumentasi Video.....	112
4.1.2.3 Refleksi Siklus II.....	112
4.2 Pembahasan	113
4.2.1 Peningkatan Kemampuan Bermain Peran.....	116
4.2.2 Perubahan Perilaku	117
Bab V Penutup	
5.1 Simpulan.....	121
5.2 Saran	122

Daftar Pustaka	123
----------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian Bermain Peran	57
Tabel 2 Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I.....	64
Tabel 3. Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek volume suara.....	65
Tabel 4 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal	60
Tabel 5 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Jeda.....	61
Tabel 6 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi.....	62
Tabel 7 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi.....	63
Tabel 8 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran.....	64
Tabel 9 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka.....	65
Tabel 10 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gestur	66
Tabel 11 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking.....	67
Tabel 12 Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II.....	91
Tabel 13 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek volume suara.....	92
Tabel 14 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal.....	93
Tabel 15 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Jeda	94
Tabel 16 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi.....	95

Tabel 17 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi.....	96
Tabel 18 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran.....	97
Tabel 19 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka.....	98
Tabel 20 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gestur.....	99
Tabel 21 Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking.....	100
Tabel 22 Perbandingan Nilai Tiap-tiap Aspek Keterampilan Bermain Peran..	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aktivitas Siswa Memperhatikan Penjelasan Peneliti Siklus I.....	90
Gambar 2 Aktivitas Siswa Mendiskusikan Teks Drama.....	91
Gambar 3 Penampilan Siswa Dalam Bermain Peran	92
Gambar 4 Permainan Peran Siswa 1 Siklus 1.....	93
Gambar 5 Permainan Peran Siswa 2 Siklus 1.....	93
Gambar 6 Permainan Peran Siswa 3 Siklus 1.....	93
Gambar 7 Permainan Peran Siswa 4 Siklus 1.....	93
Gambar 8 Aktivitas Siswa Memperhatikan Penjelasan Peneliti Siklus II.....	113
Gambar 9 Aktivitas Siswa Mendiskusikan Teks Drama.....	114
Gambar 10 Penampilan Siswa Dalam Bermain Peran	115
Gambar 11 Permainan Peran Siswa 1 Siklus II.....	116
Gambar 12 Permainan Peran Siswa 2 Siklus II.....	116
Gambar 13 Permainan Peran Siswa 3 Siklus II.....	117
Gambar 14 Permainan Peran Siswa 4 Siklus II.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Rencana Pembelajaran Siklus I	124
2. Lampiran 2 Pedoman observasi Siswa Siklus I.....	129
3. Lampiran 3 Pedoman Jurnal Siswa Siklus I.....	131
4. Lampiran 4 Pedoman Jurnal Guru Siklus I.....	132
5. Lampiran 5 Pedoman Wawancara Siklus I.....	133
6. Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi Foto Siklus I	134
7. Lampiran 7 Pedoman Dokumentasi Rekaman Video Siklus I	135
8. Lampiran 8 Hasil Observasi Siswa Siklus I	136
9. Lampiran 9 Hasil Jurnal Siswa Siklus I.....	137
10. Lampiran 10 Hasil Jurnal Guru Siklus I	140
11. Lampiran 11 Hasil Wawancara Siklus I	143
12. Lampiran 12 Rencana Pembelajaran Siklus II.....	146
13. Lampiran 13 Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Siklus II.....	151
14. Lampiran 14 Hasil Jurnal Siswa Siklus II.....	152
15. Lampiran 15 Hasil Jurnal Guru Siklus II.....	155
16. Lampiran 16 Hasil Wawancara Siklus II.....	156
17. Lampiran 17 Hasil Analisis Nilai Siklus I	159
18. Lampiran 19 Hasil Analisis Nilai Siklus II.....	162
19. Lampiran 20 Surat-Surat Keputusan.....	165

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam masyarakat. Dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi untuk saling bertukar pengalaman dan saling mengenal orang lain. Sebagai alat komunikasi bahasa digunakan untuk bermacam-macam fungsi, sesuai dengan apa yang ingin disampaikan penutur, misalnya untuk menunjukkan informasi faktual.

Pembelajaran bahasa Indonesia, sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau sering disebut KTSP harus diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tertulis. Serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra manusia Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra. Karya sastra dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra berdasarkan dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, dan daya khayal serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan hidup.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan pula bahwa tujuan pembelajaran sastra adalah agar siswa memiliki kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperkuat budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

berbahasa, menghayati dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Seperti diketahui, kemampuan berbahasa meliputi empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan 1983:35) dan keempat keterampilan tersebut mempunyai hubungan timbal balik sehingga pembelajarannya pun diharapkan mempunyai porsi yang seimbang, namun kenyataan di lapangan menyatakan bahwa pembelajaran bahasa belum dilaksanakan secara seimbang. Keempat keterampilan ini juga harus dapat dicapai melalui pembelajaran sastra. Mengikutsertakan pengajaran sastra dalam kurikulum berarti akan membantu siswa berlatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Karya sastra meliputi prosa, puisi, dan drama. Melalui karya-karya sastra siswa dibimbing untuk melakukan kegiatan mendengarkan, misalnya dengan mendengarkan karya sastra yang dibacakan pada saat siswa memerankan penggalan cerpen atau drama, berbicara berarti siswa dibimbing melakukan kegiatan berbicara melalui karya sastra pembacaan puisi, dan pembacaan cerita pendek atau novel merupakan implementasi keterampilan membaca melalui karya sastra, sementara itu ketika siswa membuat resensi atau kritik terhadap karya sastra berarti siswa dibimbing untuk melakukan keterampilan menulis melalui karya sastra.

Dari uraian di atas tampaklah adanya hubungan yang erat antara kemampuan berbahasa (sebagai tujuan yang ingin dicapai), kemampuan bersastra (sebagai media), dan bermain peran sebagai salah satu materi

pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bermain peran peneliti pilih sebagai pokok kajian karena menurut hemat peneliti kegiatan pembelajaran bermain peran merupakan kegiatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa menggunakan bahasa Indonesia.

Pentingnya bermain peran sehingga materi tersebut secara khusus tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada butir standar kompetensi mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bermain peran, dan kompetensi dasar bermain peran berdasarkan naskah yang ditulis sendiri oleh siswa.

Bermain peran merupakan salah satu bagian dari kompetensi berbicara dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang harus dikuasai oleh siswa. Bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik 2009:48). Siswa melakukan imitasi peran atau perilaku.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan terdapat standar kompetensi Berbicara, mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran, dengan kompetensi dasar bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis oleh siswa. Dalam hal ini keterampilan bermain peran pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 1 Mayong berdasarkan informasi yang didapat dari guru yang mengajar kelas VIII A mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mayong masih belum memuaskan. Guru mengungkapkan adanya masalah yang dihadapi siswa terutama saat bermain peran. Sebagian besar siswa tidak percaya diri,

malu-malu, grogi dan kurang bisa mengekspresikan diri. Menurut penuturan guru pengajar di saat siswa diberi kesempatan untuk bermain peran mereka cenderung hanya diam, merasa malu, takut, dan tidak percaya diri, disaat guru memberi kesempatan untuk tampil. Agar dapat bermain peran dengan baik, perlu adanya pengarahan dan bimbingan. Dalam hal ini peran guru bahasa Indonesia sangat besar dalam membelajarkan keterampilan bermain peran, agar para siswa berani tampil dengan percaya diri.

Kita mengenal bermacam-macam metode pembelajaran, baik yang tradisional ataupun modern salah satu metode itu adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran dengan mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Dalam penerapannya metode sosiodrama dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran, dimana siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.

Roestiyah (2005:23) mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, atau siswa dapat memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu.

Dengan metode sosiodrama, siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan

orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya melalui metode ini siswa menjadi mengerti bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga dapat berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, dan jika perlu dapat mencari jalan keluar atau dapat berkompromi dengan orang lain jika terjadi banyak perbedaan pendapat lebih bagus lagi jika siswa mampu mengambil kesimpulan atau keputusan dari tiap-tiap persoalan.

Metode sosiodrama membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami masalah-masalah sosial yang diperankan. Selain itu siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang yang diperankannya, siswa dapat merasakan perasaan orang lain, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih kepada sesama makhluk hidup, sampai akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup karena telah merasakan dan menghayati permasalahannya. Sedangkan siswa lain yang menonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran maupun kritik.

Berdasarkan rangkaian uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk memperbaiki pembelajaran keterampilan bermain peran di sekolah melalui penelitian tindakan kelas. Metode yang digunakan adalah sosiodrama pada siswa SMP Negeri 1 Mayong dengan judul penelitian *“Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sosiodrama*

pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2008/2009”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sasaran pembelajaran keterampilan berbahasa diarahkan pada tercapainya keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan bermain peran di sekolah-sekolah belum efektif, sehingga dengan kondisi seperti ini menciptakan siswa-siswa yang tidak terampil bermain peran.

Kondisi pembelajaran keterampilan bermain peran dewasa ini bisa dikatakan sangat memprihatinkan, hal ini disebabkan kemampuan siswa dalam bermain peran sangat jauh dari harapan selain itu guru juga kurang kreatif dalam menentukan metode dan teknik dalam membelajarkan keterampilan bermain peran pada siswa. Jika dijelaskan faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan bermain peran meliputi dua hal yaitu faktor internal dan eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) siswa kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, (2) siswa merasa takut dan malu jika tampil di depan orang banyak (3) siswa biasanya cenderung berbicara dengan suara yang sangat pelan, (4) siswa kurang bisa berekspresi dengan mimik muka yang tepat, (5) siswa berbicara dengan intonasi yang tidak tepat, bahkan cenderung

seperti orang membaca, (6) siswa tidak bisa menempatkan diri/ pengaturan bloking dengan baik. Hal ini menjadi pertanyaan besar bagi diri penulis, mengapa fenomena tersebut bisa terjadi, faktor apakah yang membuat hal tersebut terjadi, dan bagaimanakah solusinya?

Selanjutnya faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang meliputi guru serta sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta kurikulum yang tidak mendukung. Selama ini masih banyak guru yang kurang menganggap penting pembelajaran keterampilan bermain peran, mereka beranggapan bahwa keterampilan bermain peran hanya dibutuhkan bagi mereka-mereka yang belajar teater, padahal keterampilan bermain peran itu sangat penting bagi seorang anak untuk lebih bisa memahami perasaan orang lain, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih kepada sesama makhluk hidup, sampai akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup karena telah merasakan dan menghayati permasalahannya. Guru juga kurang memberi motivasi pada siswa untuk bermain peran, guru kurang memberikan latihan dan bimbingan untuk siswa dalam meningkatkan keterampilan bermain peran. Guru juga kurang kreatif dalam memilih metode dan teknik yang tepat dalam membelajarkan keterampilan bermain peran. Upaya pemecahan masalah tersebut tentunya kembali pada guru sebagai motor dalam pembelajaran. Perlu kiranya dilakukan penyadaran kepada guru akan pentingnya keterampilan bermain peran bagi siswa, misalnya lewat seminar, diskusi atau kegiatan akademik lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Jika dijabarkan begitu banyak permasalahan yang harus dipecahkan berkaitan dengan pembelajaran keterampilan bermain peran di sekolah, serta membutuhkan waktu, tenaga, biaya, dan pemikiran yang cukup banyak. Mengingat terbatasnya waktu, tenaga dan biaya, serta alasan agar pembahasan dan analisis lebih mendalam, dalam skripsi ini peneliti membatasi permasalahan pada upaya peningkatan keterampilan bermain peran pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong tahun ajaran 2008/2009 melalui metode sosiodrama.

1.4 Rumusan Masalah

Berpijak dari uraian dalam latar belakang di atas, ditemukan fakta rendahnya kemampuan bermain peran dikalangan siswa, khususnya SMP Negeri 1 Mayong Kelas VIII A. Berdasarkan hal tersebut permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa besar peningkatan keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong tahun ajaran 2008/2009 melalui pembelajaran dengan metode sosiodrama?
2. Bagaimanakah perubahan perilaku siswa SMP Negeri 1 Mayong kelas VIII A Tahun ajaran 2008/2009 setelah diterapkan pembelajaran bermain peran dengan metode sosiodrama?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui peningkatan keterampilan bermain peran siswa SMP Negeri 1 Mayong Kelas VIII A tahun ajaran 2008/2009 melalui pembelajaran dengan metode sosiodrama.
2. Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa SMP Negeri 1 Mayong kelas VIII A tahun ajaran 2008/2009 setelah diterapkan pembelajaran keterampilan bermain peran dengan metode sosiodrama.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang peningkatan keterampilan bermain peran pada siswa SMP Negeri 1 Mayong kelas VIII A tahun ajaran 2008/2009 ini diharapkan diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat secara teoretis dan praktis.

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut. Pertama, memperkaya khazanah penelitian, terutama penelitian tindakan kelas, yakni pembelajaran keterampilan bermain peran pada siswa SMP Negeri 1 Mayong khususnya, dan sekolah-sekolah lain pada umumnya sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kedua, mengembangkan wawasan bagi guru dalam membelajarkan keterampilan bermain peran kepada siswa. Ketiga, sebagai referensi atau bahan pilihan mengenai alternatif pembelajaran keterampilan bermain peran di sekolah.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat baik bagi guru bahasa Indonesia maupun bagi siswa bagi guru, yaitu dapat memberikan alternatif metode yang tepat dan efektif dalam membelajarkan keterampilan bermain peran siswa. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman bermain peran dengan naskah yang ditulis sendiri melalui pengalamannya sendiri terhadap kejadian-kejadian sosial yang terjadi sehari-hari dalam kehidupan mereka, karena dalam penelitian ini menggunakan metode sosiodrama.

BAB II

LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai keterampilan berbahasa pada umumnya dan keterampilan bermain peran bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. Para mahasiswa jurusan kependidikan Bahasa dan Sastra Indonesia telah banyak melakukannya. Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran yang selama ini berlangsung. Pembelajaran berbicara khususnya bermain peran perlu mendapat perhatian yang lebih karena keterampilan ini sangat penting.

Dalam kaitannya dengan penerapan metode pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, Ruqiyah (2002) dalam penelitiannya yang berjudul

Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas II Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2001/2002 mengkaji manfaat bermain peran sebagai teknik meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Hasil penelitiannya terbukti bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara yang semula pasif menjadi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian Ruqiyah (2002) bermain peran digunakan sebagai teknik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sedangkan pada penelitian ini bermain peran sebagai inti pembelajaran dan metode yang digunakan adalah metode sosiodrama.

Kussatyo (2002) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Siswa dalam B¹¹ Drama melalui Pendekatan Inquiri pada Siswa Kelas 2 G MAN Kendal*, mengkaji tentang pendekatan pembelajaran bermain drama. Hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan pendekatan inquiri keterampilan siswa dalam bermain drama meningkat sebanyak 11,57%. Kelebihan pembelajaran inquiri yaitu siswa dapat melakukan interaksi positif dan aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Kussatyo (2002) menggunakan pendekatan inquiri sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode sosiodrama. Persamaan dalam kedua penelitian ini adalah sama-sama penelitian tindakan kelas atau PTK dengan subjeknya adalah siswa kelas VII.

Selain itu Purnomo pada tahun 2005 mengadakan penelitian dalam bidang keterampilan berbicara tapi dalam bidang studi bahasa Jawa yang

berjudul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama dengan Metode Sosiodrama dan Bermain Peran pada Siswa Kelas IIB SMP Negeri 21 Semarang Tahun Ajaran 2004/2005*, dan ternyata hasilnya sangat bagus, yaitu dari prasiklus ke siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan 46,99 %.

Purnomo (2005) dalam penelitiannya memaparkan penggunaan metode sosiodrama yang digabungkan dengan bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa krama, sedangkan pada penelitian ini pembelajaran terfokus pada bermain peran dengan metode sosiodrama yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan bermain peran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Persamaan antara kedua penelitian ini terdapat pada metode penelitian dan jenis penelitiannya. metode penelitian pada kedua jenis penelitian tersebut adalah metode sosiodrama, sedangkan jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas.

Agustina (2007) melaksanakan penelitian tentang bermain drama dengan judul *Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Anak-Anak dengan Metode Perkampungan Sastra pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sekaran, Gunung Pati, Semarang Tahun Ajaran 2006/2007*. Pada penelitian ini terjadi peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa pada siklus I yang asal mulanya 6,34 pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 7,25 meningkat sebesar 3,55%.

Selain penelitian-penelitian mengenai peningkatan keterampilan berbicara, ada beberapa penelitian tentang bermain peran yang pantas untuk

dijadikan rujukan yaitu Agustina pada tahun 2007. Pada penelitian ini terjadi peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa pada siklus I yang asal mulanya 6,34 pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 7,25 meningkat sebesar 3,55%. Meskipun penelitian ini berbeda tapi juga terdapat persamaan yaitu dalam hal jenis penelitiannya, penelitian tindakan kelas.

Pada tahun yang sama yaitu tahun 2008 Amaniyah juga melakukan penelitian yang berhubungan dengan bermain peran dengan judul *Peningkatan Motivasi Siswa dalam Bermain Peran melalui Media Audio Visual dengan Teknik Karifikasi Nilai/ VCT Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Sarang Tahun Ajaran 2007/2008*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi siswa dalam bermain peran, dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini terjadi peningkatan yang sangat bagus yaitu pada saat prasiklus nilai rata-rata siswanya sebesar 58,26 setelah dilaksanakan penelitian siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68,04 dan setelah siklus II meningkat lagi menjadi 82,19 jadi peningkatan nilai rata-rata siswa mulai dari prasiklus sampai siklus II meningkat sebesar 14,15%.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi siswa dalam bermain peran. Meskipun penelitian ini berbeda tapi juga terdapat persamaan yaitu dalam hal jenis penelitiannya, sama-sama penelitian tindakan kelas.

