



**PEMBELAJARAN NOVEL JAWA DI SMK
DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

DEWI RIYANI

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2601409027

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "*Pembelajaran Novel Jawa di SMK dengan Teknik Sostodrama*" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Juni 2016

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum (196511251994021001)

Pembimbing I

Ucik Fundayah, S.Pd., M.Pd (198401062008122001)

Pembimbing II

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul "*Pembelajaran Novel Jawa di SMK dengan Teknik Sosiodrama*" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Juni 2016

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum (196107041988031003)
Ketua

Drs. Widodo, M.Pd (196411091994021001)
Sekretaris

Erni Dyah Kurnia, S.S., M.Hum (197805022008012025)
Penguji I

Ucik Fuadbiyah, S.Pd., M.Pd (198401062008122001)
Penguji II/Pembimbing II

Yusro Edy Nugroba, S.S., M.Hum (196511251994021001)
Penguji III/Pembimbing I

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Fakultas Bahasa dan Seni



Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Dewi Riyani

NIM : 2601409027

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

Judul Skripsi : *Pembelajaran Novel Jawa di SMK*

Dengan Teknik Sosiodrama

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang semua sumbernya telah saya jelaskan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan Universitas batal saya terima.

Semarang,

2016



Dewi Riyani

2601409027

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Memulai dengan penuh keyakinan

Menjalankan dengan penuh keikhlasan

Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”



Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu guru bidang studi Bahasa Jawa
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pembelajaran Novel Jawa di SMK dengan Teknik Siodrama*.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati, penulisan skripsi ini dapat selesai berkat dorongan, saran, kritik dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum, (selaku dosen pembimbing I) dan Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd, (selaku dosen pembimbing II) yang tulus ikhlas dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyusun skripsi;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyusun skripsi;
4. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah banyak membekali ilmu dan memberikan motivasi belajar sehingga skripsi ini terselesaikan;
5. Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian;

6. Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
7. Mita Wahyuni, S.Pd, guru bidang studi Bahasa Jawa di SMK Negeri 4 Semarang yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian;
8. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Diyan Yanuario yang tidak lelah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyusun penulisan skripsi ini;
10. Teman-teman Wonk kost yang selalu memberikan semangatnya dalam menyelesaikan skripsi ini,
11. Teman-teman Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa yang menemani dan menyemangati penulis selama belajar di Universitas Negeri Semarang,
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Penulis berharap semua yang terdapat dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca. Kritik dan saran dari pembaca tentu penulis harapkan untuk perbaikan karya-karya tulis di masa mendatang.

Semarang,

2016

Dewi Riyani

ABSTRAK

Riyani, Dewi. 2016. *Pembelajaran Novel Jawa di SMK dengan Teknik Sosiodrama*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Univeritas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S.,M.Hum Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: novel jawa, teknik sosiodrama

Menciptakan pendidikan yang berkualitas mendorong pemerintah untuk melakukan perbaikan di bidang pendidikan, salah satunya dengan diterapkannya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan kemampuan bagi siswa. Penerapan kurikulum yang baru menuntut guru untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran. Perkembangan IPTEK juga menuntut siswa lebih sering menggunakan *gadget* daripada membaca buku. Faktor ini menyebabkan ketertarikan siswa dalam membaca buku bacaan bahasa Jawa menjadi rendah. Teknik sosiodrama yang diimplementasikan dalam pembelajaran novel Jawa merupakan inovasi untuk mengatasi berkurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran novel Jawa. Teknik sosiodrama merupakan salah satu bagian dari metode simulasi yang pelaksanaannya dengan mementaskan drama yang berkaitan dengan kehidupan sosial bermasyarakat. Teknik ini sesuai dengan karakter siswa SMK yang lebih menekankan praktik daripada teori yang menjadikan siswa berperilaku aktif. Teknik ini menuntut siswa berkegiatan secara berkelompok sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana deskripsi teknik sosiodrama dalam pembelajaran novel Jawa di SMK? (2) Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang setelah menggunakan teknik sosiodrama dalam pembelajaran sastra petikan novel Jawa?

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif didasarkan pada eksperimen yang didukung dengan implementasi teknik sosiodrama dan pengamatan langsung dalam pembelajaran.. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI T.GB 2 di SMK Negeri 4 Semarang. Data dalam penelitian ini berupa deskripsi tentang teknik sosiodrama dan perubahan perilaku siswa setelah dilakukan pembelajaran novel Jawa menggunakan teknik sosiodrama. teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini ada analisis sebelum di lapangan, analisis selama di lapangan, reduksi data dan verifikasi penarikan kesimpulan. Teknik pemaparan menggunakan teknik formal dan informal.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan deskripsi teknik sosiodrama dalam pembelajaran novel Jawa dengan judul “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo dan perubahan perilaku pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang. Deskripsi tentang teknik sosiodrama berisi tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alokasi waktu, pelaksanaan teknik sosiodrama, materi pelaksanaan teknik sosiodrama, stimulus dan respons antara guru dan peserta didik. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan penelitian ini, dari 36 siswa sebanyak 44,4% tidak tuntas KKM pada pembelajaran novel sebelumnya. Artinya hanya 55,6% atau sebanyak 20 siswa yang nilainya lulus KKM. Nilai itu meningkat setelah dilakukan pembelajaran novel dengan teknik sosiodrama menjadi 100%, artinya semua siswa tuntas. Nilai rata-rata sebelumnya di bawah KKM yaitu 74,8 meningkat menjadi 86,5 di atas nilai KKM 75. Perilaku siswa mengalami perubahan ke arah yang positif saat dilakukan pembelajaran novel Jawa menggunakan teknik sosiodrama, diantaranya siswa lebih antusias dalam pembelajaran, siswa bekerjasama dengan teman ketika mendapatkan tugas kelompok, siswa mau menerima kritik dan penilaian teman, siswa lebih aktif dalam bertanya kepada guru, siswa berani menjawab pertanyaan dan siswa berani maju ke depan kelas menampilkan sosiodrama kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat direkomendasikan yaitu hendaknya teknik sosiodrama dapat diterapkan pada pembelajaran novel Jawa karena dengan menggunakan teknik pembelajaran ini siswa lebih tertarik dan bisa memahami pembelajaran. Teknik sosiodrama juga bermanfaat bagi siswa dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

SARI

Riyani, Dewi. 2016. *Pembelajaran Novel Jawa di SMK dengan Teknik Sosiodrama*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Univeritas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S.,M.Hum Pembimbing II: Ucik Fuadhiyah, S.Pd.,M.Pd.

Tembung Pangrunut: *novel jawa, teknik sosiodrama*

Kurikulum 2013 diajab supaya bisa ningkatake keprigelan siswa. kurikulum anyar kang digunakake iki ndadekake guru supaya bisa gawe inovasi anyar anggone mulang. IPTEK kang wis sumebar ing bebrayan gawe siswa luwih asring nggunakake gedged tinimbang maca buku wacan basa Jawa. prakara iki nyebabake kawigaten siswa anggone maca buku wacan basa Jawa dadi kurang. Teknik sosiodrama nalika diparagakake ana ing piwulangan novel Jawa, minangka inovasi kanggo ngrantasi kurange rasa kawigaten siswa marang piwulangan novel Jawa. Teknik sosiodrama minangka salah sawijine metode simulasi kanthi mentasake drama kang gegayutan karo kauripan ing sajroning bebrayan. Teknik iki wis trep karo siswa SMK kang duweni karakter praktek tinimbang teori, saengga siswa duweni tumindak aktif. Supaya gawe rasa seneng marang piwulangan novel, teknik iki ditindakake minangka cara klompok.

Saka andharan ing dhuwur, prakara ing panaliten iki yaiku (1) kepriye andharan teknik sosiodrama ing piwulangan novel Jawa ana SMK? (2) kepriye patrape siswa kelas XI ing SMK Negeri 4 Semarang nalika piwulangan novel Jawa nganggo teknik sosiodrama?

