



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS  
SKENARIO SANDIWARA PADA SISWA  
KELAS XII IPA1 SMA NEGERI 1 NGAWEN  
TAHUN AJARAN 2009/2010  
DENGAN MEDIA FILM ANIMASI**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nurul Bkti Rusilawati

2102405581

**PERPUSTAKAAN  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2009**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi.

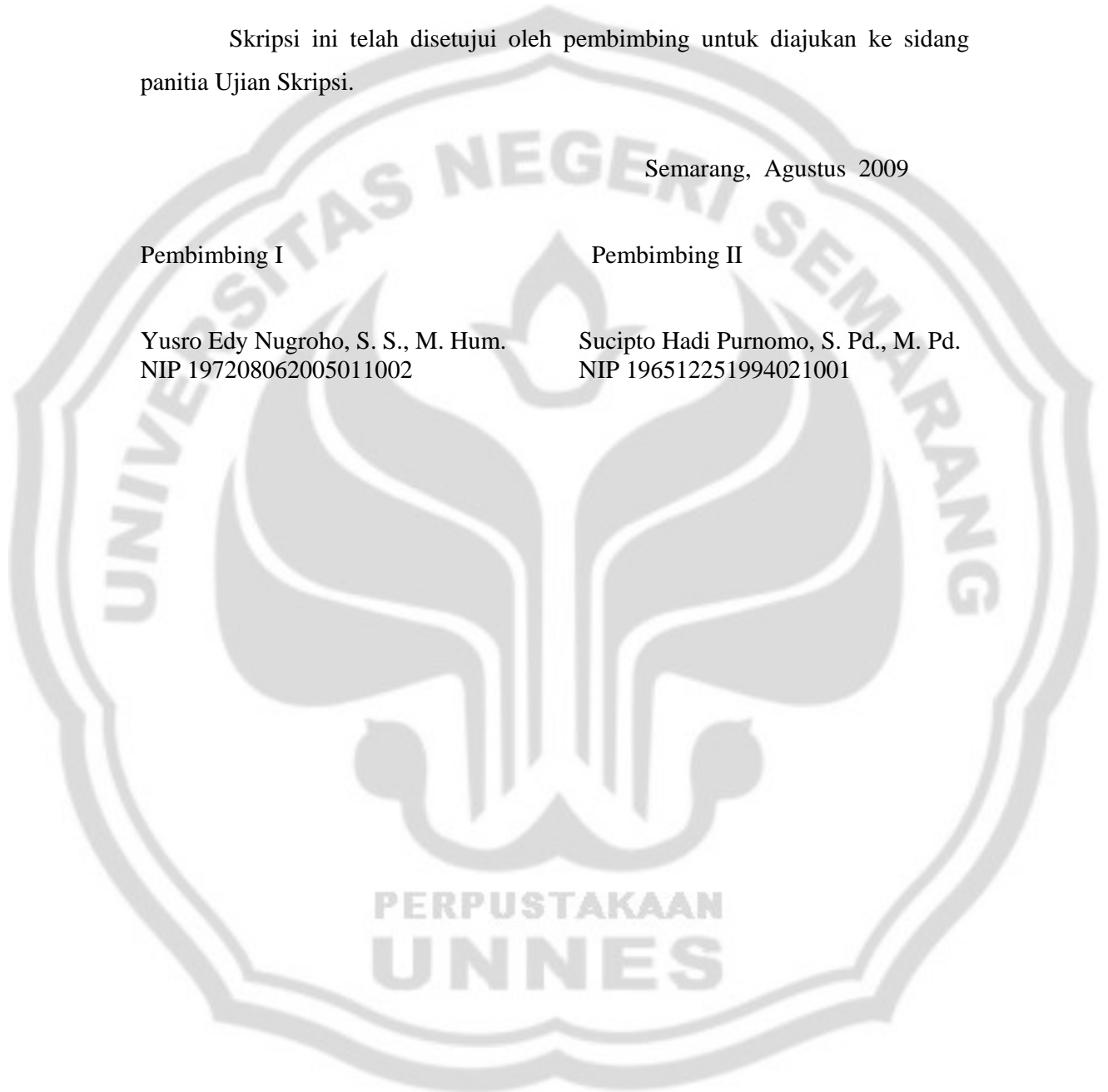
Semarang, Agustus 2009

Pembimbing I

Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum.  
NIP 197208062005011002