Penelitian-penelitian di atas bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dengan metode yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ternyata metode-metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa khususnya berbicara dan bermain peran, tetapi masih terdapat banyak celah atau kekurangan dari penelitian-penelitian tersebut. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain peran kedudukan penelitian ini sebagai pelengkap dan penyempurna penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada penelitian ini dikaji tentang peningkatan keterampilan bermain peran dan perubahan tingkah laku siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara setelah melakukan pembelajaran bermain peran dengan metode sosiodrama. Peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2.2. Landasan Teoretis

Teori-teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini antara lain teori tentang hakikat peran, bermain peran, langkah-langkah bermain peran, hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran, metode sosiodrama, dan pembelajaran keterampilan bermain peran dengan metode sosiodrama.

2.2.1 Hakikat Peran

Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Menurut Komara (2009) peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi, dan sikap.

Menurut Waluyo (2003:109) berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama. Sejauh mana keterampilan seorang aktor dalam berperan ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh lain yang dibawakan

Dalam KBBI (2007:854) peran diartikan sebagai pemain sandiwara atau film, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah seorang aktor yang berperan dalam sandiwara atau film.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran adalah seseorang yang menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan dalam lakon. Keberhasilan seseorang dalam berperan ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh yang dibawakan.

2.2.2 Bermain Peran

Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat.

Menurut Komara (2009) melalui bermain peran para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berbeda dengan bermain drama atau sering disebut dramatisasi adalah kegiatan mementaskan lakon atau cerita. Biasanya cerita yang dilakukan sudah dalam bentuk drama, guru dan siswa harus mempersiapkan naskah atau skenario, pelaku, dan persiapan pementasan. Bermain drama lebih kompleks daripada bermain peran karena membutuhkan perlengkapan pementasan yang lebih kompleks juga seperti pelaku tokoh atau pemain drama, kostum, setting, dan penonton.

2.2.3 Langkah-langkah Bermain Peran

Shaftel dalam Komara (2009) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan atau peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Menurut Ratri (2008) tahap-tahap bermain peran adalah sebagai berikut: tahap persiapan yang terdiri atas (1) tentukan masalah, (2) buat persiapan peran, (3) bangun suasana, (4) pilihlah tokohnya, (5) jelaskan dan berikan pemanasan, (6) pertimbangkan latihan; tahap memainkan yang

terdiri atas (1) memainkan, (2) menghentikan, (3) melibatkan penonton, (4) menganalisis diskusi, (5) mengevaluasi.

Menurut Hamalik (2009:48) langkah-langkah bermain peran ada tiga tahap dan ketiga tahap tersebut sambung menyambung sebagai suatu prosedur instruksional yang lengkap dan utuh, ketiga tahap tersebut dijelaskan dibawah ini.

Persiapan dan Instruksi yang dimaksudkan disini adalah keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang suasana, individu-individu yang terlibat, posisi-posisi dasar yang diambil oleh watak-watak. Watak-watak tersebut tidak harus didasarkan atas individu-individu nyata di dalam kelas, bahkan kemiripan pun sebaiknya dihindari agar tidak menjadi beban psikologis bagi siswa.

Pada awal akan bermain peran hendaknya semua siswa dilatih, baik sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini perlu dengan tujuan menyiapkan siswa, membantu mereka memperoleh imajinasi, dan membentuk interaksi kelompok yang dipimpin oleh guru.

Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah menyajikan penjelasan pendahuluan tentang situasi kepada kelas. Guru dapat menyajikan latar belakang dan karakterisasi dasar dalam bentuk tulisan atau melalui penjelasan lisan. Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran adalah atas dasar sukarela, siswa merasa bebas untuk mendapatkan perannya. Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi bermain peran.

Guru memberikan peran dan instruksi-instruksi khusus kepada khalayak. Suatu cara yang efektif agar para siswa aktif dalam bermain peran adalah membagi kelompok menjadi dua bagian yang mempunyai fungsi tertentu yaitu sebagai pelaku dan pengamat.

Aksi dan Drama yang dimaksudkan disini adalah para pelaku harus maju melalui situasi bermain peran, sedangkan khalayak berpartisipasi dalam peranan-peranan yang ditugaskan semula. Bermain peran harus berhenti jika tingkah laku tertentu yang penting sudah diamati.

Keseluruhan kelas lalu berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran. Tiap kelompok harus mendapat kesempatan untuk menyampaikan reaksi-reaksinya. Peserta sendiri harus terlibat dalam diskusi tersebut. Diskusi harus dibimbing agar bermain peran itu berdaya guna dan berhasil guna bagi pra siswa. Diskusi itu hendaknya menumbuhkan pemahaman baru bagi siswa tentang berbagai alternatif cara melihat dan merespons suatu situasi tertentu.

Penilaian yang dimaksudkan disini adalah para siswa harus membuat tulisan atau melaksanakan diskusi lisan mengenai keberhasilan dan hasil-hasil bermain peran. Komentar evaluatif diberikan terhadap kebermaknaan bermain peran serta cara-cara agar menjadi lebih efektif.

Guru menilai keefektifan dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatannya. Gunakan catatan-catatan selama bermain peran dan terhadap komentar penilaian dari siswa, dan guru menetapkan pertumbuhan interpersonal, sosial, dan akademis pada diri siswa.

Guru hendaknya memuat bermain peran itu baik pelaksanaannya maupun penilaiannya dalam berkala atau buku catatan untuk digunakan selanjutnya dan untuk perbaikan.

Berdasarkan batasan teori yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dalam hal ini peneliti setuju dengan batasan teori yang diungkapkan oleh Hamalik sebagai rujukan dalam penulisan skripsi ini. Setiap teori yang dikemukakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan yang terdapat dalam teori yang telah diungkapkan oleh Hamalik diantaranya terdapat tiga tahap dalam bermain peran yaitu persiapan dan instruksi, aksi dan diskusi serta penilaian. Persiapan dan instruksi membuat siswa merasa siap karena sebelum bermain peran guru memberikan pengarahan mengenai cara-cara bermain peran, pemilihan karakter pun telah ditentukan sebelumnya dan dibahas bersama-sama, selain itu siswa diminta untuk berlatih terlebih dahulu. Guru juga membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok pelaku dan pengamat. Hal ini membuat siswa merasa siap dalam bermain peran. Kelemahan teori yang diungkapkan oleh Hamalik di antaranya hanya terdapat tiga tahapan permainan yaitu persiapan ada instruksi, aksi, dan diskusi serta penilaian meskipun tiga tahap tersebut telah mencerminkan keseluruhan isi permainan tetapi tidak terdapat pemeranan ulang dan diskusi serta evaluasi tahap ke dua seperti yang diungkapkan oleh Shaftel untuk memperoleh hasil yang maksimal.

2.2.4 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bermain Peran

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran adalah vokal, penghayatan dan penampilan dari siswa. Aspek vokal terdiri dari volume suara, lafal, intonasi, jeda, artikulasi, dan intonasi. Aspek penghayatan terdiri dari pemahaman peran dan mimik muka. Sedangkan aspek penampilan terdiri dari gestur dan blocking.

1. Aspek Vokal

- a. Volume suara yang baik ialah suara yang dapat terdengar sampai jauh.
- b. Lafal yang benar pengucapan kata yang sesuai dengan hukum pengucapan bahasa yang dipakai. Misalnya berani yang berarti "tidak takut" harus diucapkan berani bukan ber-ani.
- c. Jeda dalam KBBI berarti hentian sebentar dalam ujaran. Saat siswa mengucapkan dialog, siswa harus berhenti dan mengambil jeda secara tepat.
- d. Artikulasi yang baik ialah pengucapan yang jelas. Setiap suku kata terucap dengan jelas dan terang meskipun diucapkan dengan cepat sekali. Jangan terjadi kata-kata yang diucapkan menjadi tumpang tindih.
- e. Intonasi yang dimaksudkan di sini adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian kata atau dialog. Dalam tatanan intonasi, terdapat tiga macam, yaitu :
 - a) Tekanan Dinamik (keras-lemah)

Ucapkanlah dialog pada naskah dengan melakukan penekanan-penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan.

b) Tekanan Nada (tinggi-rendah)

Yang dimaksud di sini adalah membaca atau mengucapkan dialog dengan suara yang naik turun dan berubah-ubah. Jadi yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata.

c) Tekanan Tempo

Tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang kita maksudkan. Untuk latihannya cobalah membaca naskah dengan tempo yang berbeda-beda. Lambat atau cepat silih berganti.

2. Aspek Penghayatan

Penghayatan adalah mengamati serta mempelajari isi dari naskah untuk diterpakan tubuh kita. Misalnya pada waktu kita berperan sebagai Pak Usman yang berprofesi sebagai polisi, maka saat itu kita tidak lagi berperan sebagai diri kita sendiri melainkan menjadi Pak Usman yang berprofesi sebagai polisi. Hal inilah yang harus kita terapkan dengan baik jika kita akan memainkan sebuah naskah drama.

Cara-cara yang dipergunakan dalam penghayatan adalah :

- a) Pelajari naskah secara keseluruhan, supaya dapat mengetahui apa yang dikehendaki oleh naskah, problema apa yang ditonjolkan, serta apa titik tolak dan inti dari naskah.
- b) Melakukan gerak serta dialog yang terdapat dalam naskah. Jadi disini kita sudah mendapat gambaran tentang akting dari tokoh yang akan kita perankan.

Aspek penghayatan terdiri atas:

- a. Pemahaman Peran, siswa harus memahami perannya seperti yang ditulis dalam naskah drama.
- b. Mimik dalam KBBI (2007:744) berarti peniruan dengan gerak-gerak anggota badan dan raut muka. Dalam hal ini siswa harus menunjukkan mimik muka yang sesuai dengan tuntutan peran yang terdapat dalam naskah drama.

3. Aspek Penampilan

- a. Gestur yaitu gerakan-gerakan besar yang dilakukan, gerakan dilakukan secara sadar. Gerakan yang terjadi setelah mendapat perintah dari otak kiri untuk melakukan sesuatu, misalnya menulis, jongkok dan sebagainya.
- b. Blocking ialah penempatan pemain di panggung, diusahakan antara pemain yang satu dengan yang lainnya tidak saling menutupi sehingga penonton tidak dapat melihat pemain yang ditutupi. Pemain lebih baik terlihat sebagian besar bagian depan tubuh daripada terlihat sebagian

besar belakang tubuh. Hal ini dapat diatur dengan patokan sebagai berikut :

- a) Kalau berdiri menghadap ke kanan, maka kaki kanan sebaiknya berada didepan.
- b) Kalau berdiri menghadap ke kiri, maka kaki kiri sebaiknya berada didepan.

Harus diatur pula keseimbangan para pemain di panggung. Jangan sampai seluruh pemain mengelompok di satu tempat. Dalam hal mengatur keseimbangan, komposisinya:

- a) Bagian kanan lebih berat daripada kiri
- b) Bagian depan lebih berat daripada belakang
- c) Yang tinggi lebih berat daripada yang rendah
- d) Yang lebar lebih berat daripada yang sempit
- e) Yang terang lebih berat daripada yang gelap
- f) Menghadap lebih berat daripada yang membelakangi
- g) Komposisi diatur tidak hanya bertujuan untuk enak dilihat tetapi juga untuk mewarnai sesuai adegan yang berlangsung

2.2.5 Drama

a. Hakikat Drama

Sumardjo&Saini (1988:31) dalam Nuryatin mengatakan bahwa Drama adalah karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog-dialog para tokohnya. Drama sebagai karya sastra sebenarnya hanya

bersifat sementara, sebab naskah drama ditulis sebagai dasar untuk dipentaskan. Dengan demikian, tujuan utama drama bukanlah untuk dibaca seperti orang membaca novel, tetapi untuk dipentaskan di atas panggung dengan para pemain yang berperan seperti yang terdapat dalam naskah tersebut.

Menurut Rahmanto (1993:90) mengatakan bahwa drama bukan hanya sekedar pemaparan mengenai diskusi tentang suatu peristiwa kehidupan yang nyata, drama sebenarnya lebih merupakan penciptaan kembali kehidupan nyata yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata. Bahasa tentu saja merupakan unsur utama dalam drama. Tetapi masih ada beberapa unsur lain yang juga sangat penting dalam drama seperti misal: gerak, posisi, isyarat, dan ekspresi wajah. Dalam drama, bahasa mengandung berbagai macam pengucapan lisan yang penting seperti lagu kalimat, lafal, volume suara, tekanan dan masih banyak aspek lain yang perlu dipertimbangkan agar dapat menyampaikan pesan secara sempurna.

Neelands (1993:6-8) menyatakan bahwa drama (dalam konteks pendidikan) tidak seperti yang dimaksudkan dengan transfer kecakapan teater tetapi berhubungan dengan pengalaman khayal atau imajiner. Pengalaman imajinasi (yang dikontrol dengan ragam permainan dan teater) dipandang sebagai konteks efisien khusus bagi anak-anak untuk mencoba dan menerapkan ide-ide baru, konsep-konsep, nilai-nilai, peran-peran dan bahasa dalam kegiatan tindakan (yaitu dalam konteks

situasional yang terjadi secara alami). Drama lebih ditekankan pada perbuatan melakukan pengalaman anak daripada hanya menampilkan anak saja.

Neelands (1994:6-8) juga menyatakan drama dipandang sebagai proses aktif yang berguna bagi pelajar jika hal tersebut diperkenalkan dengan baik. Drama tidak dipandang sebagai subjek atau bidang kurikulum pembeda (kita tidak akan menganggapnya sebagai seni teater). Drama bukan bersifat hal yang dapat dinilai besarnya atau akademis, juga bukan dipandang sebagai masukan atau hasil khusus. Drama dipandang sebagai sumber suasana kelas yang harus ada untuk setiap pelajar/ guru untuk memanfaatkan sebanyak mungkin materi seni yang ada kalau diperlukan.

Menurut Waluyo (2003:1) drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan diatas pentas. Dapat dikatakan bahwa dengan menonton drama seorang penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, dan hitam putih kehidupan manusia.

Waluyo (2003:2) juga menyatakan kata “drama” berasal dari bahasa Yunani “draomai” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan atau beraksi. Tapi dalam kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau

dari apakah drama sebagai salah satu genre sastra, ataukah drama sebagai cabang kesenian yang mandiri.

Wiyanto (2002:2-3) menyatakan bahwa drama dalam masyarakat kita mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Drama dalam arti luas merupakan semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukan kepada orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan keatas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias dan tata busana.

Dari berbagai pendapat yang di ungkapkan oleh para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa drama merupakan gambaran kehidupan atau tingkah laku manusia.

b. Unsur-unsur Drama

Menurut Waluyo (2003:8-31) unsur-unsur drama terdiri atas:

1) Plot atau Kerangka Cerita

Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Konflik ini berkembang karena kontradiksi para pelaku. Sifat dua tokoh utama yang bertentangan, dan konflik itu semakin lama semakin berkembang untuk mencapai titik klimaks. Setelah klimaks lakon akan menuju penyelesaian.

2) Penokohan dan Perwatakan

Penokohan erat hubungannya dengan perwatakan. Susunan tokoh adalah daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Dalam susunan tokoh itu yang terlebih dahulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan dan keadaan kejiwaan.

Watak tokoh akan menjadi nyata terbaca dalam dialog akan menggambarkan watak tokoh itu.

3) Dialog (Percakapan)

Ciri khas suatu drama adalah naskah itu berbentuk cakapan atau dialog. Dalam menyusun dialog ini pengarang harus benar-benar memperhatikan pembicaraan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Pembicaraan yang ditulis oleh pengarang naskah drama adalah pembicaraan yang akan diucapkan dan harus pantas diucapkan di atas panggung. Bayangan pentas di atas panggung merupakan mimik tiruan dari kehidupan sehari-hari, maka dialog yang ditulis juga mencerminkan pembicaraan sehari-hari.

4) Setting atau Tempat Kejadian

Setting atau tempat kejadian cerita sering juga disebut latar cerita. Setting biasanya meliputi tiga dimensi yaitu : tempat, ruang dan waktu.

5) Tema atau Nada Dasar Cerita

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarang.

6) Amanat atau Pesan Pengarang

Amanat yang hendak disampaikan pengarang melalui dramanya harus dicari oleh pembacanya atau penonton. Seorang pengarang drama, sadar atau tidak sadar pasti menyampaikan amanat dalam karyanya amanat yang hendak disampaikan oleh pengarang perlu diberikan beberapa alternatif didalam menafsirkan amanat itu, kita dapat bersikap akomodatif.

7) Petunjuk Teknis

Dalam naskah drama diperlukan juga petunjuk teknis, yang sering disebut dengan teks sampingan. Teks sampingan ini memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor dan aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaan yang mendasari dialog, dan sebagainya.

2.2.6 Metode sosiodrama

Kita mengenal bermacam-macam metode pembelajaran, baik yang tradisional ataupun modern salah satu metode itu adalah metode sosiodrama.

Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio/sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, *clash* atau benturan antara dua orang atau lebih.

Sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa di bawah pimpinan guru. Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama manusia. Cara yang paling baik untuk memahami nilai sosiodrama adalah mengalami sendiri sosiodrama, mengikuti penuturan terjadinya sosiodrama dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat memimpin sosiodrama.

Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran dengan mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Dalam penerapannya metode sosiodrama dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran, dimana siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.

Roestiyah (2008: 23) mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama siswa dapat mendramatisasiakan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, atau siswa dapat memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu.

Agar pelaksanaan metode ini berhasil dengan efektif, maka harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut. (1) guru harus menerangkan kepada siswa dan memperkenalkan metode ini (2) guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa. Guru juga harus mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah itu. (3) agar siswa paham peristiwanya, maka guru harus bisa menjelaskan dan mengatur adegan yang akan dimainkan siswa. Guru harus menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa, dan bagaimana memerankan naskah yang diberikan oleh guru. Siswa lain harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka juga harus bisa memberikan saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah selesai memerankan naskah.

Uno (2007:25-28) menyatakan bahwa metode sosiodrama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya, dan bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai dengan analisis.

2.2.7 Pembelajaran Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sosiodrama

Manusia merupakan makhluk sosial dan individual, yang dalam hidupnya senantiasa berhadapan dengan manusia lain atau situasi di sekelilingnya. Mereka berinteraksi, berinterdependensi dan pengaruh mempengaruhi. Sebagai individu manusia memiliki pola yang unik dalam berhubungan dengan manusia lain. Ia memiliki rasa senang, tidak senang, percaya, curiga, dan ragu terhadap orang lain. Namun perasaan tersebut diarahkan juga pada dirinya. Perasaan dan sikap terhadap orang lain dan dirinya itu mempengaruhi pola respon individu terhadap individu lain atau situasi di luar dirinya. Karena senang dan penasaran ia cenderung mendekat. Karena tidak senang dan curiga ia cenderung menjauh.

Anni (2004:15-16) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku dalam arti luas, baik perubahan perilaku yang bersifat laten maupun perilaku yang tampak. Perubahan perilaku yang disebabkan karena belajar biasanya bersifat relatif permanen, yang berarti bahwa perubahan akan bertahan dalam waktu yang relatif lama, sehingga pada hasil belajar tersebut dapat dipergunakan kembali ketika menghadapi situasi baru. Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan dinyatakan sebagai hasil belajar. Individu tidak memiliki karakteristik tertentu pada waktu lahir, seperti refleksi dan respon saat kelaparan. Namun demikian manusia belajar setiap hari. Proses belajar pada diri individu dapat terjadi dengan pelbagai cara,

kadang-kadang proses belajar itu dilakukan secara sengaja, sebagaimana ketika siswa memperoleh informasi yang disajikan oleh guru di dalam kelas.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, metode sosiodrama dapat dijadikan alternatif pilihan. Pada kenyataannya sekarang mata pelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh para siswa, padahal bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan. Para siswa sering menganggap pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan, hal ini mungkin disebabkan oleh guru yang tidak memberikan metode yang tepat sehingga siswa merasa tidak tertarik. Dengan metode sosiodrama siswa dapat mendramatisasikan sebuah masalah sosial kemudian memerankannya di depan kelas, ketika melakukan proses ini seorang siswa secara tidak langsung belajar keterampilan berbicara, sehingga akhirnya siswa lebih bisa tampil percaya diri.

Keunggulan penggunaan metode sosiodrama dalam meningkatkan keterampilan bermain peran yaitu siswa lebih tertarik pada pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami masalah-masalah sosial yang diperankan. Selain itu siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang yang diperankannya, siswa dapat merasakan perasaan orang lain, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih kepada sesama makhluk hidup, sampai akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup karena telah merasakan dan menghayati permasalahannya.

Sedangkan siswa lain yang menonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran maupun kritik.

Metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain peran juga memiliki sisi kekurangan antara lain, metode ini memerlukan waktu yang cukup banyak, memerlukan persiapan yang teliti dan matang, kadang-kadang ada anak yang malu mendramatisasikan suatu adegan, dan apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa.

Dengan metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain peran, siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya melalui metode ini siswa menjadi mengerti bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga dapat berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, dan jika perlu dapat mencari jalan keluar atau dapat berkompromi dengan orang lain jika terjadi banyak perbedaan pendapat lebih bagus lagi jika siswa mampu mengambil kesimpulan atau keputusan dari tiap-tiap persoalan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama di dalam pelaksanaannya dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran. Sosiodrama berarti

mendramatisasikan suatu masalah, sedangkan bermain peran berarti siswa diajak untuk memainkan peranan dalam dramatisasi masalah tersebut.

2.3. Kerangka berpikir

Keterampilan bermain peran siswa SMP Negeri 1 Mayong Kabupaten Jepara khususnya kelas VIII A masih belum memuaskan. Rendahnya keterampilan bermain peran disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah penggunaan metode yang kurang efektif dan kurang menarik perhatian siswa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan mencatat, kemudian menghafal materi yang diberikan oleh guru. Dengan metode seperti tidak memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga siswa dapat menyerap pengetahuan dari apa yang dia lakukan, bukan dari apa yang mereka hafalkan.

Penggunaan metode sosiodrama yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran diharapkan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga keterampilan bermain peran akan meningkat.

Penelitian dengan menggunakan metode sosiodrama ini untuk meningkatkan keterampilan bermain peran akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Pada siklus I guru akan menjelaskan mengenai drama secara singkat, kemudian guru membagi

siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 7-8 orang, masing-masing kelompok diminta untuk mencari sebuah masalah sosial yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari dan kemudian siswa diminta untuk mendramatisasikan masalah sosial tersebut ke dalam sebuah dialog. Selanjutnya masing-masing kelompok memerankan dialog tersebut di depan kelas. Ketika siswa bermain peran, guru mengamati keterampilan mereka dalam berbicara, dan dinilai berdasarkan tolak ukur yang telah ditentukan. Setelah itu akan dilakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. apabila hasilnya masih belum memuaskan maka akan dilakukan pembelajaran lagi pada siklus II.

Pada pembelajaran siklus II masih dilakukan pembelajaran dengan pola yang sama dengan siklus I. Guru memberikan penjelasan mengenai drama secara singkat. Kemudian siswa diminta berkelompok. Masing-masing kelompok diminta mencari sebuah masalah sosial yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, kemudian mereka diminta untuk mendramatisasikan masalah sosial tersebut kedalam sebuah dialog. Selanjutnya siswa diminta memerankannya di depan kelas. Siswa harus lebih serius dalam memerankan dialog tersebut. Penampilan siswa diamati dan dinilai berdasarkan tolak ukur yang telah ditentukan setelah itu dilakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Apabila hasilnya sudah meningkat maka dapat dikatakan bahwa metode sosiodrama efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain peran pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong.

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui pembelajaran dengan menggunakan metode sosiorama keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara mengalami peningkatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan (Arikunto 2002:82).

Subyantoro (2007:7) menyatakan bahwa inti dari penelitian tindakan kelas adalah bentuk kajiannya yang sistematis dan reflektif, dilakukan oleh pelaku tindakan (guru) dan dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

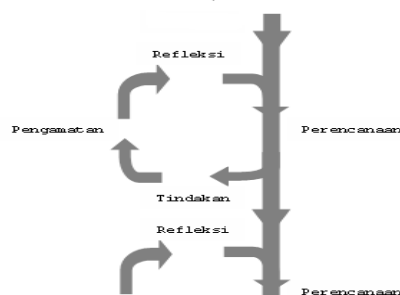
Tindakan penelitian kelas ini dilakukan dalam II siklus. Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan bermain peran, dari siklus I dipakai sebagai refleksi untuk melakukan siklus II. Sedangkan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain peran

setelah dilakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang didasari pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.

Dengan rancangan penelitian tindakan kelas ini diharapkan keterampilan siswa dalam bermain peran dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara menjadi lebih memuaskan. Komponen yang dikaji dalam penelitian ini meliputi siswa kelas VIII A, guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII A, materi pelajaran, peralatan, hasil belajar, dan lingkungan belajar.

Terdapat empat tahapan yang dilaksanakan secara sistematis dalam penelitian ini dan diterapkan dalam dua siklus, yaitu proses tindakan siklus I dan proses tindakan siklus II. Keempat tahap tersebut adalah (1) perencanaan atau *planning*, yaitu penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran, (2) tindakan atau *acting*, yaitu pembelajaran macam apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya meningkatkan keterampilan bermain peran, (3) pengamatan atau *observing* adalah pengamatan peneliti terhadap peran serta siswa selama pembelajaran dan pengamatan terhadap hasil kerja siswa, (4) refleksi atau *reflecting* adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan sehingga dapat dilakukan revisi terhadap proses belajar mengajar selanjutnya.

Keempat tahap dalam sebuah PTK dapat digambarkan sebagai berikut :



SI

S II

Gambar 1 Tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas

Adapun gambaran umum proses tindakan siklus I dan siklus II yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Gambaran Umum Penelitian

Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none">▪ Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yang terdapat pada tindakan prasiklus▪ Pengembangan program tindakan siklus I
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none">▪ Pelaksanaan program tindakan siklus I yang mengacu pada program atau rencana yang telah disusun
	Observasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi▪ Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi▪ Pengumpulan data tindakan siklus I
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none">▪ Melakukan evaluasi tindakan yang telah

		<p>dilakukan yang meliputi evaluasi mutu dan waktu dari setiap tindakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus II
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yang terdapat pada tindakan siklus I ▪ Pengembangan program tindakan siklus II
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelaksanaan program siklus II
	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan observasi dengan menggunakan format observasi ▪ Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi ▪ Pengumpulan data tindakan siklus I
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi tindakan siklus II
<p>Simpulan, saran, rekomendasi: menyimpulkan hasil prasiklus, menyimpulkan hasil siklus I, dan siklus II, memberi saran dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.</p>		

Uraian selengkapnya mengenai proses tindakan siklus I dan siklus II dalam penelitian yang peneliti lakukan dijelaskan di bawah ini.

3.1.1 Prosedur Tindakan pada Siklus I

Proses tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua proses tindakan siklus I dan proses tindakan siklus II.

a. Proses Tindakan Siklus I

Proses tindakan pada siklus I yaitu :

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan meliputi :

- a. Mengadakan koordinasi dengan guru kelas tentang rencana penelitian yang akan dilakukan;
- b. Membuat perangkat pembelajaran;
- c. Menyusun satuan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan;
- d. Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan;
- e. Menyusun alat penelitian yang akan digunakan antara lain : pedoman observasi, pedoman wawancara, jurnal, pengambilan gambar, dan menyusun rancangan evaluasi.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi :

- a. Peneliti memperkenalkan siswa pada permasalahan mereka sendiri yang menarik, siswa disuruh menggambarkan permasalahan tersebut yang disertai dengan contoh, dan guru mengajak siswa berimajinasi;

- b. Siswa dan peneliti memilih pemain. Siswa dan peneliti membahas karakter setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya;
- c. Menata panggung sederhana;
- d. Peneliti menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat;
- e. Memainkan peran.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer yaitu peneliti dengan guru. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Aspek-aspek yang diamati adalah perilaku siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung serta hal-hal lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Hasil pengamatan ini dijadikan sebagai data kualitatif dan kuantitatif untuk keperluan refleksi guna perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi. Data kuantitatif yang berupa hasil tes keterampilan siswa bermain peran dan data kualitatif yang berupa sikap dan perilaku siswa serta perubahan-perubahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, pengambilan gambar, jurnal, didiskusikan bersama dengan guru untuk mengetahui kelebihan atau kekurangan selama pelaksanaan pada siklus I. Berdasarkan analisis tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masih

merasa kesulitan dalam berekspresi dan kurang percaya diri. Analisis terhadap hasil kegiatan bermain peran pada siklus I akan digunakan sebagai pembandingan dalam tindakan siklus II.

b. Proses Tindakan Siklus II

Proses tindakan pada siklus II yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan adalah memperbaiki perencanaan pada siklus I. Perbaikan tersebut terdapat pada tempat, alat dan waktu. Tempat diantaranya membuat panggung sederhana yang lebih menarik sehingga siswa lebih menhayati dan bersemangat dalam berperan, menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik berdasarkan refleksi pada siklus I, dan memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II adalah:

- a. Peneliti memberikan penjelasan tentang kemampuan bermain peran yang sudah dinilai dan menjelaskan hal-hal yang perlu diperbaiki;
- b. Siswa dan guru memilih pemain. Siswa dan guru membahas karakter setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya; dan permainan peran kali ini harus lebih bagus daripada siklus I;
- c. Menata panggung yang lebih bagus dan menarik;
- d. Peneliti menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat;

- e. Memainkan peran;
- f. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

3. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II ditekankan pada proses belajar mengajar, keaktifan siswa, dan penciptaan suasana belajar yang kondusif.

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II adalah renungan hasil pengamatan mengajar bermain peran pada siklus II, setelah diadakan perbaikan pada siklus I pada siklus II dapat diambil simpulan siswa merasa senang dengan metode sosiodrama pada pembelajaran keterampilan bermain peran.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah keterampilan bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mayong Kelas VIII A. Penunjukan subjek penelitian ini berdasarkan empat pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

1. Sekolah ini merupakan SMP inti yang diharapkan setelah melakukan penelitian dapat memberikan masukan hasil penelitian terhadap SMP imbas di sekitarnya;

2. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sehingga harus melibatkan siswa;
3. Berdasarkan informasi dari guru kelas saat melakukan observasi awal keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A masih belum memuaskan.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua macam, yaitu:

1. Keterampilan bermain peran. Keterampilan bermain peran yang dimaksud adalah kemampuan bermain peran terhadap drama yang telah ditulis sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman mereka sendiri, atau pengalaman yang didapat dari lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata rendah menjadi cukup tinggi dengan aspek penilaian volume suara, lafal, intonasi, jeda, artikulasi, pemahaman peran, mimik muka, gesture dan blocking. Target tingkat keberhasilan siswa ditetapkan jika siswa mampu bermain peran dengan baik dengan batasan nilai 70 dari ukuran individu, target tingkat keberhasilan dari ukuran klasikal pada proses pembelajaran siklus I dengan batasan nilai tuntas 60-74, dan target tingkat keberhasilan dari ukuran klasikal pada proses pembelajaran siklus II dengan batasan nilai tuntas 75-84.
2. Pembelajaran melalui metode sosiodrama adalah pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran dengan mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Menggunakan metode sosiodrama siswa dapat

mendramatisasiakan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, atau siswa dapat memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu.. Dengan metode sosiodrama, siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya melalui metode ini siswa menjadi mengerti bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga dapat berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, dan jika perlu dapat mencari jalan keluar atau dapat berkompromi dengan orang lain jika terjadi banyak perbedaan pendapat lebih bagus lagi jika siswa mampu mengambil kesimpulan atau keputusan dari tiap-tiap persoalan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan bentuk dan uji instrumen sebagai berikut.

1. Bentuk Instrumen

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen bentuk tes, nontes, dan dokumentasi yang berupa foto dan video.

a. Tes

Bentuk instrumen yang berupa tes yaitu berupa perintah kepada siswa untuk memerankan secara bersama-sama drama yang telah ditulis sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman yang mereka dapatkan dari lingkungan sekitar atau sosiodrama di depan kelas. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran ini memerlukan penilaian. Adapun pedoman penilaian bermain peran dapat dilihat pada Tabel 1. Setiap aspek yang dinilai mendapat skor 0-64 dengan kategori kurang, skor 65-74 dengan kategori cukup, skor 75-84 dengan kategori baik, dan skor 85-100 dengan sangat baik.

Tabel Penilaian Bermain Peran

No	Aspek Penilaian	Subaspek Penilaian	Kriteria	Skor	Kategori
I	Vokal	Volume Suara	Suara tidak terdengar	0-64	Kurang
			Suara pelan	65-74	Cukup
			Suara cukup jelas	75-84	Baik
			Suara jelas sekali	85-100	Baik Sekali
		Lafal	Pelafalan sama sekali tidak jelas	0-64	Kurang
			Pelafalan agak mudah dipahami dan terkadang terlihat ambigu	65-74	Cukup
			Pelafalan agak terganggu tapi mudah dipahami	75-84	Baik
			Pelafalan jelas	85-100	Baik Sekali
		Jeda	Tidak menggunakan jeda	0-64	Kurang
			Menggunakan jeda tepi kurang tepat	65-74	Cukup
			Menggunakan jeda tepi kadang ada 1-2 yang kurang tepat	75-84	Baik

			Penggunaan jeda sudah tepat	85-100	Baik Sekali
		Artikulasi	Artikulasi kurang jelas	0-64	Kurang
			Artikulasi cukup jelas	65-74	Cukup
			Artikulasi jelas	75-84	Baik
			Artikulasi jelas sekali	85-100	Baik Sekali
		Intonasi	Tanpa memberikan intonasi	0-64	Kurang
			Menggunakan intonasi tapi kurang tepat	65-74	Cukup
			Menggunakan intonasi tapi kadang ada 1-2 yang kurang tepat	75-84	Baik
			Intonasi sudah tepat	85-100	Baik Sekali
II	Penghayatan	Pemahaman	Pemahaman kurang	0-64	Kurang
			Pemahaman Cukup	65-74	Cukup
			Pemahaman Baik	75-84	Baik
			Pemahaman Baik Sekali	85-100	Baik Sekali
		Mimik Muka	Tanpa mimik muka	0-64	Kurang
			Menggunakan mimik muka tapi kurang tepat	65-74	Cukup
			Menggunakan mimik muka tapi kadang ada 1-2 yang masih kurang tepat	75-84	Baik
			Mimik muka sudah tepat	85-100	Baik Sekali
III	Penampilan	Gestur	Gestur kurang tepat	0-64	Kurang
			Gestur cukup tepat	65-74	Cukup
			Gestur tepat tapi kadang ada 1-2 yang masih belum tepat	75-84	Baik
			Gestur sudah tepat	85-100	Baik Sekali
		Bloking	Bloking kurang	0-64	Kurang

			tepat		
			Bloking cukup tepat	65-74	Cukup
			Bloking tepat tapi kadang ada 1-2 yang kurang tepat	75-84	Baik
			Bloking sudah tepat	85-100	Baik Sekali

b. Non Tes

Bentuk instrumen yang berupa nontes yaitu:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati keadaan, respon, dan sikap siswa yang terjadi selama penelitian. Hal-hal yang diamati berupa perilaku positif siswa terhadap kegiatan bermain peran, tanggapan positif siswa terhadap proses pembelajaran, tanggapan negatif siswa selama proses pembelajaran, kegiatan mengajar guru (peneliti) yang diisi oleh guru kelas.