Panaliten iki migunakake metode deskriptif kualitatif adhedhasar eksperimen kang diparagakake langsung ing piwulangan. Panaliten iki diparagakake ana ing kelas XI T.GB 2 SMK Negeri 4 Semarang. Data saka panaliten iki yaiku andharan teknik sosiodrama lan patrap siswa sawise nampa piwulangan novel Jawa migunakake teknik sosiodrama. Anggone nglumpukake data migunakake observasi, wawancara, angket lan dokumentasi. Anggone nganalisis data migunakake analisis sak durunge ing lapangan, analisis nalika ing lapangan, reduksi data lan verifikasi dhudhutan. Anggone ngandharake migunakake teknik formal lan informal.

Asil panaliten iki nuduhake andharan teknik sosiodrama ing piwulangan novel Jawa kanthi irah-irahan "IBU" anggitane Poerwadhie Atmodihardjo lan patrape siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang. Andharan teknik sosiodrama wujud Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), wektu kang digunakake praktek teknik sosiodrama, cara praktek teknik sosiodrama, materi sosiodrama, stimulus lan respons antarane guru lan siswa. Biji siswa ana undhakan sawise nampa paneliten iki. Saka 36 siswa 44,4% ora tuntas KKM sak durunge paneliten. Tegese 55,6% utawa cacache ana 20 siswa kang bijine lulus KKM. Biji iku mundhak sawise dipraktekake pambelajaran novel Jawa kanthi teknik

sosiodrama dadi 100%, tegese kabeh siswa lulus. Sak durunge panaliten iki biji rata-rata siswa yaiku 74,8 mundhak dadi 86,5. Ateges biji siswa mundhak ing sandhuwure KKM yaiku 75. Patrap siswa dadi luwih becik nalika praktek piwulangan novel Jawa migunakake teknik Sosiodrama. Para siswa wis siyaga sak durunge pabelajaran, para siswa kanthi cara kelompok anggone garap tugas, siswa gelem nampa kritik lan pambijine kanca, siswa wani takon marang guru, siswa wani mangsuli pitakonan lan maju ing ngarep kelas maragakake sosiodrama klompok.

Adhedhasar asil panaliten, pamrayoga kang bisa diaturake yaiku prayogane teknik sosiodrama bisa ditrepake ana ing pabelajaran novel Jawa. Teknik sosiodrama ndadekake siswa luwih seneng lan mudheng babagan pelajaran. Teknik sosiodrama uga migunani kanggo siswa lan bisa dipraktekake ana ing bebrayan.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	10
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Landasan Teoretis	20
2.2.1 Pembelajaran Sastra	20
2.2.2 Definisi Novel	23
2.2.2.1 Unsur Intrinsik Novel	23
2.2.2.2 Unsur Ekstrinsik Novel	29
2.2.3 Sociodrama	30
2.2.3.1 Definisi Sociodrama	30

2.2.3.2 Tujuan Penggunaan Sosiodrama	31
2.2.3.3 Jenis-jenis Sosiodrama	33
2.2.3.4 Pelaksanaan Sosiodrama	34
2.2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Sosiodrama	39
2.3 Kerangka Berpikir	40
2.4 Hipotesis Tindakan	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	42
3.2 Data dan Sumber Data	43
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.4 Teknik Analisis Data.....	45
3.5 Teknik Pemaparan	48

BAB IV PEMBELAJARAN NOVEL JAWA DI SMK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA

4.1 Deskripsi Teknik Sosiodrama dalam Pembelajaran Sastra Petikan Novel Jawa pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Semarang	49
4.1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	50
4.1.2 Alokasi Waktu	58
4.1.3 Pelaksanaan Teknik Sosiodrama	60
4.1.4 Materi Pelaksanaan Teknik Sosiodrama	63
4.1.5 Stimulus dan Respons	64
4.2 Perbedaan Hasil Belajar sebelum dan Sesudah Pembelajaran Novel Jawa Menggunakan Teknik Sosiodrama	71
4.3 Perubahan Perilaku Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Semarang Setelah Menggunakan Teknik Sosiodrama dalam Pembelajaran Sastra Petikan Novel Jawa	73
4.3.1 Kesiapan Diri dalam Mengikuti Pembelajaran	74
4.3.2 Tanggapan siswa	75

BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR DIAGRAM

Diagram Jenis-Jenis Sastra	22
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Macam-Macam Teknik Pengumpulan Data	44
---	----



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Langkah-langkah pertemuan 1 dan 2	52
Tabel 4.2 Langkah-langkah pertemuan 3 dan 4	54
Tabel 4.3 Alokasi waktu	58
Tabel 4.4 Rincian alokasi waktu	59
Tabel 4.5 Pelaksanaan Sosiodrama pertemuan 1 dan 2	60
Tabel 4.6 Pelaksanaan Sisiodrama pertemuan 3 dan 4	62
Tabel 4.7 Stimulus dan respons pertemuan 1 dan 2	65
Tabel 4.8 Stimulus dan respons pertemuan 3 dan 4	68
Tabel 4.9 Prosentase nilai siswa sebelum penelitian	72
Tabel 4.10 Prosentase nilai siswa setelah penelitian	73
Tabel 4.11 Pernyataan diri	74
Tabel 4.12 Tanggapan siswa	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	85
Lampiran 2	86
Lampiran 3	87
Lampiran 4	89
Lampiran 5	96
Lampiran 6	97
Lampiran 7	99
Lampiran 8	100
Lampiran 9	101
Lampiran 10	102
Lampiran 11	103
Lampiran 12	104
Lampiran 13	105
Lampiran 14	106
Lampiran 15	107
Lampiran 16	108
Lampiran 17	109
Lampiran 18	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas merupakan langkah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan tujuan negara yang tertulis dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara tahun 1945. Pemerintah berupaya untuk mewujudkannya dengan melakukan perbaikan-perbaikan dibidang pendidikan. Diperlukan pendekatan, strategi, teknik, metode, model dan media pembelajaran yang sesuai dalam melaksanakan kegiatan mengajar di sekolah. Media pembelajaran dibuat oleh guru berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Perangkat pembelajaran harus mengacu pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Bahasa Jawa merupakan bahasa tutur yang digunakan dalam masyarakat jawa khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta, Solo dan sekitarnya. Bahasa Jawa termasuk unsur budaya yang harus dilestarikan. Pelestarian tersebut didukung dengan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/27/2011 tanggal 7 April 2011 ditetapkan dan diberlakukan Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa bagi peserta didik SMA/SMALB/MA dan SMK Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Jawa Tengah, terutama dalam upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan penguasaan Bahasa

Jawa. Peningkatan mutu pendidikan diimbangi dengan pembaharuan pada perangkat pembelajaran yang digunakan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 yang sudah berlaku selama kurang lebih enam tahun diganti dengan kurikulum yang baru yaitu Kurikulum 2013.

Penerapan kurikulum 2013 berbasis pengetahuan, pengembangan sikap, dan keterampilan diharapkan dapat menciptakan kompetensi peserta didik dalam mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Pengertian mengkomunikasikan disini adalah peserta didik akan mendapatkan kemampuan menyampaikan hasil dari pembelajaran berupa lisan dan tulisan. Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan kemampuan bagi peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan siswa menerima informasi tentang materi pelajaran, dari informasi tersebut para peserta didik bisa mengamati, mengetahui, mengumpulkan informasi dan bisa mengembangkan diri.

Maksud dari mengembangkan diri adalah dari informasi yang sudah diolah oleh siswa bisa dimanfaatkan untuk dirinya sendiri atau diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum yang baru ini diharapkan bisa menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi aktif dan kreatif bagi peserta didik. Siswa aktif dalam menggali informasi dan kreatif dalam mengembangkan berdasar pada informasi yang telah diperoleh.