Pembimbing II

Sucipto Hadi Purnomo, S. Pd., M. Pd.  
NIP 196512251994021001



## PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Agustus 2009

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

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

Sekretaris

Drs. Widodo.  
NIP 196411091994021001

Penguji I

Drs. Bambang Indiatmoko, M. S.i.  
NIP 195801081987031004

Penguji II

Sucipto Hadi Purnomo, M.Pd.  
NIP 197208062005011002

Penguji III

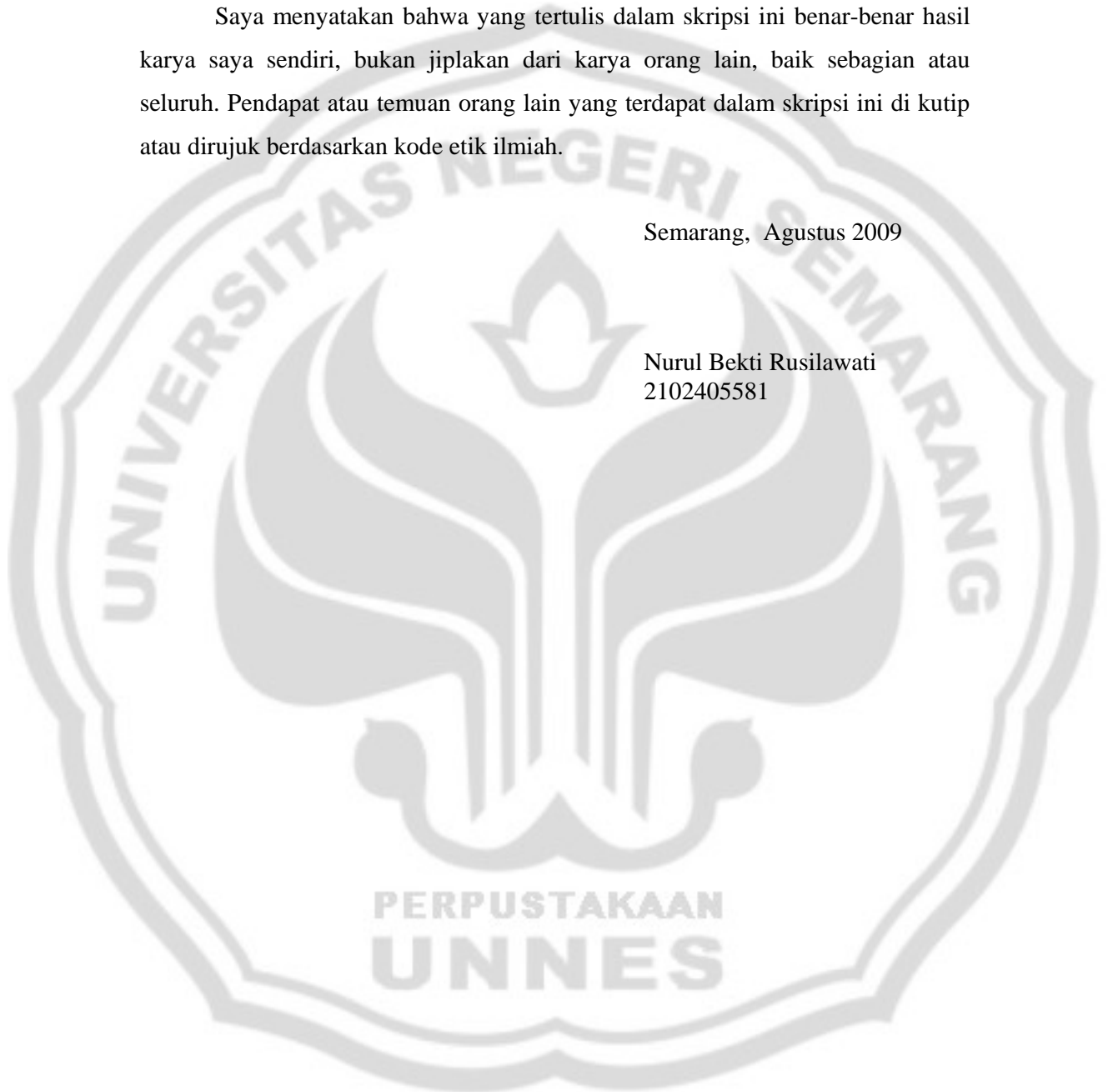
Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum  
NIP 196512251994021001

## **PERNYATAAN**

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

Semarang, Agustus 2009

Nurul Bkti Rusilawati  
2102405581



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

- Kita ada di sini bukan untuk bersaing. Kita ada di sini untuk saling melengkapi (Bill Maccarthey).
- Tak ada sesuatu yang paling mulia selain daripada ilmu (Abdul Aswad).