2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan responden dengan tanya jawab dan diskusi kepada siswa tentang variabel penelitian. Aspek yang digunakan untuk pedoman wawancara antara lain: tanggapan siswa mengenai materi pelajaran, kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bermain peran, penyebab peningkatan atau penurunan keterampilan bermain peran, tanggapan siswa mengenai guru pengajar, tanggapan

siswa mengenai penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran.

3) Pedoman Jurnal

Setiap selesai pembelajaran bermain peran peneliti membuat jurnal yang diisi guru maupun siswa sebagai self refleksi. Jurnal siswa berupa kesan dan pesan dari proses pembelajaran bermain peran dan penggunaan metode sosiodrama dalam pembelajaran bermain peran. Jurnal guru berisi uraian pendapat dari seluruh kejadian yang dilihat dan dirasakan oleh guru pengampu dan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4) Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh rekaman aktivitas atau perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk dokumen gambar. Dokumentasi foto ini akan memperkuat analisis penelitian pada setiap siklus. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi foto ini juga memperjelas data yang lain yang hanya terdeskripsi melalui tulisan dan angka.

5) Rekaman Video

Rekaman video diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika siswa bermain peran di depan kelas. Rekaman video ini akan

memberikan data yang lebih lengkap. Aktivitas siswa selama pembelajaran dan keterampilan siswa dalam bermain peran akan terekam dengan jelas melalui rekaman video ini. Tidak hanya aspek-aspek kebahasaan saja, aspek nonkebahasaan yang tidak dapat terekam melalui rekaman pita seperti sikap, gerak-gerik dan mimik yang wajar, serta pandangan mata dapat terekam melalui rekaman audio visual ini. Rekaman video ini dapat peneliti putar kembali untuk memberikan penilaian keterampilan bermain peran siswa melalui metode sosiodrama.

Penggunaan foto dan video untuk melengkapi sumber data besar sekali manfaatnya. Dianjurkan agar foto dan video dianalisis bersama dengan sumber lainnya. Selain itu foto dan video memberikan gambaran yang bertentangan dengan apa yang dipersoalkan dalam masalah penelitian. Foto dan video digunakan pula oleh peneliti untuk memahami bagaimana para subjek memandang dunianya.

2. Uji Instrumen

Validitas instrumen dilakukan dengan validitas isi dan validitas permukaan. Instrumen tes dilakukan dengan validitas isi dan validitas permukaan. Aspek-aspek yang dinilai dalam instrumen tes yaitu lafal, intonasi dan ekspresi.

3.5 Teknik Pengambilan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi (pengamatan), jurnal, wawancara, serta pengambilan gambar.

1. Tes

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II. Bentuk tes yang disajikan berupa bermain peran dengan menggunakan teks yang ditulis sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman pribadi yang dihubungkan dengan kehidupan sosial yang biasa terjadi dalam masyarakat yaitu dengan metode sosiodrama di depan kelas secara lisan.

Tes diberikan untuk mengetahui data akhir kemampuan bermain peran siswa dengan menggunakan metode sosiodrama. Bentuk tes dan kriteria penilaian sama antara siklus I dan siklus II. Tes ini diberikan kepada semua siswa dari subjek penelitian ini.

Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam pengambilan data dengan menggunakan tes adalah sebagai berikut ini.

- a. Menyiapkan bahan tes yang berupa naskah drama yang ditulis sendiri oleh siswa;
- b. Tempat melaksanakan tes bermain peran;
- c. Siswa bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankannya;

- d. Peneliti mengukur kemampuan bermain peran siswa dengan tes siklus pertama dan tes siklus kedua, dan
- e. Menilai atau mengolah data dari hasil pembelajaran.

Target tingkat keberhasilan siswa ditetapkan jika siswa mampu bermain peran dengan baik dengan batasan nilai 70 dari ukuran individu, target tingkat keberhasilan dari ukuran klasikal pada proses pembelajaran siklus I dengan batasan nilai tuntas 60-74, dan target tingkat keberhasilan dari ukuran klasikal pada proses pembelajaran siklus II dengan batasan nilai tuntas 75-84.

2. Nontes

Data nontes digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat abstrak yaitu berupa perubahan- perubahan sikap. Bentuk alat ukur yang digunakan dalam teknik nontes ini adalah observasi, wawancara, jurnal, dan pengambilan gambar.

Observasi digunakan untuk mengamati dengan sistematis perubahan-perubahan dari siswa. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan pengamatan proses pembelajaran. Observasi dilakukan kepada semua siswa, dengan memberikan tanda chek (V) oleh peneliti pada lembar observasi yang telah dilakukan

dengan 10 kegiatan siswa dalam pembelajaran. Pedoman observasi ini dapat berubah sesuai dengan apa yang terjadi dalam penelitian.

Wawancara dilakukan setelah proses pembelajaran selesai wawancara ditujukan kepada anak yang mempunyai hasil yang menonjol dan menurun. Wawancara diberikan kepada tiga siswa yang mendapat nilai tertinggi dan tiga siswa yang mendapat nilai terendah. Ketiga siswa tersebut menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti sebanyak 6 soal yang berkaitan antara yang satu dengan yang lain dengan pembelajaran bermain peran siswa dengan menggunakan metode sosiodrama.

Jurnal adalah sebuah buku atau catatan yang dimiliki oleh siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran bermain peran berlangsung dalam penelitian ini jurnal digunakan untuk mengetahui sikap, respon siswa, situasi dan teknik serta pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jurnal diberikan kepada semua siswa, setelah penilaian dan pembelajaran selesai. Siswa memberikan kesan dan pesan secara tertulis tentang pembelajaran bermain peran dan penggunaan metode sosiodrama sebagai salah satu cara meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Jurnal guru diisi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar meliputi deskripsi tentang keaktifan siswa, tingkah laku siswa, respon siswa dan situasi serta teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

Pengambilan gambar adalah hasil pemotretan dan perekaman saat siswa melakukan kegiatan bermain peran melalui metode sosiodrama. Hasil pemotretan ini sebagai gambaran siswa yang diabadikan, selama proses belajar mengajar berlangsung.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Secara Kuantitatif

Peneliti menyiapkan soal tes bermain peran. Pada akhir proses pembelajaran, responden diberi tes memainkan suatu peran secara lisan di depan kelas, kemudian peneliti mengelompokkan hasil bermain peran sesuai dengan nilai yang ditentukan untuk dianalisis guna memperoleh hasil pembelajaran agar diketahui rata-rata analisis kuantitatif.

Hasil analisis data tes secara kuantitatif dapat dihitung secara persentase dengan cara:

- a. Merekap nilai yang diperoleh siswa;
- b. Menghitung nilai kumulatif dari tiap-tiap aspek;
- c. Menghitung nilai rata-rata;
- d. Menghitung persentase

Persentase dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$N_p = \frac{N_k}{N} \times 100\%$$

R

Keterangan :

Np = nilai persentase

Nk = nilai komulatif

R = jumlah responden.

2. Secara Kualitatif

Hasil analisis secara kualitatif dilakukan dengan cara wawancara, observasi, jurnal dan pengambilan gambar dilakukan untuk memenuhi tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran melalui metode sosiodrama serta untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran bermain peran. Data yang terkumpul dianalisis sesuai dengan data dalam penelitian. Setelah mencatat semua data secara objektif, data tersebut dapat di reduksi. Reduksi dimaksudkan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, mengarahkan dan membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan final dapat ditarik. Setelah data terkumpul, data tersebut dapat diinterpretasikan berdasarkan data yang betul-betul hadir dalam penghayatan subyek penelitian yang digunakan dalam menganalisis data dan menyimpulkan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan meliputi hasil tes dan nontes, baik pada siklus I maupun siklus II. Hasil penelitian yang berupa tes keterampilan bermain peran disajikan dalam bentuk data kuantitatif, sedangkan hasil penelitian nontes disajikan dalam bentuk deskripsi data kualitatif. Sistem penyajian data hasil tes kemampuan bermain peran yang berupa angka ini disajikan dalam bentuk tabel, kemudian diuraikan analisis atau tafsiran makna dari laporan tabel tersebut. Selanjutnya, untuk data nontes dipaparkan dalam bentuk rangkaian kalimat secara deskriptif. Data nontes yang dipaparkan pada siklus I meliputi observasi, wawancara, jurnal, dokumentasi yang berupa dokumentasi foto dan video sedangkan siklus II data nontes meliputi observasi, wawancara, jurnal, dan rekaman video yang dilampirkan dalam bentuk VCD.

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I

a. Hasil Tes

Data hasil tes ini merupakan data penentu keterampilan bermain peran siswa dan peningkatan keterampilan bermain peran siswa. Dari hasil tes ini diketahui tingkat keterampilan bermain peran siswa. Tes keterampilan bermain peran ini dilakukan dengan cara meminta setiap kelompok tampil di depan kelas untuk memainkan peran berdasarkan naskah yang telah ditulis ser⁵⁹ siswa. Setiap anggota kelompok memerankan perannya masing-masing sesuai dengan naskah. Siswa atau kelompok lain memperhatikan kelompok lain yang sedang maju yang nanti diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan (bertanya, menyanggah atau pun mengajukan pendapat) kepada kelompok yang tampil. Keterampilan bermain peran siswa pada kegiatan tersebut akan diberikan penilaian sebagai tes keterampilan bermain peran. Secara umum, hasil tes keterampilan bermain peran pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus I

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	6	15,79	38 siswa mencapai nilai total 2615,56 dengan rata-rata 68,83 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	29	76,32	
3.	75 – 84	Baik	3	7,89	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal ketiga puluh delapan siswa mencapai nilai total 2615,56 dengan nilai rata-rata 68,83

dalam kategori cukup. Perolehan nilai rata-rata siswa dalam kategori cukup ini disebabkan oleh kondisi fisik dan mental siswa yang telah lelah mengikuti 15 mata pelajaran yang diajarkan kepadanya. Peneliti menyadari hal tersebut karena berdasarkan pengamatan di lapangan dan tanya-jawab dengan guru mata pelajaran lain di kelas itu, berdasarkan kurikulum KTSP ini, siswa SMP kelas VIII A mendapatkan 15 mata pelajaran yang menjelang akhir semester ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran yang banyak untuk menilai ketuntasan belajar siswa. Selain itu, pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini masih dirasakan baru oleh siswa sehingga pola pembelajaran ini merupakan proses awal bagi siswa untuk menyesuaikan diri dalam belajar. Pada siklus I ini siswa masih merasa gugup, menggunakan intonasi seperti orang membaca, dan ada pula yang menggunakan ekspresi dan mimik muka yang kurang tepat dengan peran yang dimainkannya.

Hasil tes secara klasikal sebagaimana dalam tabel 4 tersebut merupakan gabungan dari sembilan aspek keterampilan bermain peran yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain peran siswa melalui metode sosiodrama. Adapun hasil perolehan tiap-tiap aspek secara rinci dapat dilihat pada uraian di bawah ini.

1) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Volume Suara

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek volume suara dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Tes Aspek Volume Suara

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	4	10,53	38 siswa mencapai nilai total 2658 dengan nilai rata-rata 69,95 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	28	73,68	
3.	75 – 84	Baik	6	15,79	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa volume suara siswa sudah cukup baik. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 69,95. Sebanyak 4 siswa atau 10,53% memperoleh nilai 0-64 dalam kategori kurang. Sebanyak 28 siswa atau 73,68% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, 6 siswa atau 15,79% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai >84 dalam kategori sangat baik, karena dirasa volume suara mereka masih kurang jika didengar dari bangku paling belakang. Terdapat 4 siswa yang mendapat nilai dalam kategori kurang karena dalam memainkan peran mereka masih ragu untuk mengucapkan naskah yang mereka perankan sehingga suara mereka kurang terdengar jelas jika didengar dari bangku paling belakang.

2) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal

Hasil tes keterampilan bermain peran aspek lafal dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Tes Aspek Lafal

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	11	28,95	38 siswa mencapai nilai total 2577 dengan nilai rata-rata 67,82 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	20	52,63	
3.	75 – 84	Baik	7	18,42	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa kefasihan siswa dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa sudah cukup baik, yaitu ditandai dengan perolehan nilai rata-rata 67,82 dalam kategori cukup. Sebanyak 11 siswa atau 28,95% siswa memperoleh nilai 0-64 dalam kategori kurang. Sebanyak 20 siswa atau 52,63% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, dan sisanya, 7 siswa atau 18,42% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Pada aspek ini tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai <65 atau kurang dan >84 atau sangat baik. Rata-rata siswa kurang bisa melafalkan peran sesuai dengan naskah, sebanyak 11 siswa yang mendapat nilai dengan kategori kurang saat melafalkan naskah di depan kelas terdengar seperti orang menggumam.

3) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Jeda

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran, khususnya aspek penempatan jeda pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Aspek Penempatan Jeda

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	8	21,05	38 siswa mencapai nilai total 2598 dengan nilai rata-rata 68,37 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	26	68,42	
3.	75 – 84	Baik	4	10,53	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa memiliki keterampilan cukup dalam menempatkan jeda. Sebanyak 8 siswa atau 21,05% memperoleh nilai 0-64 dalam kategori kurang. Sebanyak 26 siswa atau 68,42% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup. Selanjutnya, 4 siswa atau 10,53% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dalam kategori ini juga tidak ada siswa yang mendapatkan nilai <85 atau dalam kategori sangat baik. Rata-rata siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup, kurang tepat dalam menempatkan jeda kata, misalnya kata *kelompok* diucapkan [kəlom:po?]. Namun, kekurangtepatan penempatan jeda tersebut tidak sampai membedakan makna atau menimbulkan penafsiran ganda yang membingungkan para pendengar/ peserta. Untuk siklus berikutnya siswa perlu dimotivasi agar memperhatikan penempatan

jeda supaya maksud yang ingin disampaikan kepada pendengar dapat dipahami dengan baik .

4) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek artikulasi dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Tes Aspek Artikulasi

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 6	kurang	7	18,42	38 siswa mencapai nilai total 2625 dengan nilai rata-rata 69,08 dalam kategori cukup.
2.	65 – 74	Cukup	24	63,16	
3.	75 – 84	Baik	7	18,42	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa mempunyai keterampilan cukup dalam memproduksi suara atau artikulasi. Sebanyak 7 siswa atau 18,42% mendapatkan nilai 0-64 dalam kategori kurang, 7 siswa atau 18,42% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan 24 siswa atau 63,16% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup.

5) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi

Hasil tes keterampilan bermain peran aspek Intonasi dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Tes Aspek Intonasi

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	5	13,16	38 siswa mencapai nilai total 2615 dengan nilai rata-rata 68,82 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	30	78,95	
3.	75 – 84	Baik	3	7,89	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa intonasi siswa dalam berbicara melalui bermain peran cukup yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata 68,82. Sebanyak 38 siswa mencapai nilai total 2615 dengan nilai rata-rata 68,82 dalam kategori cukup. Sebagian besar siswa, sebanyak 30 siswa atau 78,95%, memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, dan 5 orang siswa atau 13,16% memperoleh nilai <64 dalam kategori kurang. Namun, ada 3 orang siswa atau 7,89% yang memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Intonasi yang digunakan siswa tersebut adalah intonasi seperti orang membaca. Meskipun demikian, intonasi yang digunakan tersebut tidak sampai membedakan makna yang menyebabkan pendengar kesulitan memahami maksud yang disampaikan karena adanya penafsiran ganda dari para peserta yang disebabkan kurang tepatnya intonasi yang digunakan. Seharusnya, intonasi yang digunakan adalah intonasi yang tepat yang sesuai dengan karakter dalam naskah yang telah dibuat sebelumnya. Untuk siklus berikutnya siswa perlu juga dimotivasi untuk memperhatikan aspek intonasi ini agar pembicaraan terdengar

menarik dan peserta tidak kesulitan memahami maksud pembicara serta tidak jenuh mendengarnya.

6) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek pemahaman peran dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Tes Aspek Pemahaman Peran

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	5	13,16	38 siswa mencapai nilai total 2618 dengan nilai-rata-rata 68,89 dalam kategori cukup.
2.	65 – 74	Cukup	29	76,31	
3.	75 – 84	Baik	4	10,53	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa pemahaman siswa terhadap peran yang dimainkan pada siklus I ini termasuk dalam kategori cukup yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 68,89. Sebagian besar siswa, 4 siswa atau 10,53%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Sebanyak 29 siswa atau 76,31%,

memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, dan 5 orang siswa atau 13,16% mendapat nilai <65 atau dalam kategori kurang. Pemahaman terhadap peran yang siswa mainkan sangat berpengaruh dengan naskah, kebanyakan dari mereka kurang dalam membaca naskah sehingga pemahaman mereka terhadap naskah yang telah disusun juga kurang, mereka juga kurang dalam berlatih.

7) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka

Hasil tes keterampilan Bermain Peran siswa aspek mimik muka secara rinci dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Hasil Tes Aspek Mimik Muka

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	5	13,16	38 siswa mencapai nilai total 2601 dengan nilai rata-rata 68,45 dalam kategori cukup
2.	65 – 74	Cukup	31	81,58	
3.	75 – 84	Baik	2	5,26	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa sikap, gerak-gerik, dan mimik yang wajar ketika bermain peran termasuk dalam kategori cukup yang ditandai dengan perolehan nilai total sebesar 2601 dengan nilai rata-rata 68,45. Sebagian besar siswa, 31 siswa atau 81,58%, memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, 2 siswa atau 5,26%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Pada aspek sikap, gerak-gerik, dan mimik yang wajar ini ada 5 siswa atau 13,16% yang memperoleh nilai <65 dalam kategori kurang. Ketika bermain peran, kelima siswa ini banyak melakukan gerakan yang tidak penting diluar naskah, ada yang lupa dengan adegan yang akan dimainkan sehingga mimik muka yang muncul adalah bingung.

8) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gestur

Tabel 10. Hasil Tes Aspek Gestur

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	6	15,79	38 siswa mencapai nilai total 2600 dengan nilai rata-rata 68,42 dalam kategori cukup.
2.	65 – 74	Cukup	28	73,68	
3.	75 – 84	Baik	4	10,53	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa gestur siswa ketika bermain peran sudah cukup baik. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai

total yang dicapai sebesar 2600 dengan nilai rata-rata 68,42. Sebagian besar siswa, 28 siswa atau 73,68%, memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup. Sisanya, 4 siswa atau 10,53%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan sisanya 6 siswa atau 15,79% mendapatkan nilai <65 atau dalam kategori kurang. Dalam bermain peran peneliti menemukan siswa yang hanya seperti orang menghafalkan naskah, sehingga permainan peran terlihat sangat membosankan. Dalam siklus selanjutnya siswa perlu diberi motivasi dan pelatihan dalam mempergunakan gesture agar sesuai dengan peran yang siswa mainkan.

9) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek Bloking pada siklus I dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Hasil Tes Aspek Bloking

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	3	7,89	38 siswa mencapai nilai total 2648 dengan nilai rata-rata 69,68 dalam kategori cukup.
2.	65 – 74	Cukup	30	78,95	
3.	75 – 84	Baik	5	13,56	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa bloking siswa ketika bermain peran berada dalam kategori cukup. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai total siswa sebesar 2648 dengan nilai rata-rata 69,68 dalam

kategori cukup. Pada aspek bloking ini, 3 siswa atau 7,68% memperoleh nilai <65 dalam kategori kurang, 30 siswa atau 78,95% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, dan 5 siswa atau 13,56% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Umumnya, para siswa ketika bermain bingung dalam menentukan bloking. Sedangkan 3 siswa yang memperoleh nilai kurang, mereka terlihat bingung dalam menentukan bloking, sehingga sering membelakangi penonton.

b. Hasil Nontes

Pada siklus I ini data penelitian nontes didapatkan dari hasil observasi, wawancara, jurnal, dokumentasi foto, dan rekaman video. Hasil selengkapnya dijelaskan pada uraian berikut ini.

1) Hasil Observasi

Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data selengkap mungkin untuk mengungkap perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Aspek yang menjadi sasaran observasi adalah 1) Perhatian siswa penuh terhadap penjelasan guru, 2) Siswa aktif dalam tanya jawab dengan

guru, 3) Siswa antusias dan serius saat menerima tugas dari guru, 4) Siswa aktif dalam diskusi kelompok, 5) Siswa bersemangat dalam berlatih memerankan tokoh dalam kelompok kecilnya, 6) Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran masih kurang, 7) siswa cenderung bersikap pasif dan tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 8) siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri, 9) siswa tidak bersemangat saat menerima tugas dari guru, dan 10) siswa sering berlaku tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Dalam siklus I ini, seluruh perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung terdeskripsi melalui observasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, tidak semua siswa mengikutinya dengan baik. Banyak siswa berbicara dengan siswa lain sehingga proses pembelajaran sangat terganggu. Apalagi saat ada kelompok lain memerankan naskah di depan kelas dan ada adegan yang menarik perhatian mereka, maka kebanyakan dari siswa berteriak “uuu.....uuuu”, ada siswa yang selalu mengomentari temannya yang sedang maju, padahal mereka tidak diminta untuk berkomentar, kebanyakan siswa laki-laki selalu berbicara sendiri, meskipun sudah diperingatkan untuk tenang, tapi tetap saja tidak bisa tenang. Hal positif yang bisa di ambil dari kegaduhan yang terjadi di kelas adalah para siswa sangat antusias saat kelompok lain maju, mereka sangat memperhatikan sehingga mereka selalu berkomentar sendiri saat ada adegan yang menarik bagi mereka.

Berdasarkan data yang ada diketahui bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat baik ketika peneliti minta untuk membentuk kelompok, bahkan mereka mengusulkan cara-cara pembentukannya. Akhirnya disepakati bahwa pembentukan kelompok dilakukan dengan cara urut dengan nomor absent karena dirasa cara seperti inilah yang paling adil dan pembagiannya rata antara jumlah siswa laki-laki dan perempuan dalam pembentukan kelompok.

Selanjutnya, siswa memberikan respon baik ketika peneliti menjelaskan materi yang akan dibelajar, yaitu bermain peran dengan metode sosiodrama. Bersama dengan teman sekelompoknya, siswa memperhatikan contoh yang diberikan peneliti. Namun, ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sekelompok atau kelompok lain, sehingga agak mengganggu teman lain yang sedang memperhatikan contoh yang diberikan oleh peneliti.

Komentar yang diberikan siswa berkaitan dengan contoh yang peneliti berikan sudah baik. Mereka memberikan komentar-komentar terhadap hal-hal yang telah peneliti minta sebelumnya dengan baik sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki berkaitan dengan cara menentukan tema, menyusun naskah drama, menentukan karakter tokoh dan bermain peran. Adapun hal-hal yang peneliti mintakan komentar adalah cara menentukan tema, cara menentukan karakter tokoh, dan cara bermain peran.

Respon yang ditunjukkan siswa ketika peneliti memberikan contoh-contoh masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari sudah baik. Beberapa saat setelah peneliti memberikan contoh-contoh masalah yang bisa diangkat menjadi drama, ada beberapa siswa yang menunjukkan reaksinya dengan menganggukkan kepala. Ada pula siswa yang berkata, "O... o... o...", dan bahkan ada pula yang berkata, "Andi, Bu, pacaran terus". Hal ini menunjukkan bahwa siswa senang dengan metode yang digunakan oleh peneliti, yaitu metode sosiodrama karena masalah tersebut adalah masalah yang dekat dengan kehidupan mereka di sekolah, bahkan ada siswa yang juga mengalaminya sendiri

Kemudian, dalam menentukan tema, menyusun rangkaian cerita, menentukan tokoh dan karakternya bersama dengan kelompoknya, siswa menunjukkan respon yang baik pula. Mereka bekerja sama untuk menentukan tokoh dan karakternya dan mencoba berfikir kira-kira teman sekelompok mereka yang cocok memerankan peran tersebut siapa. Mereka bekerjasama untuk menentukan rangkaian cerita yang akan mereka buat itu seperti apa, dan sebagainya. Namun, ada juga siswa yang tidak ikut bekerja dalam mendiskusikan karakter tokoh dan rangkaian cerita yang akan mereka buat. Berdasarkan pengamatan, siswa yang kebetulan mendapatkan teman sekelompok yang pintar lebih bergantung pada teman sekelompoknya yang pintar itu, sehingga

tidak mengherankan jika mereka tidak ikut bekerja dalam kelompoknya itu.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi, permainan peran siswa sudah cukup baik, naskah yang mereka buat ceritanya juga sudah baik. Umumnya, mereka sudah dapat menguasai materi yang peneliti berikan. Hal ini terlihat saat mereka memerankan naskah yang mereka tulis sendiri di depan kelas. Sayangnya, mereka kurang percaya diri dan grogi ketika bermain peran di depan kelas sehingga menyebabkan cerita yang sebenarnya menarik menjadi kurang menarik karena ekspresinya masih kurang. Selain itu juga kegaduhan siswa lain yang selalu saja memberikan komentar ditengah-tengah permainan yang membuat kelompok yang sedang maju di depan kelas konsentrasinya menjadi pecah. Hal ini tidak dapat dihindari karena anak seusia mereka rasa ingin tahu dan egonya juga sangat tinggi, sehingga jika mereka melihat sesuatu yang menarik bagi mereka, maka secara otomatis mereka akan berkomentar meskipun tidak diminta untuk berkomentar.

Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran cukup baik. Mereka mengikuti pembelajaran yang berlangsung dan menanggapi dengan memberikan komentar, pendapat ataupun saran untuk perbaikan permainan peran pada siklus II. Namun, ada siswa yang tidak antusias dalam memberikan komentar atau saran saat diminta oleh peneliti, tetapi malah berkomentar saat permainan peran tengah berlangsung. Dan ada juga siswa yang berbicara sendiri dengan

teman yang lain, sehingga sangat mengganggu proses permainan peran yang sedang berlangsung. Hal ini juga mempengaruhi penampilan kelompok yang sedang tampil di depan kelas, karena mereka merasa kurang dihargai oleh peserta yang berbicara sendiri itu, dan konsentrasi mereka juga terpecah belah karena komentar tidak penting yang dilontarkan oleh teman-teman mereka.

Meskipun proses pembelajaran kurang kondusif dengan adanya beberapa siswa yang berbicara sendiri, namun hasil yang dicapai siswa sudah cukup baik dan siswa masih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Antusias siswa ini diketahui dari respon atau ekspresi sebagian besar siswa yang peneliti ajar. Sebagian besar wajah mereka menampilkan ekspresi kagum terhadap teknik mengajar yang peneliti gunakan, karena pembelajaran keterampilan berbicara melalui bermain peran ini dirasakan sebagai hal baru bagi siswa, dan pembelajaran ini dapat dijadikan sarana rekreasi untuk menyegarkan kembali pikiran mereka. Peneliti menyadari hal tersebut karena berdasarkan pengamatan di lapangan dan tanya-jawab dengan guru mata pelajaran lain di kelas itu, sesuai dengan kurikulum KTSP, siswa SMP kelas VIIIA mendapatkan 15 mata pelajaran dan menjelang akhir semester II ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan banyak waktu, tenaga dan pikiran untuk menilai ketuntasan belajar mereka. Jadi, peneliti bisa memaklumi jika selama proses pembelajaran ada siswa yang berbicara

sendiri untuk membicarakan tugas-tugas itu. Namun, dalam proses pembelajaran, peneliti tidak menemukan siswa yang mengerjakan tugasnya selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Hasil Wawancara

Pada siklus I ini, wawancara dilakukan pada tiga orang siswa yang memperoleh nilai tertinggi, cukup, dan nilai terendah dalam mengikuti tes bermain peran. Wawancara pada siklus I ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sikap siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Wawancara ini mengungkap tentang: 1) pendapat siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung, 2) pendapat siswa mengenai pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode sosiodrama, 3) perasaan siswa ketika diminta untuk bermain peran dengan naskah yang ditulis sendiri oleh siswa, 4) kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bermain peran, 5) usaha yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan dalam bermain peran, dan 6) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Respon baik dilontarkan oleh ketiga siswa yang mendapat nilai tertinggi, cukup, dan nilai terendah. Pada umumnya siswa menerima pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan baik. Penggunaan metode sosidrama sangat membantu siswa dalam bermain peran karena naskah yang mereka perankan adalah naskah yang mereka tulis sendiri berdasarkan masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kesulitan yang dialami oleh masing-masing siswa ketika

diminta untuk bermain peran pada umumnya sama, yaitu kesulitan dalam berekspresi. Dan untuk mengatasi kesulitan tersebut, ketiga siswa tersebut berusaha berlatih dan melakukan refleksi terhadap permainan peran yang telah mereka lakukan. Pembelajaran bermain peran dengan metode sosiodrama yang telah dilakukan oleh peneliti ternyata memberikan manfaat bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh ketiga siswa yang diwawancarai. Mereka mengemukakan bahwa pembelajaran bermain peran yang telah dilakukan oleh peneliti dapat menambah pengetahuan siswa dalam bermain peran, dan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, dengan menggunakan metode sosiodrama siswa merasa lebih mudah dalam memerankan tokoh karena mereka sendirilah yang menciptakan tokoh berdasarkan pengalaman yang pernah mereka alami sehari-hari.

3) Hasil Jurnal

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal guru dan jurnal siswa. Jurnal guru terdiri atas dua buah jurnal. Jurnal yang pertama berisi kegiatan-kegiatan yang guru lakukan di kelas dan jurnal yang kedua berisi deskripsi keadaan kelas atau respon siswa yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a) Jurnal Guru

Jurnal guru yang akan diuraikan pada bagian ini adalah jurnal guru yang berisi kegiatan-kegiatan yang guru lakukan di kelas dan jurnal

guru yang berisi deskripsi keadaan kelas atau respon yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jurnal guru berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang guru lakukan di kelas digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dalam pembelajaran apakah sesuai dengan kegiatan yang terdapat dalam rencana pembelajaran atau tidak. Adapun kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam jurnal tersebut adalah 1) guru memberikan apersepsi dan memberikan penguatan, 2) guru menerangkan materi pembelajaran, 3) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberi tanggapan, 4) guru membentuk kelompok, 5) guru meminta siswa mendiskusikan tema naskah yang akan dibuat, tokoh dan rangkaian ceritanya, 6) guru meminta siswa mendiskusikan isi naskah drama yang akan diperankan 7) guru mengamati aktivitas siswa selama bekerja dalam kelompok, 8) guru mengamati proses berlangsungnya diskusi dan memberikan penilaian, 9) guru mengamati siswa yang sedang berlatih memainkan perannya dalam kelompok, 10) guru mengamati siswa saat bermain peran dan memberikan penilaian, 11) guru memberikan penguatan terhadap hasil bermain peran siswa, dan 12) guru mengadakan refleksi pembelajaran bersama dengan siswa.

Dari jurnal tersebut diketahui bahwa guru melaksanakan semua kegiatan-kegiatan seperti yang telah direncanakan, mulai dari memberikan apersepsi dan penguatan, menerangkan materi pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau

memberikan tanggapan, membentuk kelompok, meminta siswa mendiskusikan tema naskah yang akan dibuat, tokoh dan rangkaian ceritanya, guru meminta siswa mendiskusikan isi naskah drama yang akan diperankan, mengamati aktivitas siswa selama bekerja dengan kelompoknya, mengamati proses berlangsungnya permainan peran dan memberikan penilaian terhadap aktivitas bermain peran siswa, memberikan penguatan setiap permainan peran yang dilakukan siswa berakhir, dan mengadakan refleksi pembelajaran bersama dengan siswa.

Respon siswa yang ditunjukkan ketika menerima instruksi untuk membentuk kelompok sangat baik, bahkan siswa memberikan usulan cara pembentukannya. Pembentukan kelompok akhirnya disepakati dengan cara urut sesuai nomor absensi siswa. Siswa nomor urut 1 sampai 8 membentuk satu kelompok, siswa nomor urut 9 sampai 16 membentuk kelompok dua dan seterusnya, satu kelompok terdiri antara 7 sampai 8 siswa.

Mereka menunjukkan sikap yang antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Situasi kelas ketika pembelajaran berlangsung cukup terkendali, walaupun suasananya sedikit ramai tapi masih fokus pada materi yang diajarkan.

b) Jurnal Siswa

Jurnal siswa yang harus diisi oleh siswa meliputi lima pertanyaan berisi kesan siswa dalam hal 1) materi pembelajaran bermain peran

yang telah diberikan 2) respon siswa dalam bermain peran, 3) kesan siswa terhadap metode sosiodrama yang telah digunakan, 4) perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran, 5) pesan siswa terhadap pembelajaran yang akan datang. Hasil jurnal siswa tersebut selengkapnya diuraikan di bawah ini.

Dalam hal pembentukan kelompok, semua siswa menanggapinya dengan baik, bahkan mereka memberikan masukan mengenai cara pembentukan kelompok tersebut. Kerja sama siswa dalam kelompok sudah baik, namun ada beberapa siswa yang tidak ikut bekerja dalam kelompoknya dan berbicara sendiri, baik dengan teman sekelompok maupun kelompok lain. Mereka hanya bergantung pada salah satu anggota yang lain saja.

Mengenai materi yang peneliti berikan, semua siswa menanggapinya dengan sangat baik, karena materi tersebut dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, bahkan mereka menjumpainya sendiri di sekolah, sehingga siswa diharapkan mampu bermain peran dengan baik di depan kelas. Keterampilan bermain peran siswa sudah cukup. Namun, sebagian besar siswa merasa grogi dan kurang percaya diri ketika bermain peran di depan kelas, sehingga mengakibatkan hasil tes keterampilan bermain peran siswa kurang memuaskan. Proses pelaksanaan bermain peran sudah cukup lancar. Namun ada beberapa siswa yang berbicara sendiri ketika permainan peran berlangsung, sehingga proses pembelajaran agak terganggu.