Sebagian sekolah di Semarang sudah menggunakan kurikulum yang baru, salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Semarang. Termasuk dalam sekolah pengembang atau sekolah percontohan, sekolah ini tetap menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pembelajaran petikan novel Jawa terdapat dalam kompetensi dasar kurikulum 2013 kelas XI, latar belakang ini yang menjadi pertimbangan pemilihan SMK Negeri 4 Semarang menjadi objek penelitian.

Selain itu, letak SMK Negeri 4 Semarang yang berada di tengah kota dengan keragaman bahasa dan budaya juga melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Pengaruh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi faktor pendukung berkurangnya minat dan ketertarikan siswa akan pembelajaran bahasa Jawa termasuk materi pembelajaran novel Jawa. Perkembangan IPTEK menuntut siswa lebih sering menggunakan *gadget* daripada membaca buku. Faktor ini menyebabkan tingkat ketertarikan siswa dalam membaca buku bacaan bahasa Jawa menjadi rendah. Perlu adanya pembenahan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dengan pendekatan, strategi, metode yang disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakter siswa. Teknik pembelajaran yang digunakan kreatif dan variatif untuk meningkatkan ketertarikan siswa.

Karakter SMK yang lebih menekankan pada praktik daripada teori menjadikan siswa berperilaku aktif. Menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi kurang efektif pada materi pembelajaran novel Jawa di lingkungan sekolah ini. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan membuat siswa menjadi pasif. Kreatifitas guru dituntut untuk menangani masalah tersebut dengan membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakter sekolah. Pembelajaran petikan novel Jawa di SMK cenderung memfokuskan kegiatan belajar mengajar pada pemahaman isi novel, sehingga langkah pembelajaran dengan membaca dan memahami isi novel berpusat pada guru. Situasi ini dapat meningkatkan kejenuhan dalam pembelajaran. Mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran terutama pada materi petikan novel Jawa peneliti membuat inovasi pembelajaran dengan menggunakan teknik sosiodrama.

Kurangnya kemampun berbahasa Jawa bagi peserta didik akan memungkinkan guru untuk meningkatkan upaya dalam kegiatan belajar dan mengajar. Upaya tersebut salah satunya dengan meningkatkan kreatifitas guru dalam pembuatan perencanaan pembelajaran. Pembelajaran harus terprogram dan terencana dengan sangat baik untuk menciptakan kondisi kelas yang efektif. Keterampilan guru akan sangat dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran. Mulai dari fase persiapan, daya kreatifitas guru akan dituangkan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran. Fase pelaksanaan, keterampilan guru dalam mengelola

kelas dan mempraktekkan perencanaan yang telah dibuat. Fase evaluasi, guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran dibuat oleh guru berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Perangkat pembelajaran harus mengacu pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Standar kompetensi dan kompetensi dasar sudah tercantum dalam kurikulum. Perencanaan pembelajaran disusun dengan tujuan agar rencana pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar mendapatkan hasil yang diharapkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perencanaan pembelajaran guru dapat dijadikan sebagai titik awal untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi pedoman bagi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru harus berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan kondisi sekolah, karakteristik siswa dan kebutuhan siswa.

Hal penting yang menjadi pedoman dalam penyusunan perencanaan pembelajaran adalah bagaimana tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai dengan perencanaan pembelajaran, bagaimana cara mengelola suatu kelas dengan perencanaan pembelajaran, bagaimana cara menyampaikan isi dari pembelajaran, bagaimana membuat dan menggunakan alat-alat, media serta sumber-sumber yang digunakan bahan untuk menunjang suatu pembelajaran, dan bagaimana membuat evaluasi

yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan belajar dan mengajar.

Perencanaan pembelajaran ini dibuat oleh guru bukan untuk mempersulit siswa dalam memahami materi yang diberikan. Perencanaan ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa, sehingga siswa dapat mengerti dengan jelas materi tersebut. Penyusunan perencanaan pembelajaran ada pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, Rancangan Pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan materi pembelajaran. Sesuai dengan perubahan kurikulum sekolah maka perencanaan pembelajaran guru harus diubah dengan berpedoman pada kurikulum 2013.

RPP merupakan pedoman langkah-langkah yang ditulis guru untuk diaplikasikan dalam kegiatan mengajar di kelas. Pembuatan RPP disesuaikan dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum yang digunakan di sekolah. RPP dirancang dengan indikator pembelajaran yang menjadi tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan belajar siswa. Komponen-komponen yang ada dalam RPP berbasis kurikulum 2013 adalah kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan penilaian.

Kegiatan pembelajaran berisi langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dengan pembagian waktu pada setiap

kegiatan yang dilakukan. Pada kegiatan terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu pendahuluan atau pembuka pelajaran, kegiatan inti, dan penutup. Aspek yang ditekankan dalam penerapan kurikulum 2013 pada kegiatan inti adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi dan mengasosiasi. Langkah-langkah dalam pembelajaran harus berjalan sesuai dengan alokasi waktu. Pembagian waktu penting bagi guru pembelajaran di sekolah terbatas oleh waktu.

Pendekatan pembelajaran dapat berpusat dari guru dan berpusat dari siswa. Pendekatan dari guru akan langsung menjadikan guru sebagai sumber belajar, siswa kurang aktif dalam pendekatan ini. Pendekatan berpusat dari siswa akan meningkatkan keaktifan karena siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mencari sumber-sumber belajar. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan pendekatan yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran diimplementasikan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru memilih model pembelajaran yang telah disesuaikan sehingga memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Guru menetapkan cara yang tepat supaya siswa dapat melakukan pembelajaran. Kondisi sekolah dan lingkungan menjadi salah satu faktor yang menentukan dalam pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Fase pelaksanaan melibatkan peran guru dan siswa. Dalam fase pelaksanaan guru dituntut untuk memiliki keterampilan dasar dalam

mengajar. Delapan keterampilan dasar tersebut adalah keterampilan dasar membuka dan menutup pelajaran, keterampilan dasar bertanya, keterampilan dasar memberi penguatan, keterampilan dasar menjelaskan, keterampilan dasar menciptakan variasi, keterampilan dasar mengelola kelas, keterampilan dasar mengajar secara perorangan dan kelompok kecil, serta keterampilan dasar membimbing diskusi kelompok kecil dan diskusi perorangan.

Keterampilan dasar guru dalam membuka dan menutup pelajaran menjadi awal dari ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Pembukaan yang menarik akan membuat siswa bersemangat dan menjadi termotivasi untuk belajar. Pembukaan yang menarik akan menghindarkan guru dari perilaku siswa yang dapat mengganggu kegiatan belajar dan mengajar. Motivasi siswa yang tinggi akan belajar akan meningkatkan kefokusannya dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Keterampilan guru yang lainnya ini saling berkaitan dalam pelaksanaan, keterampilan dasar bertanya, keterampilan dasar memberi penguatan, dan keterampilan dasar menjelaskan merupakan keterampilan yang lebih sederhana.

Keterampilan dasar menciptakan variasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan siswa dalam proses belajar. Guru menciptakan variasi pembelajaran bertujuan untuk mengendalikan suasana kelas, suasana kelas yang dimaksudkan adalah suasana kelas yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar di sekolah. Karakteristik

siswa yang berbeda-beda mewajibkan guru untuk memiliki keterampilan dasar mengajar secara perorangan maupun kelompok kecil. Guru harus memahami karakteristik setiap siswa dimaksudkan agar tiap individu siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak hanya mengajar secara perorangan dan kelompok kecil, guru juga mempunyai keterampilan dalam berdiskusi dengan para siswanya. Diskusi ini dapat dilakukan secara perorangan maupun secara berkelompok dengan membentuk kelompok kecil. Diskusi antara guru dan para siswa memiliki tujuan apabila ada siswa yang kurang dalam pemahaman tentang pembelajaran dapat segera bertanya kepada guru.