### **Persembahan**

*Terlantun selalu dalam jiwaku, rasa syukur pada Illahi Robi atas nikmat dan cinta-Nya yang telah memepmudah dalam pembuatan karya kecil ini.*

*Skripsi ini kupersembahkan untuk..*

- 1. Ibu dan Bapak yang selalu berjuang dan berdoa untukku.*
- 2. Nunung dan Nanang, adikku yang pintar dan manis.*
- 3. Burhan yang selalu memberiku semangat, motivasi tanpa kenal lelah.*
- 4. Teman-temanku dan keluarga besarku.*

## PRAKATA

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dengan Menggunakan Media Film Animasi”.

Skripsi ini adalah perwujudan kemuraha hati puluhan orang karena penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta saran-saran dari berbagai pihak, baik yang berbentuk moral maupun material sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dari lubuk hati yang terdalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum. selaku pembimbing I dan Sucipto Hadi Purnomo, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas negeri Semarang.
4. Para dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. Bambang Priyono, M. Pd pembimbingku di lapangan.
6. Orang tua tercinta yang selalu mendoakan kesuksesanku disetiap sujud panjangnya.
7. Kedua adikku tercinta dan keluarga besarku yang aku sayangi. Perhatian dan senyum penuh kasih kalian telah menghangatkan hati dan menjadi sumber cinta dan inspirasiku.
- 8 Sahabat-sahabatku tersayang Titah, Dhyan, Dek Jhou, Leak, Bunja, Vitria, Maya, Mas Ari, Mas Angga, Cungkring dan Mas Voler yang tak akan pernah kulupakan. Terima kasih atas warna-warna indah yang telah kalian torehkan di dalam hatiku sehingga melengkapi perjalanan hidupku.