Selanjutnya, siswa merasa senang menerima pelajaran keterampilan bermain peran karena siswa dapat belajar bekerja sama untuk memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Selain itu, pembelajaran keterampilan bermain peran dapat dijadikan sarana kegiatan rekreasi untuk menyegarkan pikiran kembali setelah lelah mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah. Sesuai kurikulum KTSP ini, siswa SMP kelas VIII A mendapatkan 15 mata pelajaran yang menjelang akhir semester ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan banyak waktu, tenaga dan pikiran untuk menilai ketuntasan belajarnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang wajar karena tidak semua siswa dapat berkonsentrasi dengan baik dan dapat menyerap materi yang disampaikan dengan mudah. Namun, setidaknya strategi yang baru ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat bagi siswa dan dapat ditingkatkan lagi pada kesempatan berikutnya.

4) Hasil Dokumentasi Foto

Pada siklus I ini, dokumentasi foto yang diambil meliputi aktivitas siswa ketika memperhatikan penjelasan peneliti, aktivitas siswa ketika mendiskusikan teks drama yang akan diperankan, dan penampilan kelompok di depan kelas untuk bermain peran. Dokumentasi berupa

gambar ini digunakan sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung dan digunakan untuk memperjelas data penelitian lain yang hanya terdeskripsi melalui angka-angka dan kata-kata. Jadi, pembahasan akan menjadi lebih jelas dan lebih lengkap. Selanjutnya, deskripsi gambar aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui diskusi pada siklus I selengkapnya dipaparkan berikut ini.



Gambar 1. Aktivitas Siswa Memperhatikan Penjelasan Peneliti

Gambar di atas merupakan aktivitas siswa ketika peneliti menjelaskan materi. Dalam gambar tampak para siswa dengan antusias memperhatikan penjelasan tersebut. Ada siswa yang mencatat hal-hal yang menurut mereka penting dan ada pula siswa yang berbicara sendiri, tidak memperhatikan penjelasan yang guru berikan. Hal ini mengganggu siswa lain yang sedang memperhatikan penjelasan yang

peneliti berikan untuk mendapatkan gambaran dalam bermain peran. Kondisi agar siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti agar mereka memahami apa yang harus mereka lakukan dan kerjakan telah peneliti sarankan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Namun, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan tersebut dengan berbicara sendiri. Selanjutnya, aktivitas siswa ketika diminta untuk mendiskusikan naskah yang telah mereka buat sendiri.



Gambar 2. Aktivitas Siswa Mendiskusikan Teks Drama

Dari gambar 2 tersebut diketahui bahwa siswa bekerja sama dengan memberikan sumbangan pemikiran dalam mendiskusikan naskah drama yang telah mereka tulis sendiri. Namun, ada juga siswa yang tidak ikut bekerja dalam mendiskusikan masalah yang diterima dengan hanya diam atau berbicara dengan teman dari kelompok lain. Siswa tersebut lebih bergantung pada anggota kelompok yang lain

yang kebetulan mendapatkan teman sekelompok yang pintar. Sebelum peneliti meminta mereka untuk memainkan peran, peneliti telah memotivasi siswa untuk membagi tugas agar semuanya bekerja sehingga waktu tidak terbuang sia-sia. Selanjutnya, penampilan kelompok di depan kelas untuk bermain peran dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Penampilan Siswa dalam Bermain Peran

Dari gambar 3 tersebut diketahui bahwa pelaksanaan permainan peran di depan kelas belum berjalan dengan baik. Ketika tampil, tidak semua siswa yang terlibat di dalamnya mengikutinya dengan serius. Ada siswa yang berbicara sendiri ketika anggota yang lain bermain peran dan ada yang melihat-lihat jari-jari tangannya. Hal ini seharusnya tidak boleh terjadi ketika menyajikan hasil kerja atau tampil di depan kelas. Siswa atau kelompok lain yang tidak tampil pun

ada yang memperhatikan dengan baik dan ada pula yang berbicara sendiri.



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

Gambar 7

Pada gambar 4, 5, 6, dan 7 terlihat siswa sedang bermain peran dengan baik sesuai dengan bagian mereka masing-masing, tapi dari gambar tersebut terlihat bloking, gestur dan mimik muka mereka

masih kurang tepat, terlihat mereka membelakangi penonton, masih ada siswa yang bercanda dan tidak memainkan peran mereka dengan serius meskipun mereka bermain di depan kelas.

5) Rekaman Video

Pada siklus I ini peneliti juga menggunakan rekaman video untuk menjangkau data nontes. Rekaman video ini juga akan memberikan data yang lebih lengkap mengenai keterampilan bermain peran siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran akan terekam dengan jelas melalui rekaman video ini. Tidak hanya aktivitas siswa saja, keterampilan bermain peran siswa pun akan terekam. Rekaman video ini juga dapat peneliti putar kembali untuk memberikan penilaian keterampilan bermain peran siswa. Jadi, rekaman video ini akan memberikan data yang lebih lengkap karena tidak hanya suara siswa saja yang terdengar tetapi juga kemampuan bermain perannya. Aktivitas siswa yang diuraikan dari hasil rekaman video ini meliputi aktivitas siswa selama bermain peran

4.1.1.2 Refleksi Siklus I

Dari hasil tes ini diketahui tingkat keterampilan bermain peran siswa. Hasil penelitian tes siklus I memperoleh hasil tes dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,83. Hasil tes menunjukkan lebih baik daripada pratindakan yaitu sebesar 60,52. Metode sosiodrama membantu siswa untuk lebih menghayati perannya sehingga permainan peran mereka menjadi lebih baik. Aspek yang diperbaiki adalah aspek lafal dengan

nilai rata-rata 67,82 lebih rendah jika dibandingkan dengan aspek yang lainnya. Rata-rata siswa kurang bisa melafalkan peran sesuai dengan naskah, sebanyak 11 siswa yang mendapat nilai dengan kategori kurang saat melafalkan naskah di depan kelas terdengar seperti orang mengumam. Tindakan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti, meliputi pembahasan dan pemberian komentar terhadap setiap permainan peran yang siswa lakukan sebagai bahan evaluasi bagi mereka baik dari peneliti maupun dari siswa lain, dan latihan yang lebih intensif.

Dari data nontes yang berupa hasil observasi, jurnal, dan wawancara menunjukkan adanya perubahan sikap dan perilaku siswa. Dari rendahnya perubahan yang terlihat dari hasil penelitian siklus I, maka peneliti melakukan tindakan siklus II untuk mencapai hasil yang ditentukan. Suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif dengan adanya siswa yang berbicara sendiri sehingga mengganggu siswa yang lain. Hal ini disebabkan oleh kondisi fisik dan mental siswa yang lelah mengikuti 15 mata pelajaran yang diajarkan kepadanya. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan motivasi kepada siswa untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada serta motivasi kepada siswa untuk memahami pentingnya keterampilan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini peneliti lakukan untuk memotivasi siswa agar mereka sadar dan mau berlatih bermain peran dengan sungguh-sungguh. Dengan bekal motivasi

tinggi akan lebih mudah bagi siswa untuk menerima dan mengikuti proses pembelajaran.

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II ini dilaksanakan dengan rencana dan persiapan yang lebih matang daripada siklus I. Dengan adanya perbaikan-perbaikan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan hasil belajar, hasil penelitian yang berupa nilai tes keterampilan bermain peran siswa meningkat. Selain itu, pada siklus II ini suasana pembelajaran berubah menjadi lebih baik dibandingkan dengan suasana pembelajaran pada siklus I. Seperti halnya siklus I, pemaparan hasil penelitian pada siklus II ini dilakukan dengan cara menyajikan tabel dan menjelaskan tafsiran makna tabel tersebut untuk hasil tes dan pemaparan secara deskriptif untuk data-data nontes. Selengkapnya, hasil tes dan nontes pada siklus II ini dijelaskan pada bagian berikut ini.

a. Hasil Tes

Penilaian tes keterampilan bermain peran ini dilakukan dengan cara meminta setiap kelompok tampil di depan kelas untuk memerankan naskah yang telah ditulis sendiri oleh siswa. Setiap anggota kelompok ada yang menjadi pemeran utama, ada yang jadi pemeran pembantu, ada yang jadi tokoh antagonis maupun tokoh protagonis. Siswa/ kelompok lain memperhatikan kelompok yang maju kemudian memberikan komentar. Permainan peran siswa pada kegiatan tersebut akan diberikan penilaian sebagai tes keterampilan bermain peran. Secara umum, hasil tes

keterampilan bermain peran siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Mayong, Jepara pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel 12 berikut ini.

Tabel 12. Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Siklus II

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2879,44 dengan nilai rata-rata 75,77 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	14	36,84	
3.	75 – 84	Baik	21	55,26	
4.	85-100	sangat baik	3	7,89	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil tes keterampilan berbicara siswa secara klasikal pada siklus II mencapai nilai total 2879 dengan nilai rata-rata 75,77 dalam kategori baik. Nilai rata-rata ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 6,94 dari 68,83 pada siklus I menjadi 75,77 pada siklus II. Peningkatan ini tidak lepas dari perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II, di antaranya pembahasan pada siklus I yang membuat siswa mengetahui letak kekurangan dari permainan perannya, memperbanyak latihan, dan adanya motivasi yang peneliti berikan kepada siswa bahwa tes ini merupakan ujian/ ulangan praktik mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari ke-38 siswa yang diteliti, terdapat 3 siswa atau 7,89% yang memperoleh nilai >84 dalam kategori sangat baik, 21 siswa atau 55,26% yang memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan 14 siswa atau 36,84% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup. Pada siklus II ini tidak ada siswa yang

memperoleh nilai <65 atau kurang. Penampilan siswa pada siklus II ini jauh lebih baik daripada penampilan mereka pada siklus I. Siswa sudah memahami konsep bermain peran yang diharapkan dari pembelajaran ini. Hasil tes secara klasikal sebagaimana dalam tabel 15 tersebut merupakan gabungan dari 9 aspek keterampilan bermain peran yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain peran siswa melalui metode sosiodrama. Adapun hasil perolehan tiap-tiap aspek secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut ini.

1) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Volume Suara

Hasil tes aspek volume suara dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Tes Aspek Volume Suara

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2905 dengan nilai rata-rata 76,45 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	10	26,32	
3.	75 – 84	Baik	25	65,79	
4.	85-100	sangat baik	3	7,89	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa volume suara siswa sudah baik. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 76,45. Sebanyak 10 siswa atau 26,32% memperoleh nilai 65-74 dalam kategori cukup. Sebanyak 25 siswa atau 65,79% memperoleh nilai 75-84 dalam kategori baik, 3 siswa atau 7,89% memperoleh nilai 85-100 dalam

kategori sangat baik, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai >64 dalam kategori kurang. Aspek volume suara pada siklus II ini sudah baik karena volume suara mereka sudah dapat didengar dari bangku paling belakang. Dalam hal ini mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siklus I sebesar 69,95 menjadi 76,45 pada siklus II. Pada siklus II ini tidak ada yang siswa yang memperoleh nilai <64. Peningkatan ini disebabkan oleh rasa percaya diri siswa yang baik, pengalaman bermain peran pada siklus I, dan suasana yang cukup kondusif selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Lafal

Hasil tes keterampilan bermain peran aspek lafal dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Hasil Tes Aspek Lafal

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	2	5,26	38 siswa mencapai nilai total 2821 dengan nilai rata-rata 74,24 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	16	42,10	
3.	75 – 84	Baik	20	52,63	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa kefasihan siswa dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa sudah baik, yaitu ditandai dengan perolehan nilai rata-rata 74,24 dalam kategori baik. Sebanyak 2 siswa atau 5,26% siswa memperoleh nilai 0-64 dalam kategori kurang. Sebanyak 16

siswa atau 42,10% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, dan sisanya, 20 siswa atau 52,63% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Pada aspek ini tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai >84 atau sangat baik. Rata-rata siswa sudah baik melafalkan peran sesuai dengan naskah, hanya ada dua orang siswa yang mendapat nilai dengan kategori kurang, saat melafalkan naskah di depan kelas terdengar masih seperti orang menggumam, meskipun sudah banyak temannya yang mengalami peningkatan. Kemajuan ini diraih karena rasa percaya diri siswa sudah terbentuk dan tidak grogi lagi ketika tampil di depan. Hasilnya lebih baik daripada siklus I.

3) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Penempatan Jeda

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran, khususnya aspek penempatan jeda pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15. Hasil Tes Aspek Penempatan Jeda

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 64	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2839 dengan nilai rata-rata 74,71 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	18	47,37	
3.	75 – 84	Baik	20	52,63	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa memiliki keterampilan cukup dalam menempatkan jeda. Sebanyak 18 siswa atau 47,37% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup. Selanjutnya, 4

siswa atau 10,53% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dalam kategori ini juga tidak ada siswa yang mendapatkan >65 atau dalam kategori kurang dan nilai <85 atau dalam kategori sangat baik. Rata-rata siswa yang memperoleh nilai dalam kategori baik. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 68,37 menjadi 74,71 pada siklus II, hal ini terjadi tak lepas dari pembahasan dan pemberian komentar saat siswa selesai bermain peran sebagai alat evaluasi bagi mereka.

4) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Artikulasi

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek artikulasi dapat dilihat pada tabel 16 berikut ini.

Tabel 16. Hasil Tes Aspek Artikulasi

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 6	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2857 dengan nilai rata-rata 75,18 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	15	39,47	
3.	75 – 84	Baik	23	60,53	
4.	85-100	sangat baik	0	0	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa mempunyai keterampilan cukup dalam memproduksi suara atau artikulasi. Sebanyak 23 siswa atau 60,53% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan 15 siswa atau 39,47% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup. Tidak ada siswa yang mendapatkan nilai >65 atau dalam kategori kurang dan <84 atau dalam kategori baik sekali. Hal ini terjadi peningkatan yang

cukup baik dalam siklus II yaitu nilai rata-rata yang semula pada siklus I 69,08 pada siklus II meningkat menjadi 75,18.

5) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Intonasi

Hasil tes keterampilan bermain peran aspek Intonasi dapat dilihat pada tabel 17 berikut ini.

Tabel 17. Hasil Tes Aspek Intonasi

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2905 dengan nilai rata-rata 76,45 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	11	28,95	
3.	75 – 84	Baik	22	57,89	
4.	85-100	sangat baik	5	13,16	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa intonasi siswa dalam berbicara melalui bermain peran baik yang ditandai dengan perolehan nilai dengan rata-rata dalam kategori baik. Sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 22 siswa atau 57,89%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, 11 orang siswa atau 28,95% mendapatkan nilai 65-74 atau dalam kategori cukup dan 5 orang siswa atau 13,16% memperoleh nilai <84 dalam sangat baik. Siswa sudah mampu menggunakan intonasi dengan baik, tidak seperti pada siklus I yang masih ada siswa yang menggunakan intonasi membaca. Peningkatan ini disebabkan oleh pembahasan dan pemberian komentar sebagai bahan evaluasi bagi siswa, latihan bermain

peran, pengalaman bermain peran siswa pada siklus I dan belajar dari penampilan teman/ kelompok lain.

6) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Pemahaman Peran

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek pemahaman peran dapat dilihat pada tabel 18 di bawah ini.

Tabel 18. Hasil Tes Aspek Pemahaman Peran

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2913 dengan nilai rata-rata 76,66 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	13	34,21	
3.	75 – 84	Baik	20	52,63	
4.	85-100	sangat baik	5	13,16	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa pemahaman siswa terhadap peran yang dimainkan pada siklus II ini termasuk dalam kategori baik yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 76,66. Sebagian besar siswa, yaitu 20 siswa atau 52,63%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik. Sebanyak 13 siswa atau 34,21%, memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori

cukup, dan 5 orang siswa atau 13,16% mendapat nilai <84 atau dalam kategori sangat baik. Pemahaman terhadap peran yang siswa mainkan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup bagus, hal ini tidak terlepas dari pembahasan dan komentas yang diberikan oleh peneliti dan kelompok lain sebagai bahan evaluasi bagi mereka, dan latihan bermain peran serta pengalaman bermain peran pada siklus I.

7) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Mimik Muka

Hasil tes keterampilan Bermain Peran siswa aspek mimik muka secara rinci dapat dilihat pada tabel 19 berikut ini.

Tabel 19. Hasil Tes Aspek Mimik Muka

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2896 dengan nilai rata-rata 76,21 dalam kategori baik.
2.	65 – 74	Cukup	14	36,84	
3.	75 – 84	Baik	20	52,63	
4.	85-100	sangat baik	4	10,53	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa sikap, gerak-gerik, dan mimik yang wajar ketika bermain peran termasuk dalam kategori baik yang ditandai dengan perolehan nilai total sebesar 2896 dengan nilai rata-rata 76,21. Sebagian besar siswa, 20 siswa atau 52,63%, memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, 4 siswa atau 10,53%, memperoleh nilai 85 – 100 dalam kategori sangat baik, dan 14 siswa atau 36,84% memperoleh nilai 65-74 atau dalam kategori cukup. Pada siklus II ini tidak ada siswa yang memperoleh nilai <65. Siswa yang pada siklus I menunjukkan sikap, gerak-gerik, dan mimik yang kurang wajar dengan menggoyang-goyangkan badannya, menggaruk-garuk kepala secara berlebihan, dan berbicara sambil tertawa, pada siklus II ini sudah tidak melakukannya lagi. Hal ini disebabkan oleh pembahasan dan pemberian komentar oleh peneliti dan kelompok lain sebagai bahan evaluasi bagi siswa, belajar dari penampilan siswa/ kelompok lain, dan motivasi yang peneliti berikan.

8) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Gestur

Hasil tes keterampilan Bermain Peran siswa aspek gestur secara rinci dapat dilihat pada tabel 20 berikut ini.

Tabel 20. Hasil Tes Aspek Gestur

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2866
2.	65 – 74	Cukup	21	55,26	

3.	75 – 84	Baik	15	39,47	dengan nilai rata-rata 75,42 dalam kategori baik.
4.	85-100	sangat baik	2	5,27	
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa gestur siswa ketika bermain peran sudah baik. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai total yang dicapai sebesar 2866 dengan nilai rata-rata 75,42. Sebanyak 21 siswa atau 55,26%, memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, 15 siswa atau 39,47% memperoleh nilai 75-84 atau dalam kategori baik. Sisanya, 2 siswa atau 5,27%, memperoleh nilai 85-100 dalam kategori sangat baik. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,42 pada siklus I menjadi 75,42 pada siklus II. Hal ini disebabkan oleh pembahasan dan pemberian komentar oleh peneliti dan kelompok lain sebagai bahan evaluasi bagi siswa, belajar dari penampilan siswa/ kelompok lain, dan motivasi yang peneliti berikan.

9) Hasil Tes Keterampilan Bermain Peran Aspek Bloking

Secara rinci, hasil tes keterampilan bermain peran aspek Bloking pada siklus I dapat dilihat pada tabel 21 berikut ini.

Tabel 21. Hasil Tes Aspek Bloking

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	%	Hasil Klasikal
1.	0- 65	kurang	0	0	38 siswa mencapai nilai total 2913 dengan nilai rata-
2.	65 – 74	Cukup	10	26,31	
3.	75 – 84	Baik	23	60,53	

4.	85-100	sangat baik	5	13,16	rata 76,66 dalam kategori baik.
Jumlah			38	100	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa bloking siswa ketika bermain peran berada dalam kategori baik. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai total siswa sebesar 2913 dengan nilai rata-rata 76,66 dalam kategori cukup. Pada aspek bloking ini, 10 siswa atau 26,31% memperoleh nilai 65 – 74 dalam kategori cukup, 23 siswa atau 60,53% memperoleh nilai 75 – 84 dalam kategori baik, dan 5 orang siswa mendapatkan nilai 85-100 atau dalam kategori sangat baik. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa meningkat dari 69,68 menjadi 76,66 pada siklus II. Hal ini disebabkan oleh pembahasan dan pemberian komentar oleh peneliti dan kelompok lain sebagai bahan evaluasi bagi siswa, belajar dari penampilan siswa/ kelompok lain, dan motivasi yang peneliti berikan.

b. Hasil Nontes

Hasil penelitian nontes pada siklus II ini sama dengan siklus I, data nontes tersebut berasal dari hasil observasi, jurnal, wawancara dokumentasi foto dan video. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil nontes yang meliputi:

1) Hasil Observasi

Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan siswa

selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data selengkap mungkin untuk mengungkap perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Data observasi pada siklus II ini sama dengan data observasi pada siklus I. Pengambilan data melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data selengkap mungkin untuk mengungkap perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Aspek yang menjadi sasaran observasi adalah 1) Perhatian siswa penuh terhadap penjelasan guru, 2) Siswa aktif dalam tanya jawab dengan guru, 3) Siswa antusias dan serius saat menerima tugas dari guru, 4) Siswa aktif dalam diskusi kelompok, 5) Siswa bersemangat dalam berlatih memerankan tokoh dalam kelompok kecilnya, 6) Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran masih kurang, 7) siswa cenderung bersikap pasif dan tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 8) siswa banyak bergurau dan berbicara sendiri, 9) siswa tidak bersemangat saat menerima tugas dari guru, dan 10) siswa sering berlaku tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Dalam siklus II ini, seluruh perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung terdeskripsi melalui observasi. Selama

proses pembelajaran berlangsung, seluruh siswa mengikutinya dengan baik. Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri, terutama jika teman atau kelompok lain maju memerankan naskah yang telah mereka tulis, dan menarik perhatian mereka, siswa lain pasti ribut sendiri dan saling memberikan komentar meskipun tidak diminta. Namun, hal itu tidak separah seperti yang terjadi pada siklus I.

Berdasarkan data yang ada diketahui bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat baik ketika peneliti minta lagi untuk membentuk kelompok. Pada siklus II ini kelompok masih sama dengan siklus I. Hal ini dikarenakan naskah drama yang ditulis oleh siswa jumlah tokohnya sudah disesuaikan dengan kelompok tersebut, cuma formasinya yang sedikit di ubah setelah mendapatkan komentar dari peneliti dan kelompok lain tentang permainan peran yang mereka lakukan. Para siswa bisa mengevaluasi sendiri kelompoknya, jadi ada pergantian peran disana, siswa yang dianggap lebih pantas memerankan tokoh tersebut diberi kesempatan oleh kelompoknya untuk memerankannya agar permainan peran selanjutnya menjadi lebih baik.

Selanjutnya siswa memberikan respon yang baik ketika diminta untuk berlatih kembali dengan kelompoknya, karena peneliti memberikan motivasi bahwa kelompok yang pada siklus II mampu bermain peran dengan baik dan mendapat predikat kelompok terbaik

akan mendapatkan hadiah, hal inilah yang membuat siswa berlomba-lomba memberikan penampilan terbaik mereka.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan bermain peran dengan metode sosiodrama sangat baik. Semangat para siswa pada siklus II ini lebih baik daripada siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan antusias mereka mulai dari mengikuti apersepsi guru berkaitan dengan materi bermain peran yang telah mereka dapatkan pada siklus I, pembentukan kelompok, berlatih memerankan tokoh, dan pelaksanaan permainan peran di depan kelas, meskipun dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang berbicara sendiri.

Proses pembelajaran pada siklus II ini lebih kondusif dibandingkan dengan siklus I. Hasil yang dicapai siswa sudah baik dan antusias siswa masih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Antusias siswa ini diketahui dari respon atau ekspresi sebagian besar siswa yang peneliti ajar. Sebagian besar wajah mereka menampilkan ekspresi kagum terhadap teknik mengajar yang peneliti gunakan, karena pembelajaran keterampilan bermain peran dengan metode sosiodrama ini dapat dijadikan sarana rekreasi untuk menyegarkan kembali pikiran mereka. Peneliti menyadari hal tersebut karena berdasarkan pengamatan di lapangan dan tanya-jawab dengan guru mata pelajaran lain di kelas itu, sesuai dengan kurikulum KTSP, siswa SMP kelas VIIIA mendapatkan 15 mata pelajaran dan menjelang akhir semester II ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang

membutuhkan banyak waktu, tenaga dan pikiran untuk menilai ketuntasan belajar mereka. Jadi, peneliti bisa memaklumi jika selama proses pembelajaran ada siswa yang berbicara sendiri untuk membicarakan tugas-tugas itu. Namun, dalam proses pembelajaran, peneliti tidak menemukan siswa yang mengerjakan tugasnya selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Hasil Wawancara

Pada siklus II kali ini, wawancara tetap dilakukan pada tiga orang siswa yang mendapat nilai paling tinggi, cukup, dan nilai paling rendah dalam menulis teks drama. Wawancara pada siklus II ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana perubahan sikap siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Wawancara ini mengungkap tentang: 1) pendapat siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung, 2) pendapat siswa mengenai pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode sosiodrama, 3) perasaan siswa ketika diminta untuk bermain peran dengan naskah yang ditulis sendiri oleh siswa, 4) kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajarn bermain peran, 5) usaha yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan dalam bermain peran, dan 6) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Ketiga siswa yang memperoleh nilai tertinggi, cukup, dan nilai terendah memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Siswa pada umumnya menerima pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan baik. Ketika peneliti menanyakan

kesulitan yang dialami oleh masing-masing siswa, ketiga siswa tersebut memberikan jawaban yang sama. Ketiga siswa tersebut mengatakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan, ketika diminta untuk bermain peran di depan kelas. Pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode sosiodrama yang telah dilakukan oleh peneliti, ternyata dapat memberikan manfaat bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh ketiga siswa tersebut. Mereka mengemukakan bahwa pembelajaran bermain peran yang telah dilakukan oleh peneliti membuat mereka lebih paham mengenai hal-hal yang berkaitan dengan drama dan memudahkan siswa untuk bermain peran dan berekspresi.

3) Hasil Jurnal

Sama halnya dengan siklus I, data nontes penelitian ini juga diperoleh dari jurnal guru dan jurnal siswa. Jurnal guru pada siklus II ini juga terdiri atas dua buah jurnal. Jurnal yang pertama berisi kegiatan-kegiatan yang guru lakukan di kelas dan jurnal yang kedua berisi deskripsi keadaan kelas atau respon siswa yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ada aspek yang terdapat kedua jurnal ini mengalami perubahan. Pada siklus II ini peneliti tidak lagi menyampaikan materi pembelajaran karena materi pembelajaran sudah peneliti berikan pada siklus I, namun peneliti memberikan apersepsi kepada siswa untuk menggali pengetahuan dan pengalaman mereka mengenai bermain peran yang telah mereka dapatkan pada siklus I. Selanjutnya, hasil jurnal guru dan jurnal siswa tersebut peneliti uraikan berikut ini.

a. Jurnal Siswa

Jurnal siswa merupakan jurnal yang harus diisi oleh siswa. Jurnal siswa ini diisi setelah proses pembelajaran selesai. Tujuan diadakan jurnal siswa ini adalah untuk mengetahui segala sesuatu yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa.

Pada dasarnya siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Karena strategi pembelajaran yang digunakan peneliti sangat membantu dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan sosiodrama sebagai metode dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam bermain peran.

Pernyataan mereka membuktikan bahwa mereka tertarik dan menyukai materi yang diajarkan oleh peneliti. Pada dasarnya siswa tidak mengalami kesulitan untuk bermain peran setelah menggunakan metode sosiodrama sebagai metode dalam pembelajaran bermain peran. Dari metode tersebut dapat memudahkan siswa dalam memainkan peran karena naskah yang mereka perankan mereka tulis sendiri berdasarkan kejadian atau masalah-masalah social yang terjadi sehari-hari di kehidupan siswa, sehingga lebih memudahkan siswa untuk bermain peran.

b. Jurnal Guru

Jurnal guru berisi tentang hal-hal yang dirasakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung, dapat

digambarkan bahwa peneliti merasa puas terhadap pembelajaran pada waktu itu, karena siswa sepenuhnya mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa terlihat lebih siap untuk mengikuti pembelajaran bermain peran. Siswa memberikan respon yang baik ketika peneliti mulai pembelajaran bermain peran. Kehadiran sosiodrama sebagai metode dalam pembelajaran sangat membantu siswa untuk bermain peran yang lebih baik lagi. Ketika peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok, siswa langsung merespon dengan baik. Mereka langsung berkelompok dengan kelompok yang sudah ditentukan. Kemudian mereka bekerjasama dan berlatih sesuai dengan naskah yang telah mereka tulis sendiri. Dan situasi kelas pun terlihat lebih kondusif daripada siklus I, meskipun masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri. Secara keseluruhan, siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Mereka lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bermain peran.

4) Hasil Dokumentasi Foto

Pada siklus I ini, dokumentasi foto yang diambil meliputi aktivitas siswa ketika memperhatikan penjelasan peneliti, aktivitas siswa ketika mendiskusikan teks drama yang akan diperankan, dan penampilan kelompok di depan kelas untuk bermain peran. Dokumentasi berupa gambar ini digunakan sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung dan digunakan untuk memperjelas data penelitian lain yang hanya terdeskripsi melalui angka-angka dan kata-kata. Jadi, pembahasan akan menjadi lebih jelas dan lebih lengkap. Selanjutnya, deskripsi gambar aktivitas siswa selama mengikuti proses

pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama pada siklus II selengkapnya dipaparkan berikut ini.



Gambar 8. Aktivitas Siswa Memperhatikan Penjelasan Peneliti

Gambar di atas merupakan aktivitas siswa ketika peneliti menjelaskan materi. Dalam gambar tampak para siswa dengan antusias memperhatikan penjelasan tersebut. Ada siswa yang mencatat hal-hal yang menurut mereka penting dan ada pula siswa yang berbicara sendiri, tidak memperhatikan penjelasan yang guru berikan. Hal ini mengganggu siswa lain yang sedang memperhatikan penjelasan yang peneliti berikan untuk mendapatkan gambaran dalam bermain peran. Kondisi agar siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti agar mereka memahami apa yang harus mereka lakukan dan kerjakan telah peneliti sarankan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Namun, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan tersebut dengan berbicara sendiri. Tapi pada pembelajaran siklus II ini lebih baik dan

lebih kondusif dari pembelajaran pada siklus I, frekuensi siswa yang berbicara sendiri dengan teman yang siswa yang memperhatikan penjelasan dari peneliti lebih sedikit jika dibandingkan pada siklus I. Selanjutnya, aktivitas siswa ketika diminta untuk mendiskusikan naskah yang telah mereka buat sendiri.



Gambar 9. Aktivitas Siswa Mendiskusikan Teks Drama

Dari gambar 9 tersebut diketahui bahwa siswa bekerja sama dengan memberikan sumbangan pemikiran dalam mendiskusikan naskah drama yang telah mereka tulis sendiri. Pada saat mendiskusikan naskah drama mereka lebih tenang dan lebih kondusif proses pembelajaran yang sedang berlangsung, mereka juga sangat antusias untuk bisa menjadi kelompok dengan penampilan dramanya terbaik karena akan mendapatkan hadiah dan penghargaan dari peneliti.

Selanjutnya, penampilan kelompok di depan kelas untuk bermain peran dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Penampilan Siswa dalam Bermain Peran

Dari gambar 10 tersebut diketahui bahwa pelaksanaan permainan peran di depan kelas sudah berjalan dengan baik. Ketika tampil, semua siswa yang terlibat di dalamnya mengikutinya dengan cukup serius. Siswa yang berbicara sendiri ketika anggota yang lain bermain peran sudah berkurang.



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14

Dari gambar 11, 12, 13, dan 14 terlihat siswa bermain peran dengan baik, mereka sudah memahami peran mereka masing-masing, terlihat blocking yang baik dan tidak membelakangi penonton, keseriusan mereka dalam memainkan peran juga sudah baik, mereka sudah tidak terlihat bercanda, mimik muka yang mereka tunjukkan juga sudah sesuai.

5) Rekaman Video

Pada siklus II ini peneliti juga menggunakan rekaman video untuk menjangkau data nontes. Rekaman video ini juga akan memberikan data yang lebih lengkap mengenai keterampilan bermain peran siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran akan terekam dengan jelas melalui rekaman video ini. Tidak hanya aktivitas siswa saja, keterampilan bermain peran siswa pun akan terekam. Rekaman video ini juga dapat peneliti putar kembali untuk memberikan penilaian keterampilan bermain peran siswa. Jadi, rekaman video ini akan memberikan data yang lebih lengkap karena tidak hanya suara siswa saja yang terdengar tetapi juga kemampuan bermain perannya.

Aktivitas siswa yang diuraikan dari hasil rekaman video ini meliputi aktivitas siswa selama bermain peran

4.2.2 Refleksi Siklus II

Hasil penilaian pada tes siklus II telah menunjukkan perubahan yang sangat berarti. Hal ini dilihat dari tingginya nilai rata-rata siswa yang berhasil dicapai oleh siswa sebesar 75,57. Bermain peran pada siklus II masuk dalam kategori baik Karen telah ditentukan dan mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil nontes yang berupa hasil observasi, hasil wawancara, hasil jurnal guru dan jurnal siswa juga telah menunjukkan sikap perilaku siswa ke arah yang lebih positif.

B. Pembahasan

4.3.1 Peningkatan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong dengan Metode Sosiodrama

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai pelaksanaan tindakan yang merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus I. Untuk memperoleh hasil penelitian, dilakukan penjarangan data tes dan nontes dengan menggunakan instrumen tes dan nontes, baik pada siklus I maupun siklus II. Dari hasil tersebut diketahui taraf peningkatan keterampilan bermain peran siswa dan

efektivitas penggunaan metode sosiodrama. Berikut ini disajikan paparan peningkatan keterampilan bermain peran siswa dan efektivitas penggunaan metode sosiodrama.

Berdasarkan hasil tes keterampilan bermain peran dengan metode sosiodrama diperoleh hasil bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 6,94%, yaitu dari 68,83% pada siklus I meningkat menjadi 75,77% pada siklus II. Meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 68,83 pada siklus I menjadi 75,77 pada siklus II ini terjadi akibat adanya perbaikan pada siklus II dari refleksi pada siklus I dan masukan para siswa dari jurnal siswa dan wawancara. Sedangkan peningkatan pada tahap prasiklus ke siklus I adalah sebesar 8,31% yaitu dari nilai rata-rata sebesar 60,52 pada siklus I meningkat menjadi 68,83. Perbaikan yang terjadi ini dikarenakan peneliti menggunakan metode sosiodrama yang lebih memudahkan siswa dalam menentukan tema dan bermain peran karena mereka menulis naskah mereka sendiri berdasarkan kejadian-kejadian sosial yang terjadi sehari-hari di lingkungan sekitar mereka, atau bahkan kejadian yang pernah mereka alami sendiri. Sedangkan peningkatan dari tahap prasiklus ke siklus II adalah sebesar 15,25% yaitu nilai rata-rata yang semula pada tahapprasiklua adalah sebesar 60,52 meningkat menjadi 75,57. Hal ini terjadi tak lepas dari tindakan-tindakan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti, tindakan perbaikan tersebut meliputi pembahasan dan pemberian komentar terhadap setiap permainan peran yang siswa lakukan sebagai bahan evaluasi bagi mereka, dan latihan yang lebih intensif. Upaya perbaikan ini merupakan hasil refleksi pada tahap prasiklus dan siklus I.