Penelitian ini menggunakan novel Jawa “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo sebagai referensi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran petikan novel Jawa dengan teknik sosiodrama. Karya ini pernah dimuat di majalah Jawa *Jaya Baya* sebelum pengarang meninggal (28 Oktober 1989). Pengarang yang lahir di Paron, Ngawi ini termasuk pengarang Jawa gagrak anyar dengan gagasan yang maju. Karya-karyanya berupa geguritan, cerkak, cerbung/novel, esai yang telah dimuat di majalah-majalah basa Jawa mulai tahun 1950-an sampai tahun 1990-an seperti *Jaya Baya* dan *Panyebar Semangat*.

Novel “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo ini menceritakan tentang perbedaan status, kedudukan dan pangkat pada jaman penjajahan. *Setting* tempat pada novel ini ada di Paron, Ngawi dan madiun Jawa Timur. Menceritakan tentang perjuangan seorang ibu yang tetap

menyayangi anaknya meskipun kondisi anaknya serba kekurangan. Perjuangan seorang ibu yang dengan sepenuh hati untuk tetap mempersatukan keutuhan keluarganya. .

Latar belakang pemilihan novel ini karena terdapat unggah-ungguh yang bisa digunakan sebagai contoh bagi siswa untuk berbicara dengan orang yang lebih tua. Bahasa yang digunakan pada novel ini mudah dimengerti, serta ada nasehat dan pitutur-pitutur luhur yang bisa diambil sebagai pelajaran. Novel karya Poerwadhie Atmodihardjo ini juga mempunyai jalan cerita yang mudah dimengerti dan mudah untuk ditampilkan siswa dalam bentuk sosiodrama.

1.2 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada model pembelajaran novel Jawa di SMK melalui teknik sosiodrama. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi deskripsi teknik sosiodrama dan perubahan perilaku siswa pada pembelajaran petikan novel Jawa, stimulus dan respons dari guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung, dan perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran selesai. Pembelajaran pada kompetensi dasar ini menggunakan petikan novel “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo . Teknik sosiodrama ini juga memungkinkan diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SMA/SMALB/MA dan SMP/SMPLB/MTS pada kompetensi pembelajaran petikan novel Jawa, akantetapi peneliti membatasi dengan

menerapkan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Semarang sebagai objek penelitian

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana deskripsi teknik sosiodrama dalam pembelajaran novel Jawa di SMK?
- 2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran novel Jawa dengan teknik sosiodrama?
- 3) Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang setelah menggunakan teknik sosiodrama dalam pembelajaran sastra petikan novel Jawa?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan teknik sosiodrama dalam pembelajaran novel di SMK.
- 2) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran novel Jawa dengan teknik sosiodrama.
- 3) Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang setelah menggunakan teknik sosiodrama dalam pembelajaran sastra petikan novel Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah dalam pembelajaran bahasa Jawa terutama pada materi ajar novel Jawa.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran novel Jawa.
- 2) Bagi guru dapat memberikan masukan dalam memilih teknik pembelajaran yang sesuai untuk digunakan mengajar. Selain itu, juga menjadi bahan referensi dalam proses pembelajaran petikan novel Jawa.
- 3) Bagi peneliti lain dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya dan menjadi referensi bagi peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang sosiodrama bukan hal baru dalam dunia pendidikan. Sebelumnya, sudah dilakukan penelitian tentang metode sosiodrama . Penelitian-penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain yaitu Purnomo (2005), Mutaqin (2009), Rahmawati (2009), Prabowo (2013) dan Rahayu (2015).

Latar belakang rendahnya kemampuan berbicara siswa dalam menggunakan bahasa Jawa krama, mendorong Purnomo (2005) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama dengan Metode Sosiodrama dan Bermain Peran pada Siswa Kelas IIB SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005* yang efektivitas dari penelitian tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada kemampuan siswa. Peningkatan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata menjadi 64,20 dari sebelum penelitian nilai rata-rata siswa 51,02. Terjadi peningkatan 25,84%, akan tetapi nilai rata-rata siswa masih dibawah standar yang telah ditentukan sehingga dilakukan pengujian dengan siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,00, berarti mengalami peningkatan 16,81% dari siklus I. Dari prasiklus sampai siklus II peningkatan sebesar 46,99%.

Peningkatan nilai juga terjadi pada masing-masing aspek keterampilan berbicara. Aspek pemilihan kata meningkat dari prasiklus 50,00 menjadi 62,50 pada siklus I dan pada siklus II menjadi 67,05. Aspek intonasi prasiklus sebesar 51,14 menjadi 69,32 setelah dilakukan tindakan siklus I dan hasil siklus II menjadi 81,25. Aspek pelafalan prasiklus 49,43 meningkat menjadi 65,34 pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76,14. Aspek unggah-ungguh prasiklus dari 51,14 mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 60,23 dan pada siklus II menjadi 73,30. Aspek kelancaran juga mengalami peningkatan dari prasiklus 53,41 kemudian meningkat menjadi 63,64 pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 77,27. Terjadi perubahan perilaku siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode sosiodrama, semula siswa menunjukkan sikap tidak tertarik mengikuti pelajaran berubah menjadi aktif dan bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Jawa.

Persamaan dalam penelitian Purnomo dengan penelitian ini yaitu meneliti pembelajaran bidang studi bahasa Jawa menggunakan sosiodrama. Perbedaan penelitian ini sosiodrama diimplementasikan pada kompetensi dasar petikan novel Jawa yang ada pada kurikulum 2013, sedangkan penelitian terdahulu pada kompetensi dasar berbicara bahasa Jawa ragam *Krama* masih menggunakan kurikulum yang lama yaitu kurikulum KTSP.

Mutaqin tahun 2009 melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII A MTs Negeri 1 Banjarnegara dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti

pembelajaran bermain peran. Penelitian tersebut berjudul “ *Peningkatan Keterampilan bermain Peran dengan Metode Sosiodrama Siswa Kelas VIIIA MTs Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009* yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas atau PTK.

Penelitian yang dilakukan Mutaqin ini cukup berhasil. Hasil tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari tes siklus I dan siklus II. Sebelum dilakukan metode sosiodrama nilai rata-rata kelas sebesar 40,13. Nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai kurang karena nilai berada pada rentang 0-64, sedangkan batas nilai yang ditentukan sebesar 75. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu sebesar 68,2 nilai ini masuk dalam kategori cukup, nilai rata-rata kelas menjadi 78,43 masuk dalam kategori baik. Hasil peningkatan terjadi pada perubahan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran. Hasil tersebut ditunjukkan dengan data dari notes siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I siswa masih banyak yang berperilaku negatif, selanjutnya pada siklus II siswa sudah berperilaku aktif dalam pembelajaran bermain peran.

Penelitian lain yang menggunakan metode sosiodrama yaitu penelitian yang dilakukan Rahmawati pada tahun 2009, Rahmawati melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sosiodrama pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Mayong, Jepara Tahun Ajaran 2008/2009* yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta mampu memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran. Penelitian ini menerapkan metode sosiodrama dalam kompetensi dasar

bermain peran pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama bidang studi bahasa Indonesia.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan Rahmawati mendapatkan hasil peningkatan dalam hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut 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%, batas ketuntasan yang ditentukan guru yaitu 70. Peningkatan juga terjadi pada antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran.

Kedua Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan Mutaqin dan Rahmawati memiliki persamaan yaitu sama-sama penelitian tindakan kelas, kompetensi bermain peran dalam bidang studi bahasa Indonesia, dan metode yang digunakan menggunakan sosiodrama. Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian Mutaqin dilakukan di MTs Negeri 1 Banjarnegara dengan desain penelitian PTK dengan teknik Kemmis dan Taggart sedangkan, Rahmawati di SMP Negeri 1 Mayong, Jepara dengan menggunakan desain penelitian PTK.