9 Sahabat-sahabatku tersayang PBSJ angkatan 2005 yang berjuang bersamaku.

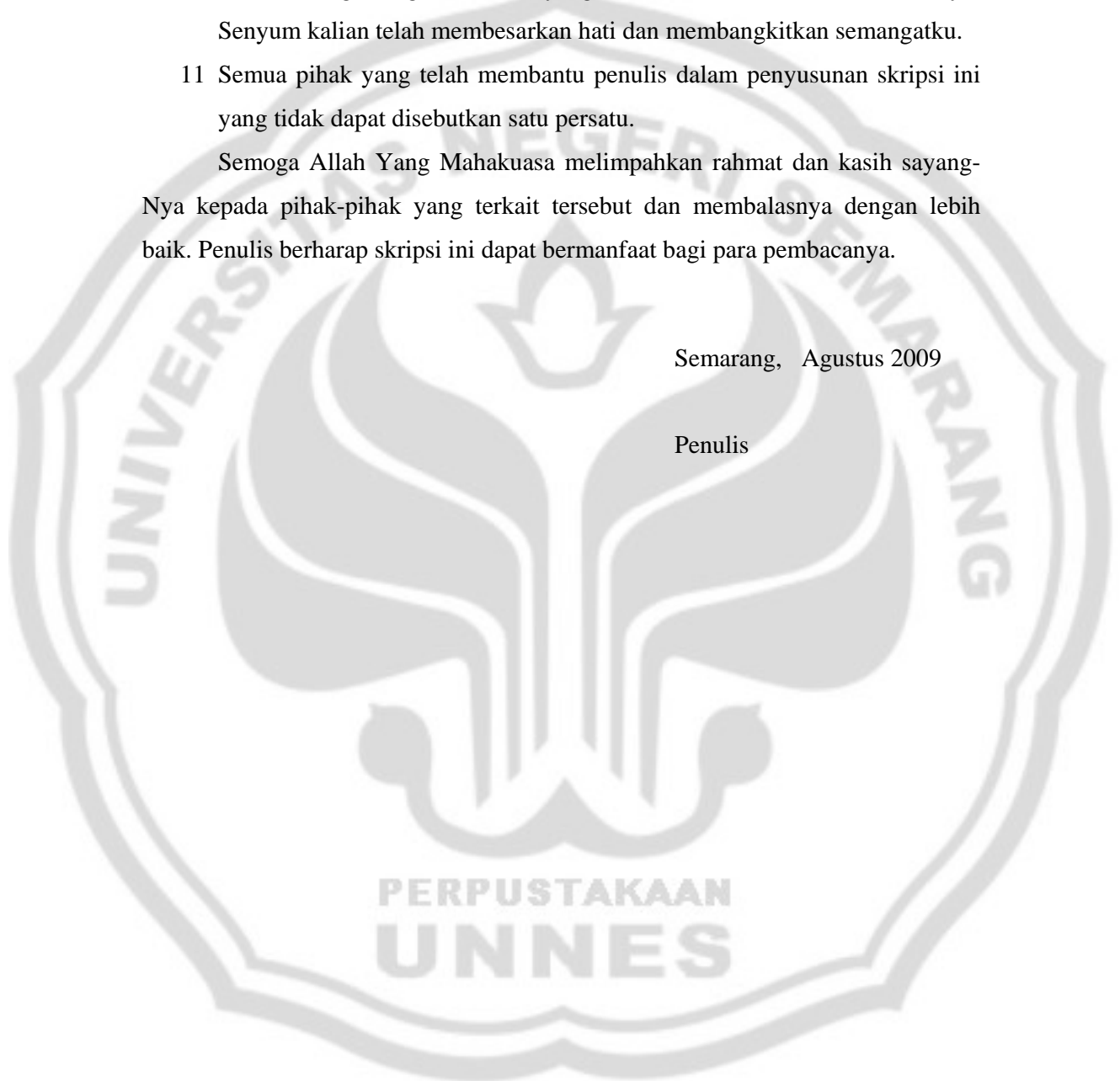
10 Semua orang-orang terdekatku yang selalu ada saat aku memerlukannya. Senyum kalian telah membesarkan hati dan membangkitkan semangatku.

11 Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Yang Mahakuasa melimpahkan rahmat dan kasih sayangnya kepada pihak-pihak yang terkait tersebut dan membalasnya dengan lebih baik. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Semarang, Agustus 2009

Penulis



## ABSTRAK

**Rusilawati, Nurul, Bekti.** 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dengan Menggunakan Media Film Animasi.* Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum., Pembimbing II: Sucipto Hadi Purnomo, S. Pd., M. Pd.

**Kata kunci:** keterampilan menulis, skenario sandiwara, media film animasi.

Keterampilan menulis skenario sandiwara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting. Meskipun demikian, keterampilan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen tergolong rendah. Rendahnya nilai menulis skenario sandiwara terbukti dari nilai rata-rata kelas 50,81, padahal batas nilai ketuntasan minimal menulis skenario sandiwara adalah 70,00. Selain itu, perilaku siswa dalam pembelajaran kurang baik. Selama pembelajaran menulis skenario sandiwara, siswa kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru. Rendahnya keterampilan tersebut disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor siswa, dan faktor media pembelajaran. Faktor siswa, sebagian besar siswa kesulitan menentukan ide dan tema untuk dikembangkan ke dalam skenario sandiwara. Selain itu, rendahnya keterampilan menulis skenario sandiwara siswa juga disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran. Karena itu, penggunaan media film animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis skenario sandiwara.

Berdasarkan hal tersebut, permasalahan penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis skenario sandiwara melalui media film animasi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Ngawen, dan (2) bagaimanakah perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara melalui media film animasi pada siswa kelas XII IPA SMA Negeri 1 Ngawen. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen, (2) mendeskripsikan perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