Pada siklus I, keterampilan bermain peran siswa melalui metode sosiodrama kurang memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif dengan adanya siswa yang lebih bergantung pada teman lain dan berbicara sendiri sehingga mengganggu siswa yang lain. Hal ini disebabkan oleh kondisi fisik dan mental siswa yang lelah mengikuti 15 mata pelajaran yang diajarkan kepadanya. Sesuai kurikulum KTSP, siswa SMP kelas VIII mendapatkan 15 mata pelajaran yang menjelang akhir semester ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran yang banyak untuk menilai ketuntasan belajar siswa. Selain itu, pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini masih dirasakan baru oleh siswa sehingga pola pembelajaran ini merupakan proses awal bagi siswa untuk menyesuaikan diri dalam belajar. Ketika tampil di depan, masih banyak siswa yang merasa gugup, menggunakan intonasi seperti orang membaca, dan ada yang kurang bisa mengekspresikan peran yang mereka lakoni.

Walaupun pada siklus I hasil tes keterampilan bermain peran siswa kurang memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, namun pada proses selanjutnya hasil yang dicapai sudah memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Perubahan itu tidak lepas dari tindakan-tindakan yang peneliti lakukan dan pemberian motivasi kepada siswa untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada serta motivasi kepada siswa untuk memahami pentingnya keterampilan bermain peran dalam kehidupan

sehari-hari. Hal ini peneliti lakukan untuk memotivasi siswa agar mereka sadar dan mau berlatih bermain peran dengan sungguh-sungguh. Dengan bekal motivasi tinggi akan lebih mudah bagi siswa untuk menerima dan mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang di dalamnya diwarnai dengan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan bukti bahwa kelas tersebut hidup. Oleh karena nilai rata-rata hasil belajar para siswa yang diperoleh telah menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dianggap berhasil dan tidak diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan keterampilan bermain peran siswa tersebut sebenarnya meliputi peningkatan kesembilan aspek di dalamnya. Sebagai gambaran, perolehan nilai rata-rata tiap aspek pada siklus I dan siklus II beserta perbandingan dan peningkatan tiap-tiap aspek keterampilan bermain peran tersebut disajikan dalam tabel 22 berikut ini.

Tabel 22. Perbandingan Nilai Tiap-tiap Aspek Keterampilan Bermain Peran

No	Aspek	Skor Rata-rata Kelas			Peningkatan (%)		
		PS	SI	SII	PS-SI	SI-SII	PS-SII
1.	Volume Suara	-	69,95	76,45	-	6,50	-
2.	Lafal	-	67,82	74,24	-	6,42	-
3.	Jeda	-	68,37	74,71	-	6,34	-
4.	Artikulasi	-	69,08	75,18	-	6,10	-
5.	Intonasi	-	68,82	76,45	-	7,63	-

6.	Pemahaman Peran	-	68,89	76,66	-	7,77	-
7.	Mimik muka	-	68,45	76,21	-	7,76	-
8.	Gestur	-	68,42	75,42	-	7,00	-
9.	Bloking	-	69,68	76,66	-	6,98	-
Jumlah Rata-rata		60,52	68,83	75,77	8,31	6,94	15,25

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes keterampilan bermain peran dari siklus I ke siklus II sebagaimana tersaji dalam tabel 32 di atas, dapat dijelaskan bahwa keterampilan bermain peran siswa pada setiap aspek penilaian keterampilan bermain peran mengalami peningkatan. Pada aspek volume suara, keterampilan siswa meningkat 6,50%. Aspek lafal mengalami peningkatan sebesar 6,42%. Aspek penempatan jeda meningkat sebesar 6,34%. Selanjutnya, aspek artikulasi mengalami peningkatan sebesar 6,10%. Aspek intonasi meningkat sebesar 7,63%. Adapun aspek pemahaman peran meningkat sebesar 7,77%. Aspek mimik muka meningkat sebesar 7,76%. Aspek gestur mengalami peningkatan sebesar 7,00%. Dan aspek bloking meningkat sebesar 6,94%. Jadi secara keseluruhan, keterampilan bermain peran siswa mengalami peningkatan sebesar 6,94% dari 68,83% pada siklus I menjadi 75,77% pada siklus II.

4.3.2 Perubahan Perilaku

Peningkatan-peningkatan tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal siswa itu sendiri.

Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II lebih menunjukkan pembelajaran yang kondusif. Pada siklus II ini siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dengan segala tugas yang diberikan oleh guru. Siswa terlihat antusias mengikuti proses berlangsungnya pembelajaran bermain peran dengan ditandai oleh semangat dalam mengajukan komentar sebagai bahan evaluasi bagi teman, mereka juga mengajukan pendapat kepada kelompok yang tampil berkaitan dengan hasil permainan peran mereka. Suasana kelas pun cukup tenang tidak seperti pada siklus I, meskipun masih ada siswa yang bicara sendiri. Perhatian siswa tertuju pada seluruh proses pembelajaran. Ada yang berperan sebagai tokoh utama, pemeran pembantu, tokoh antagonis maupun protagonis. Mereka sibuk dengan aktivitas masing-masing sesuai dengan peran dan tugasnya. Dengan demikian, interaksi pembelajaran berlangsung lancar dan efektif.

Selanjutnya, faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil pembelajaran siswa dijelaskan berikut ini. Berdasarkan analisis, faktor internal yang berpengaruh adalah adanya dorongan yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara maupun jurnal, didapatkan informasi bahwa siswa akan berusaha mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami ketika bermain peran pada siklus I dengan cara berlatih agar tidak merasa gugup lagi dan lebih percaya diri ketika bermain peran di depan banyak orang. Selain itu, siswa juga merasakan manfaat yang besar dari pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini. Manfaat yang diperoleh itu antara lain siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan maupun suasana baru

dalam belajar. Siswa juga dapat mengukur tingkat keterampilan bermain perannya (merefleksi diri), dapat menjadikan pembelajaran ini sebagai sarana untuk melatih keterampilan bermain peran, dan menciptakan kebersamaan di antara siswa dengan bekerja sama dalam kelompok.

Kemudian, faktor eksternal yang mendukung keberhasilan pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini lebih mengarah pada program pembelajaran di sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri I Mayong, Jepara menjelang akhir semester, di mana sesuai kurikulum KTSP ini, siswa SMP kelas VIII mendapatkan 15 mata pelajaran yang menjelang akhir semester ini hampir semua guru memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran yang banyak untuk menilai ketuntasan belajar siswa. Hal yang mendukung keberhasilan pembelajaran ini adalah pada siklus II sebagian besar tugas yang diberikan kepadanya sudah diselesaikan. Jadi, perasaan siswa pada siklus II ini agak lebih lega karena telah menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang lainnya, sehingga lebih antusias mengikuti proses pembelajaran pada siklus II.

Pada intinya, siswa senang mengikuti pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini. Hal ini diketahui dari jurnal guru, jurnal siswa, wawancara, dan observasi. Memang, kondisi siswa pada siklus I menunjukkan kondisi yang kurang bersemangat/ antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain hasil belajar siswa yang masih rendah, kondisi kelas juga belum kondusif. Gambaran situasi tersebut dapat dilihat

pada dokumentasi foto ketika pembelajarn berlangsung dan dokumentasi video ketika pembelajaran bermain peran berlangsung. Dari dokumentasi tersebut kita ketahui bahwa banyak siswa yang berbicara sendiri ketika siswa/kelompok lain tampil di depan kelas menyajikan hasil kerjanya.

Selanjutnya, dari jurnal maupun wawancara diketahui bahwa siswa merasa kurang percaya diri, gugup dan kurang menguasai materi ketika bermain peran di depan kelas, sehingga berpengaruh pada hasil tes keterampilan bermain peran siswa. Kondisi tersebut disebabkan kurang terbiasanya siswa dalam bermain peran dan berekspresi. Dengan demikian, tidak mengherankan jika siswa masih merasa kurang percaya diri, gugup dan tidak menguasai materi (naskah) dalam bermain peran.

Meskipun hasil tes keterampilan bermain peran siswa pada siklus I belum termasuk pada kategori baik, namun setidaknya ada upaya berupa usaha siswa untuk memperbaiki kesulitan-kesulitan yang ditemui dengan cara berlatih agar dapat bermain peran dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil jurnal yang diisi siswa maupun wawancara pada siklus I.

Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I selanjutnya diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II. Pada siklus II, perencanaan dilakukan dengan lebih matang, sehingga hasil yang dicapai pun menunjukkan peningkatan. dalam pengambilan data peneliti tidak hanya menggunakan dokumentasi foto tetapi juga menggunakan dokumentasi video. Hal ini dilakukan karena data dari instrumen nontes tersebut digunakan untuk

memperkuat analisis sehingga hasil penelitian yang didapat lebih valid dan lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Suasana belajar pada siklus II ini lebih kondusif. Siswa senang mengikuti pembelajaran keterampilan bermain peran melalui metode sosiodrama ini. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran keetrampilan ini dapat dijadikan siswa sebagai sarana rekreasi untuk menyegarkan pikiran kembali setelah lelah fisik dan mentalnya mengikuti pelajaran di kelas. Apalagi, berdasarkan kurikulum KTSP, siswa SMP kelas VIII mendapatkan 15 mata pelajaran yang menjelang akhir semester II ini hampir semua guru mata pelajaran di kelasnya memberikan tugas, baik individu maupun kelompok, yang membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk menyelesaikannya. Namun, pada siklus II ini sebagian besar tugas-tugas tersebut sudah mereka selesaikan, sehingga beban siswa berkurang. Hal ini diketahui dari tanya-jawab peneliti dengan guru mata pelajaran di kelas itu dan tanya-jawab dengan siswa di luar kelas.

Selanjutnya, dari jurnal, wawancara, dan rekaman video diketahui bahwa keterampilan bermain peran siswa pada siklus II ini lebih baik daripada siklus sebelumnya. Siswa sudah tidak lagi merasa kurang percaya diri, gugup atau tidak menguasai naskah saat bermain peran di depan kelas, sehingga hasil tes keterampilan bermain peran siswa pada siklus II meningkat. Hal ini tidak lepas dari tindakan-tindakan yang peneliti lakukan, antara lain perubahan formasi kelompok agar merata komposisi anggotanya, penggantian model diskusi dengan model diskusi dalam suasana formal, dan motivasi kepada

siswa agar menghilangkan perasaan-perasaan itu agar pada diskusi berikutnya siswa lebih lancar dalam berbicara. Hasilnya, keterampilan berbicara siswa meningkat sebesar 6,94% dari 68,83% pada siklus I menjadi 75,77% pada siklus II, dan siswa menunjukkan perubahan perilaku ke arah perilaku positif selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran lebih kondusif.

Berdasarkan serangkaian analisis instrumen penjaring data, diperoleh hasil bahwa ada kesinambungan antara data yang satu dengan data yang lain, baik data tes maupun nontes, untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain peran siswa dan efektivitas penggunaan metode sosiodrama. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa keterampilan bermain peran siswa meningkat sebesar 6,94% dari 68,83% pada siklus I menjadi 75,77% pada siklus II, dan metode sosiodram efektif digunakan dalam pembelajaran dengan memberikan materi seputar dunia siswa yang dekat dengan kehidupan mereka di sekolah serta adanya model dalam pembelajaran yang bisa ditiru siswa.

Sama halnya dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh para peneliti lain, penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan ini mampu menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan tidak diulang pada siklus berikutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan bermain peran siswa kelas VIII A SMP Negeri I Mayong, Jepara Tahun Pelajaran 2008/2009 meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama. Peningkatan itu terlihat dari perubahan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 6,94%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 68,83%, sedangkan pada siklus II, hasil yang dicapai sebesar 75,77%. Peningkatan nilai tes keterampilan bermain peran ini meliputi seluruh aspek keterampilan bermain peran yang dijadikan kriteria penilaian. Aspek-aspek tersebut adalah 1) volume suara, 2) lafal, 3) jeda, 4) artikulasi, 5) intonasi, 6) pemahaman peran, 7) sikap, gerak-gerik dan mimik yang wajar, 8) gestur, dan 9) bloking,. Aspek volume suara meningkat sebesar 6,50%. Aspek lafal meningkat sebesar 6,42%. Aspek jeda meningkat sebesar 6,34%. Aspek artikulasi meningkat sebesar 6,10%. Aspek intonasi meningkat sebesar 7,63%. Aspek pemahaman peran meningkat sebesar 7,77%. Selanjutnya, aspek mimik muka meningkat sebesar 7,76%. Aspek gestur meningkat sebesar 7,00%, dan aspek bloking meningkat sebesar 6,94%. Dari sembilan aspek keterampilan bermain peran tersebut, yang mengalami peningkatan tertinggi adalah aspek pemahaman peran sebesar 7,77%, sedangkan aspek yang terendah peningkatannya adalah aspek artikulasi sebesar 6,10%.

2. Siswa mengalami perubahan perilaku dalam pembelajaran ke arah positif. Perilaku tersebut yaitu siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran pada siklus II, saling bekerja sama dalam kelompok, tidak merasa gugup ataupun kurang percaya diri.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Para guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya kreatif dalam menentukan pendekatan dalam pembelajaran keterampilan bermain peran siswa agar siswa tidak merasa jenuh mengikuti pembelajaran;
2. Metode sosiodrama terbukti mampu meningkatkan keterampilan bermain peran siswa. Oleh karena itu, para guru Bahasa dan Sastra Indonesia dapat menggunakan metode sosiodrama sebagai alternatif pembelajaran keterampilan bermain peran.
3. Para guru bidang studi lain dapat mengadaptasi metode pembelajaran ini dalam membelajarkan mata pelajaran kepada siswa; dan
4. Para pakar atau praktisi bidang pendidikan bahasa dapat melakukan penelitian sejenis dengan metode pembelajaran yang berbeda, sehingga didapatkan berbagai alternatif pembelajaran keterampilan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina. 2007. *Peningkatan Kemampuan Bermain Drama Anak-Anak dengan Metode Perkampungan Sastra pada Siswa Kelas V SD Negeri 01*

Sekaran, Gunung Pati, Semarang Tahun Ajaran 2006/2007. Skripsi: Unnes.

Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Amaniyah. 2008. *Peningkatan Motivasi Siswa dalam Bermain Peran melalui Media Audio Visual dengan Teknik Karifikasi Nilai/ VCT Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Sarang Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi: Unnes.

Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian sebagai Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsjad, Maidar G, U S Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* Jakarta: Erlangga.

Depdikbud. 1980. *Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Djojuroto, Kinayati, Sumayati, M.L.A. 2000. *Prinsip-prinsip Dasar Penelitian Bahasa Sastra*. Jakarta: Nuansa.

Hamalik, Oemar. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA Menuju Profesionalitas Guru dan Tenaga Pendidik*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Hartono, Bambang. 2007. *Kajian Kurikulum Bahasa Indonesia*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Komara, Endang. 2009. "Model Bermain ¹²³ dalam Pembelajaran Partisipatif." <http://khoirulanwari.wordpress.com> (akses tanggal 8 Maret 2009)

- Kussatyo, B, Aslam. 2002. *Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama melalui Pendekatan Inquiri pada Siswa Kelas II G MAN Kendal*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Martawidenda, Kamaludin dan Amalia, Farida. 2008. *Pembelajaran Berpidato dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran pada Siswa SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2005/2006*
<http://digilib.upi.edu/pasca/available/etd-0905106-090056/> diakses minggu 8 maret 2008.
- Neelands, Jonothan. 1993. *Pendidikan Drama: Pedoman Mengajarkan Drama*. Semarang: Dahara Prize.
- Nuryatin, Agus. 2005. *Paparan Perkuliahan Pengantar Ilmu Sastra*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Purnomo, Eko. 2005. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama dengan Metode Siodrama dan Bermain Peran pada Siswa Kelas II B SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi: Unnes.
- Rahmanto, B. 1993. *Metode Pengajaran Sastra: Pegangan Guru Pengajar Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rakhmat, Jalaludin. 1994. *Retorika Modern Pendekatan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ratri. 2008. "Mengajar dengan Bermain Peran"
<http://digilib.upi.edu/pasca/> diakses minggu 8 maret 2008.
- Roestiyah, N, K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ruqiyah. 2002. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas II Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2001/2002*. Skeipsi. Unnes.
- Soeparwoto. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES.

- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Tarigan, Henry, Guntur. 1983. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*: Bandung Angkasa.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Waluyo, Herman, J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta. PT Hanindita Graha Widya.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.
- _____. 2005. *Kesusastraan Sekolah: Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Grasindo.

Filename: 6062
Directory: D:\AJIEK Digilib
Template: C:\Users\Pak
 DEDE\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Title:
Subject:
Author: SIBA COM
Keywords:
Comments:
Creation Date: 20/03/2011 12:35:00
Change Number: 5
Last Saved On: 20/03/2011 12:42:00
Last Saved By: pakdede
Total Editing Time: 8 Minutes
Last Printed On: 21/03/2011 7:35:00
As of Last Complete Printing
 Number of Pages: 142
 Number of Words: 26.550 (approx.)
 Number of Characters: 151.340 (approx.)