Persamaan penelitian dari Mutaqin dan Rahmawati dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teknik sosiodrama. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu meneliti pembelajaran novel Jawa bidang studi bahasa Jawa, sedangkan penelitian sebelumnya meneliti tentang penggunaan metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan bermain peran bidang studi

bahasa Indonesia. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian sebelumnya menggunakan desain penelitian tindakan kelas.

Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Prabowo pada tahun 2013. Prabowo melakukan penelitian dengan judul *Implementasi Pembelajaran Integratif Mendengarkan dan Berbicara Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual dengan Strategi Pembelajaran Generatif Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalibagor* yang meneliti tentang (1) kemampuan berbicara dan mendengarkan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran generative berbasis konteks serta siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran generative berbasis konteks, (2) perbedaan hasil pembelajaran berbicara dan mendengarkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan (3) perilaku siswa ketika pembelajaran berbicara dan mendengarkan.

Penelitian yang dilakukan Prabowo merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian eksperimen (Experimental Research). Efektivitas penelitian eksperimen yang dilakukan Prabowo ini dapat ditunjukkan dari hasil kemampuan berbicara dan mendengarkan kelas eksperimen sudah melebihi KKM, sedangkan kelas kontrol tidak lulus KKM pada keterampilan berbicara. Hasil selanjutnya ditunjukkan dengan beda hasil uji keterampilan berbicara dengan tingkat signifikansi kurang dari 5%, sehingga dapat diambil kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara. Perubahan

perilaku siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih baik dan siap menerima pelajaran. Siswa lebih serius, aktif serta merespon pembelajaran dengan baik.

Persamaan penelitian Prabowo dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen (Experimental Research), penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang perubahan perilaku siswa kelas eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Prabowo yaitu penelitian Prabowo meneliti tentang pembelajaran integratif mendengarkan dan berbicara bahasa Jawa berbasis kontekstual dengan strategi pembelajaran generatif, sedangkan penelitian ini meneliti tentang pembelajaran novel Jawa dengan teknik Sosiodrama. Perbedaan selanjutnya yaitu penelitian Prabowo merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan analisis statistik, sedangkan penelitian ini hanya mendeskripsikan tentang perubahan perilaku yang terjadi pada siswa kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran novel menggunakan teknik sosiodrama.

Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu pada tahun 2015. Penelitian ini berjudul *Kajian Moralitas Tokoh dalam Novel Ibu karya Poerwadhie Atmodihardjo* yang merupakan penelitian dalam ranah sastra. Penelitian yang dilakukan Rahayu ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur pembangun dalam novel "IBU" karya Poerwadhie Atmodihardjo dan mendeskripsikan tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang sumber datanya dari novel itu sendiri. Data dari penelitian ini berupa kutipan-kutipan yang mengandung

moralitas dan struktur pembangun dalam novel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik pustaka, dan teknik simak catat.

Hasil penelitian dari penelitian ini meliputi unsur pembangun novel “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo berupa tema, tokoh, alur cerita, latar tempat, dan pusat pengisahan. Hasil yang kedua yaitu berupa deskripsi dari kutipan-kutipan yang diambil dari novel dengan nilai moralitas yang ada pada cerita meliputi hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan Tuhan.

Persamaan penelitian Rahayu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan novel berjudul “IBU” karya Poerwadhie Atmodihardjo. Perbedaannya ada pada penelitian Rahayu merupakan penelitian dalam ranah sastra, sedangkan penelitian ini dalam ranah pendidikan. Penelitian Rahayu menggunakan novel “IBU” sebagai sumber data dalam penelitian yang akan dianalisis untuk diteliti, sedangkan dalam penelitian ini novel “IBU” sebagai bahan ajar yang digunakan dalam teknik sosiodrama. Novel ini akan diimplementasikan bersama dengan teknik sosiodrama dalam kompetensi dasar petikan novel Jawa. Siswa yang akan menganalisis tentang struktur-struktur pembangun yang ada pada novel dan menganalisis pitutur luhur yang bisa diambil sebagai pembelajaran.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi, pembelajaran sastra, definisi novel, dan sosiodrama

2.2.1 Pembelajaran Sastra

Kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* yang sering dipakai dalam dunia pendidikan.

Menurut Wenger (dalam Huda 2013: 2) mengatakan bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Menurut Uno (2011: 2) tentang istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Prastowo (2013: 65) menjelaskan pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada

siswa sebagai subjek belajar. Jadi, guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan diktator dan sumber-sumber belajar satu-satunya.

Menurut Teeuw (1988:27) kata sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta; akar kata sas-, dalam kata kerja turunan berarti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau instruksi. Akhiran -tra biasanya menunjukkan alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran.

Sastra lisan merupakan cikal bakal adanya sastra tulis. Sebagaimana menurut A. Teeuw (1983), bahwa dari segi sejarah maupun tipologi adalah tidak baik jika dilakukan pemisahan antara sastra lisan dan sastra tulis. Dalam bentuk penyampaiannya, Sastra lisan berupa penuturan dari mulut ke mulut dan isinya dapat diketahui melalui tuturan. Sedangkan sastra tulis berupa tulisan yang dapat dilihat secara kasat mata bentuk isinya. Yang termasuk dalam teks sastra adalah puisi, cerpen, novel, drama. Contoh teks non sastra adalah berita, artikel, esai, laporan, biografi. Tujuan siswa membaca teks sastra, pada umumnya adalah untuk mengetahui pengalaman orang lain dan memperoleh hiburan. Misalnya ketika siswa membaca cerpen, siswa menemukan cerita perjalanan hidup yang dialami tokohnya. Selain itu jika dalam cerpen tersebut ada cerita-cerita unik dan lucu, tentunya siswa akan dibuat tertawa dan memberikan amanat kepada pembaca. Sejumlah informasi, pengetahuan dan wawasan akan diperoleh siswa ketika membaca berita, artikel ataupun teks nonsastra lainnya. Secara rinci jenis-jenis sastra

dapat digambarkan Sumardjo & Saini (1998:18-19) dalam diagram sebagai berikut:

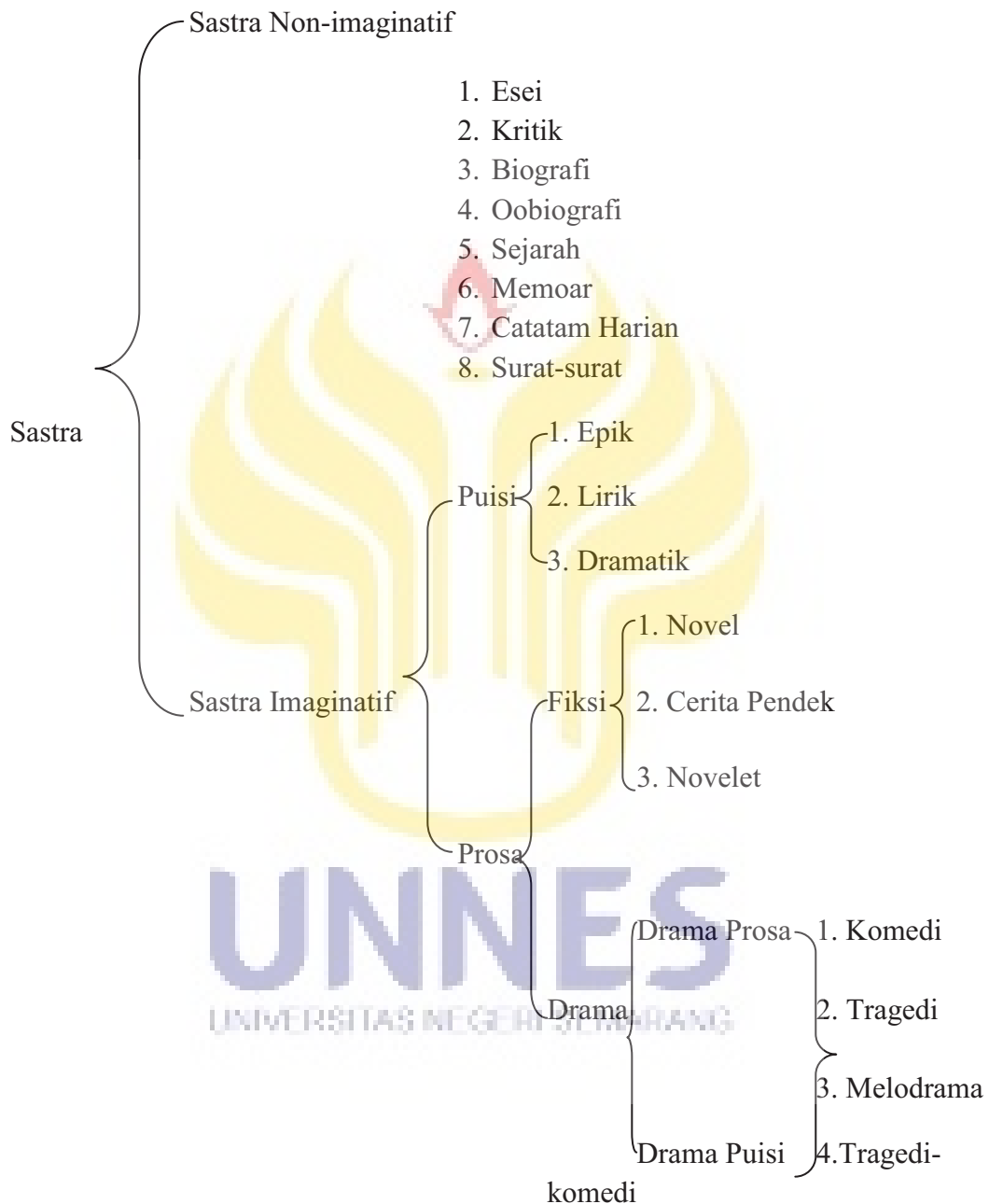


Diagram 1: jenis-jenis sastra

Pembelajaran sastra dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Kegiatan mengapresiasi karya sastra berkaitan erat dengan kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan

hidup. Kegiatan mengapresiasi sastra harus memberikan manfaat dan nikmat bagi pembaca maupun penonton.

2.2.2 Definisi Novel

Novel berasal dari bahasa Italia *novella*, yang dalam bahasa Jerman disebut *novelle* dan *novel* dalam bahasa Inggris, dan inilah yang kemudian masuk ke Indonesia. Secara harfiah *novella* berarti sebuah barang baru yang kecil, yang kemudian diartikan sebagai cerita pendek yang berbentuk prosa (Nurgiantoro, 2010:9).

Nurgiantoro (2010: 10) mengemukakan bahwa novel merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Novel juga diartikan sebagai suatu karangan berbentuk prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku.

Novel atau sering disebut sebagai roman adalah suatu cerita prosa yang fiktif dalam panjang yang tertentu, yang melukiskan para tokoh, gerak serta adegan nyata yang representatif dalam suatu alur atau suatu keadaan yang agak kacau atau kusut. Novel mempunyai ciri bergantung pada tokoh, menyajikan lebih dari satu impresi, menyajikan lebih dari satu efek, menyajikan lebih dari satu emosi (Tarigan, 1984:164).

2.2.2.1 Unsur Intrinsik Novel

Sebuah karya sastra memiliki unsur-unsur pembangun yang digunakan untuk menganalisis. Novel juga mempunyai unsur-unsur pembangun, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik menurut Babirin (1985:52) adalah unsur-unsur yang membangun cerita fiksi dari dalam, artinya unsur-unsur itu benar-benar ada dalam cerita. Struktur fiksi atau unsur intrinsik terdiri atas perwatakan atau penokohan, tema, amanat, alur, latar, gaya bahasa, dan pusat pengisahan.

Aspek intrinsik menurut Sugiarti (2007) terdiri dari sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan ide yang mendasari suatu cerita yang terbentuk dalam sejumlah ide, tendens, motif, atau amanat yang sama, yang tidak bertentangan satu dengan yang lainnya.

2) Setting atau Latar

Setting merupakan tempat terjadinya peristiwa baik yang berupa fisik, unsure tempat, waktu dan ruang ataupun peristiwa cerita.

3) Alur atau Plot

Alur merupakan rangkaian peristiwa atau kejadian yang sambung menyambung dalam sebuah cerita atau dapat dikatakan sebagai suatu jalur lintasan urutan peristiwa yang berangkai sehingga menghasilkan suatu cerita.

4) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan susunan perkataan yang terjadi karena perasaan yang timbul atau hidup dalam hati penulis, yang menimbulkan perasaan tertentu dalam hati pembaca.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan hubungan antara tempat atau posisi pencerita dan bagaimana visinya terhadap cerita yang dikisahkan.

6) Tokoh

Tokoh merupakan pelaku cerita yang memerankan orang-orang yang ada dalam cerita.

7) Perwatakan

Perwatakan merupakan pemberian sifat baik lahir maupun batin pada seorang pelaku atau tokoh yang terdapat pada cerita.

Dilihat dari sudut pembaca, novel *Ibu* karya Poerwadhie Atmodihardjo juga mempunyai dua unsur pembangun novel yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik tersebut menurut Rahayu (2015) adalah tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar, dan pusat pengisahan sudut pandang).

a. Tema

Tema adalah gagasan umum yang menjadi dasar sebuah karya sastra. Menurut Aminuddin (1995:91) tema merupakan ide yang mendasari sesuatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tokoh pengarang dalam memaparkan fiksi yang diciptakannya.

Pendapat Aminuddin ini didukung oleh Suharianto (2005:17) tema sering disebut juga dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra

tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu.

b. Alur (*Plot*)

Adalah jalan cerita dalam sebuah karya sastra. Dalam sebuah cerita rekaan, berbagai peristiwa disajikan dalam urutan tertentu. Peristiwa yang diurutkan itu membangun tulang punggung cerita, yaitu alur (Sudjiman 1988:29).

Plot merupakan cerminan, atau bahkan berupa perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berpikir, merasa, dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan. Namun, tidak dengan sendirinya semua tingkah laku kehidupan manusia boleh disebut (mengandung) *plot*, tidak semua kejadian yang dialami manusia bersifat *plot* (Nurgiyantoro 2007:114).

Dilihat dari cara menyusun bagian-bagian plot tersebut, plot atau alur cerita dapat dibedakan menjadi alur lurus, alur sorot balik (*flashback*), dan alur campuran (Suharianto 2005:29-30).

1) Alur lurus

Suatu cerita disebut beralur lurus apabila cerita tersebut disusun mulai kejadian awal diteruskan dengan kejadian-kejadian berikutnya dan berakhir pada pemecahan permasalahan (Suharianto 2005:29-30)

2) Alur Mundur atau alur sorot balik (*flashback*).

Suatu cerita disebut beralur mundur apabila cerita tersebut disusun mulai dari bagian akhir dan bergerak ke muka menuju titik awal cerita (Suharianto 2005:29-30).

3) Alur Campuran

Suatu cerita disebut beralur campuran apabila tersebut menggunakan alur lurus dan alur mundur secara bergantian, maksudnya sebagian ceritanya menggunakan alur lurus dan sebagian lagi menggunakan alur sorot balik (Suharianto 2005:29-30).

c. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pemain atau pemeran yang dikenai peristiwa. Pendapat ini dibenarkan oleh Sudjiman (1988:16) yang mengemukakan tokoh ialah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlainan dalam berbagai peristiwa dalam cerita.