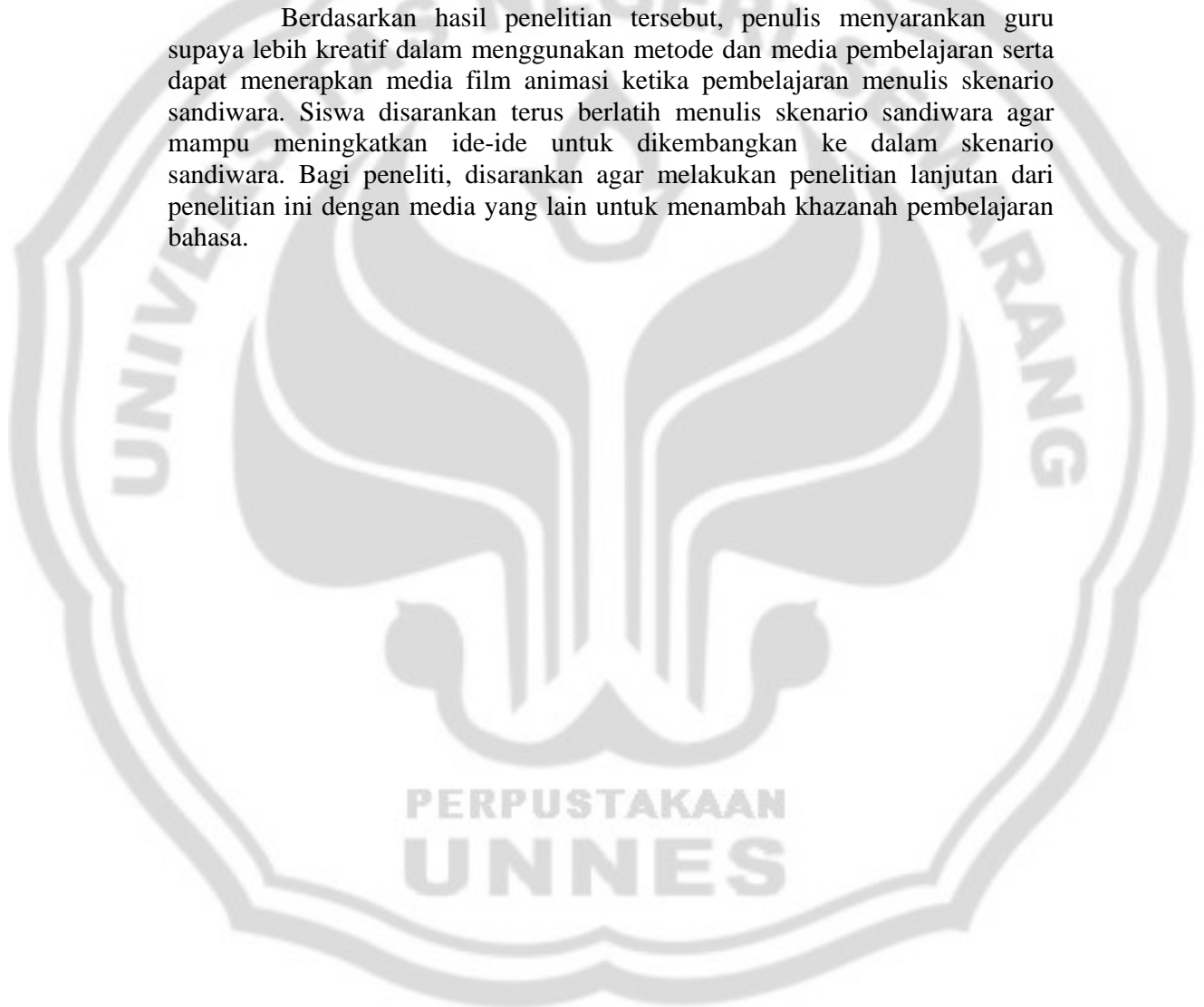
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan data tes dan nontes. Teknik tes berupa kemampuan menulis skenario sandiwara melalui media film animasi. Teknik nontes berupa data observasi, jurnal guru, jurnal siswa, dan hasil wawancara.

Analisis data dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan menulis skenario sandiwara melalui media film animasi. Pada prasiklus, nilai rata-rata klasikal mencapai 50,81 dengan kategori kurang. Hasil tersebut meningkat sebesar 20,69 pada siklus I dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 71,5 atau dalam kategori baik



Kekurangan siswa pada siklus I adalah kurang maksimalnya diksi, ejaan bahasa, dan penggunaan unggah-ungguh basa Jawa. Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II. Film animasi yang dipakai dalam siklus II yaitu film animasi Malin Kundang. Pada siklus II hasil tersebut meningkat lagi sebesar 6,87 dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 78,37 atau dalam kategori baik atau meningkat sebesar 27,56 dari hasil prasiklus. Dari data nontes, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media film animasi. Selain itu, media tersebut dapat membantu kesulitan siswa dalam menentukan ide dan tema dalam menulis skenario sandiwara.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis menyarankan guru supaya lebih kreatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran serta dapat menerapkan media film animasi ketika pembelajaran menulis skenario sandiwara. Siswa disarankan terus berlatih menulis skenario sandiwara agar mampu meningkatkan ide-ide untuk dikembangkan ke dalam skenario sandiwara. Bagi peneliti, disarankan agar melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini dengan media yang lain untuk menambah khazanah pembelajaran bahasa.