Suwondo dan Mardianto (2001:40) menunjukkan bahwa seluruh novel menampilkan tokoh-tokoh utama dengan identitas jelas, yaitu tokoh yang berasal dari dunia manusia. Tokoh-tokoh itu pada umumnya berprofesi sebagai buruh, petani, pengusaha, pedagang, pegawai, dan *priyayi*.

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku dalam cerita (Aminuddin 1995:79).

Menurut Semi (1987:31-32) penokohan dapat pula ditampilkan secara analitik dan dramatik. Penampilan secara analitik adalah pengarang langsung memaparkan karakter tokoh, pengarang menyebutkan bahwa tokoh tersebut congkak, keras kepala, penyayang, dan sebagainya. Sedangkan penampilan

secara dramatik, karakter tokohnya tidak digambarkan secara langsung, melainkan disampaikan melalui:

- 1) pilihan nama tokoh,
- 2) penggambaran fisik dan atau postur tubuh, cara berpakaian, tingkah laku terhadap tokoh- tokoh lain, lingkungannya, dan sebagainya,
- 3) melalui dialog, baik dialog tokoh yang bersangkutan dalam interaksinya dengan tokoh-tokoh lain. Melalui dialog adalah cara yang cukup penting dan dominan, karena watak seseorang dan cara berpikirnya mudah diamati lewat apa yang dikatakannya. Cara campuran adalah gambaran watak tokoh menggunakan cara analitik dan dramatik secara bergantian.
- 4) Latar (*setting*)

Menurut Suharianto (2005:22) latar disebut juga *setting*, yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Suatu cerita hakikatnya tidak lain ialah lukisan peristiwa atau kejadian yang menimpa atau dilakukan oleh satu atau beberapa orang tokoh pada suatu waktu di suatu tempat. Karena manusia atau tokoh cerita itu tidak pernah dapat lepas dari ruang dan waktu, maka tidak mungkin ada cerita tanpa latar atau *setting*. Kegunaan latar atau *setting* dalam cerita biasanya bukan hanya sekedar sebagai petunjuk kapan dan di mana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya tersebut.

Fungsi latar pertama-tama adalah memberikan informasi situasi (ruang dan tempat) sebagaimana adanya. Selain itu ada latar yang berfungsi sebagai

proyeksi keadaan batin para tokoh, latar menjadi metafor dari keadaan emosional, dan spiritual tokoh (Sudjiman 1988:46). Fungsi yang lain latar digunakan untuk menghidupkan suasana dalam sebuah cerita. latar menunjukkan dimana tokoh berada dalam sebuah novel.

Secara garis besar deskripsi latar fiksi dapat dikategorikan dalam tiga bagian menurut Sayuti (2000:126-127) yakni:

- 1) latar tempat adalah hal yang berkaitan dengan masalah geografis serta menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa cerita terjadi,
 - 2) latar waktu berkaitan dengan masalah historis serta mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dan
 - 3) latar sosial berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan serta merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya.
- d. Pusat pengisahan (sudut pandang)

Sudut pandang (*point of view*) adalah bagaimana pengarang menyampaikan sebuah cerita. Sudut pandang menyorotkan pada sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca Abrams (dalam Nurgiyantoro 2010: 248).

2.2.2.2 Unsur Ekstrinsik Novel

Analisis aspek unsur ekstrinsik ialah analisis karya sastra itu sendiri dari segi isinya, dan sepanjang mungkin melihat kaitannya dengan

kenyataan-kenyataan di luar karya sastra itu sendiri (Sugiarti, 2002: 22). Aspek ekstrinsik terdiri dari aspek sosial, budaya, ekonomi, agama, maupun pendidikan.

2.2.3 Sosiodrama

Menurut Prastowo (2013:93) teknik sosiodrama merupakan salah satu bentuk dari metode simulasi. Metode simulasi terdiri dari bermain peran, sosiodrama, psikodrama dan permainan.

Menurut Furman (2000) dalam jurnalnya yang berjudul *In Support of Drama* menjelaskan tentang penelitian yang mendukung perkembangan afektif dari Christie dan Johnsen (1983) dan Smilansky (1990) yang menyatakan.

In Smilansky's listing of research, specific development of such social skill as empathy, cooperation, increased peer activity, and emotional adjustment were suggested as outcomes of guide sociodrama play.

Dalam daftar penelitian Smilansky, perkembangan spesifik dari beberapa sifat sosial seperti empati, kerjasama, aktifitas dengan rekan yang meningkat dan penyesuaian emosi dianggap sebagai hasil dari panduan pertunjukan sosiodrama.

2.2.3.1 Definisi Sosiodrama

Sosiodrama berasal dari kata sosio/sosial dan drama, sehingga sosiodrama merupakan teknik mengajar dengan cara mempertunjukkan siswa tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan sosial bermasyarakat. Teknik ini digunakan untuk mesimulasikan pembelajaran yang berkaitan

dengan masalah-masalah sosial. Sociodrama digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran karena siswa secara langsung menjadi pemeran dalam cerita yang akan diajarkan. Roestiyah (2008: 23) mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode sociodrama 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.

Menurut Merie (2012:407-412) dalam jurnal internasional *Early Childhood Education Journal* menyebutkan.

Sociodrama is an arts-based, action, oriented tool of individual and collective social exploration and creative problem solving that allows participants to explore and find potential resolutions issues of concern and conflict in their lives.

Sociodrama adalah berbasis seni, aksi, alat orientasi dari individu dan kelompok sosial dan kreatif dalam memecahkan masalah yang memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi dan menemukan potensi untuk memecahkan masalah-masalah dan konflik di kehidupan mereka.

2.2.3.2 Tujuan Penggunaan Sociodrama

Penggunaan teknik sociodrama salah satunya untuk mendramatisasikan masalah atau peristiwa sosial dalam bermasyarakat yang tidak bisa dijelaskan dengan kata-kata. Akan lebih mudah menjelaskan menggunakan sociodrama karena siswa langsung berpartisipasi untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Guru menggunakan teknik ini dalam proses belajar mengajar dengan

tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain, dalam bahasa Jawa dinamakan tepa seliro atau rasa toleransi untuk mengerti perasaan orang lain.

Sosiodrama digunakan untuk menghayati peran dimainkan. Menempatkan diri dalam situasi orang lain sesuai dengan peranan dalam teks cerita yang diperankan. Pendapat ini, didukung oleh Marie (2007:451-456) yang menyatakan.

Sosiodrama encourages each of its participants to develop self-confidence and self-expression through risk-taking and exploration in activities that explore real life personal feelings and situations by using sociodrama as a means for exploring issues in the classroom it is possible to celebrate participants individuality and to create caring nurturing relationships among educator and student.

Sosiodrama mendorong setiap peserta untuk mengembangkan kepercayaan diri dan ekspresi diri melalui penganblian resiko dalam mengeksplorasi kehidupan nyata perasaan pribadi dan situasi. Dengan menggunakan sosiodrama sebagai sarana untuk mengeksplorasi isu-isu di dalam kelas tidak mungkin dilakukan individu dan para peserta akan menciptakan rasa peduli dan memelihara hubungan antara pendidik dan siswa.

Model ini pertama kali dipelopori oleh George Shaftel dalam Uno (2007:25), alasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata.

- 2) Bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.
- 3) Bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan *belief* kita serta kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

2.2.3.3 Jenis-jenis Sosiodrama

Adapun jenis metode sosiodrama menurut Hardini (2015) adalah :

1) Permainan Penuh

Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan, industri, dan professional.

2) Pementasan situasi atau kreasi baru

Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi. Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain. Pementasan situasi dapat digunakan untuk memerankan kembali persidangan pengadilan, pertemuan dan persidangan badan legislative.

3) Playlet

Playlet adalah jenis permainan drama ketiga. Playlet meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian playlet dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap.

4) Blackout

Blackout adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.

2.2.3.4 Pelaksanaan Sosiodrama

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran menurut sanjaya (2007:120-122) berkaitan dengan penerapan pembelajaran novel Jawa langkah pertama, kedua dan ketiga sudah ada dalam novel. Langkah-langkah tersebut antara lain :

- 1) Menentukan Masalah. Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari

tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani penyewa mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.

- 2) **Membentuk Situasi.** Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.
- 3) **Membentuk Karakter .** Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit. Pemain yang terbaik harus dipilih untuk setiap peran. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya. Orang tidak seharusnya dipaksa memainkan suatu peran, tidak pula harus diminta untuk memainkan peran yang mungkin membuat bingung setelah penyajian.
- 4) **Mengarahkan Pemain.** Permainan yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetapi, permainan peran yang terencana memerlukan

pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggungjawab mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahannya tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.

- 5) Memahami Peran, Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.
- 6) Menghentikan/memotong. Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan. Permainan harus dihentikan sesegera mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil. Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain mengalami

kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahan yang kurang memadai.

- 7) Mendiskusikan dan menganalisis permainan. Langkah terakhir ini harus menjadi “pembersih”. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri. Ketua mempunyai tanggungjawab untuk menyimpulkan fakta yang telah disajikan selama permainan peran dan diskusi, dan merumuskan kesimpulan untuk pemecahan masalah.

Menurut Roestiyah (1985:91) dalam melaksanakan teknik ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan; masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mamapu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa member saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.

- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

2.2.3.5 Kelebihan dan kekurangan teknik Sosiodrama

Menurut Roestiyah (1985:93) Penggunaan teknik sosiodrama memiliki keunggulan diantaranya:

- 1) Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
- 2) Mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu.
- 3) Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.
- 4) Siswa dapat menempatkan diri sendiri, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa.
- 5) Rasa toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya.
- 6) Penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Teknik sosiodrama tidak hanya memiliki keunggulan tetapi juga memiliki kelemahan. Kelemahan-kelemahan dalam penggunaan teknik ini antara lain:

- 1) Kalau guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodramanya juga tidak akan berhasil.
- 2) Sosiodrama tidak boleh dijadikan kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya; sehingga menyimpang dari tujuan semula.
- 3) Dalam hubungan antar manusia harus selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.
- 4) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiodrama, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

2.3 Kerangka Berpikir

Perubahan kurikulum menuntut guru untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Inovasi-inovasi tersebut bisa berupa media pembelajaran, materi pembelajaran, maupun teknik pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan teknik sosiodrama dalam kompetensi dasar petikan novel Jawa diharapkan

pada pembelajaran novel akan terjadi perubahan pada perilaku siswa kelas eksperimen kearah yang positif artinya siswa akan lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran novel Jawa.

2.4 Hipotesis Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif akan tetapi, penelitian ini didasarkan pada studi eksperimen yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran sehingga diperlukan adanya kerangka berpikir dan hipotesis tindakan. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui daya yang lampau, setelah menetapkan anggapan dasar maka membuat teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (Suharsimi, 2006:71)

Hipotesis penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran novel Jawa dengan teknik sosiodrama dilakukan. Adanya perubahan perilaku pada siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Semarang yang memperoleh pembelajaran petikan novel Jawa menggunakan teknik sosiodrama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian pembelajaran novel Jawa dengan teknik sosiodrama dapat disimpulkan bahwa:

1. Deskripsi Pembelajaran novel Jawa di SMK terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alokasi waktu, pelaksanaan teknik sosiodrama, materi pelaksanaan teknik sosiodrama, stimulus dan respon antara guru dan siswa.
2. Kelas XI T.GB 2 yang sebelumnya belum menggunakan teknik sosiodrama hanya 55,6% yang nilainya tuntas KKM. 44,4% siswa tidak tuntas KKM atau nilainya di bawah 75. Setelah dilakukan penelitian nilai siswa **meningkat** menjadi 100% yang lulus KKM.
3. Perilaku siswa yang mendapatkan pembelajaran novel Jawa dengan teknik sosiodrama mengalami perubahan ke arah yang positif. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, siswa lebih interaktif dalam bekerjasama dengan teman ketika mendapatkan tugas kelompok, siswa lebih toleran mau menerima kritik dan penilaian teman selesai menampilkan teks sosiodrama, siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan peneliti tentang materi yang tidak dimengerti, siswa lebih responsive terhadap pertanyaan guru tentang pembelajaran novel Jawa.

siswa percaya diri berani untuk maju di depan kelas menampilkan sosiodrama kelompoknya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat direkomendasikan yaitu antusias siswa harus ditingkatkan lagi supaya siswa lebih memperhatikan kelompok yang sedang menampilkan sosiodram. Hendaknya teknik sosiodrama dapat diterapkan pada pembelajaran novel Jawa karena dengan menggunakan teknik pembelajaran ini siswa lebih tertarik dan bisa memahami pembelajaran. Teknik sosiodrama juga bermanfaat bagi siswa dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Aglensindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- , 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Atmodihardjo, Poerwadhie. (Eds.). 2013. *Ibu*. Semarang: Organisasi Pengarang Sastra Jawa (OPJS)
- Furman, Lou. 2000. *In Support of Drama*. Dalam *Early Childhood Education Journal*. Vol 35. 2012. Hlm. 407-412. Diakses dari (<http://link.springer.com/article/3A10.1007/2FBF02694231>). Pada tanggal 17 Maret 2016.
- Hardini, Tri. 2015. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn Melalui Metode Sosiodrama di Kelas 5 SD Tlompakan 01, Tuntang. September 2015. Jilid 05, Nomor 03. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Diakses pada 8 April 2016.
- Huda, Miftahul. (Eds.). 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marie, Deanna Pecaski Mc Lennan. 2007. *The Benefit of Using Sosiodrama in the Elementary Classroom: Promoting Caring Relationships Among Educators and Students*. Dalam *Early Childhood Education Journal*. Vol 35. 2007. Hlm. 451-456. Diakses dari (<http://link.springer.com/article/10.1007/s10643-007-0195-2>). Pada tanggal 17 Maret 2016.
- , 2012. Using Sociodrama to Help Young Children Problem Solve. Dalam *Early Childhood Education Journal*. Vol 35. Hlm. 407-412. Diakses dari (<http://link.springer.com/article/10.1007/s10643-011-0482-9>). Pada tanggal 17 Maret 2016.
- Mutaqin, Akhmad Zaenal. 2009. *Peningkatan Keterampilan Baermain Peran Siswa Kelas VIII A MTs Negeri 1 Banjarnegara dengan Metode Sosiodrama*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- , 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah mada University Press.

- Prabowo, Didik Arif. 2013. *Implementasi Pembelajaran Integratif Mendengarkan dan Berbicara Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual dengan Strategi Pembelajaran Generatif*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- , 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press
- Purnomo, Eko. 2005. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama dengan Metode Sosiodrama dan Bermain Peran pada Siswa Kelas IIB SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Rahayu, Dewi. 2015. *Kajian Moralitas Tokoh dalam Novel Ibu Karya Poerwandhie Atmodiharjo*. Oktober 2015. Jilid 07, Nomor 02. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo. Diunduh 31 Maret 2016.
- Rahmawati, Libriana. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bermain Peran dengan Metode Sosiodrama pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Mayong Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Roestiyah, N.K. 1985. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- , 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Semi, M. Attar. 1987. *Kritik Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiarti. 2002. *Pengantar dan Pengkajian Prosa Fiksi*. Malang: UMM Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi ke-14. Bandung: Alfabeta.

- Suharianto, S. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sumardjo, Jakob & Saini K.M. 1998. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suwondo, Tirto dan Herry Mardianto. 2001. *Sastra Jawa Balai Pustaka 1917-1942*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar dan Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Edisi ke-7. Jakarta: Bumi Aksara



Lampiran 18