## SARI

**Rusilawati, Nurul, Bekti.** 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dengan Menggunakan Media Film Animasi.* Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S. S., M. Hum., Pembimbing II: Sucipto Hadi Purnomo, S. Pd., M. Pd.

**Kata kunci:** ketrampilan nulis, skenario sandiwara, media film animasi.

Ketrampilan nulis *skenario sandiwara* mujudake salah sijine aspek ketrampilan basa kang wigati. Ewasemana, ketrampilan nulis *skenario sandiwara* siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen kagolong endhek. Endheke biji nulis skenario sandiwara kabukti saka biji rata-rata siswa mung 50,81, padahal wates biji *ketuntasan minimal* yaiku 70,00. Sakliyane kuwi *perilaku* murid saka pasinaon kurang apik. Nalika pasinaon nulis skenario sandiwara, murid kurang aktif wektu *interaksi* karo guru. Endheke ketrampilan kasebut jalaran saka loro *faktor*, yaiku: *faktor* siswa lan *faktor* media pasinaon. *Faktor* siswa, akeh-akehe siswa kangelan anggone nemtokake *ide* lan *tema* kanggo nulis *skenario sandiwara*. Endheke ketrampilan nulis *skenario sandiwara* siswa uga amarga kurange media pasinaon. Karana kuwi, karo nggunaake media film animasi bisa ningkatake ketrampilan nulis skenario sandiwara.

Adhedhasar kanyatan kasebut, uderaning perkara ing panaliten iki yaiku: (1) kepriye undhaking ketrampilan nulis *skenario sandiwara* ing siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen kanthi migunakake *media film animasi*, (2) apa ana tindak-tanduk siswa kang owah sawise migunakake *media film animasi*. Panaliten iki uga duwe karep: (1) mangerteni undhaking ketrampilan nulis *skenario sandiwara* ing kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen sawise migunakake *media film animasi*, (2) mengerteni apa ana tumindake siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen kanthi migunakake *media film animasi*.

Panalliten iki kalebu panaliten tindakan kelas (PTK) kang kaperang dadi rong *siklus*, yaiku *siklus* I lan *siklus* II. Data panalliten migunakake *data* tes lan *nontes*. Teknik tes arupa ketrampilan nulis *skenario sandiwara* kanthi *media film animasi*. Asile *prasiklus* yen biji rata-rata *klasikal* 50,81 utawa kategori kurang. Asile saka *siklus* I mundhak 20,69% saka *siklus* I kanthi biji rata-rata *klasikal* 71,5 utawa kategori baik. Kakurangan siswa ing *siklus* I yaiku: *diksi* lan ejaan basa kang kurang maksimal, sarta unggah-ungguh basa Jawa kang dianggo kurang bener lan trep. Bab kurange iku banjur dibenerke ing *siklus* II. *Film animasi* kang digunakake yaiku *film animasi Malin Kundang*. Ana ing *siklus* II asil kasebut mundhak maneh 6,87% kanthi biji rata-rata *klasikal* 78,37 utawa kategori baik, utawa mundhak 27,56% saka asil *prasiklus*. Saka data *nontes* entuk asil yen akeh siswa kang seneng uga bisa nggampangake siswa nemtokake *ide* lan *tema* ana ing tulisan *skenario sandiwara*.

Awit saka panaliten iki, mungguhing para guru prayoga luwih *kreatif* mingunakake *media* pasinaon, sarta bisa ngecakake *media film animasi* nalika

pasinaon nulis *skenario sandiwara*. Tumrap para siswa kaajab terus gladhen nulis *skenario sandiwara* supaya bisa migunakake *ide-ide* kanggo gawe *skenario sandiwara*. tumrap para panaliti liyane, kaajab nglaksanakake panaliten sateruse saka panaliten iki kanthi *media* liyane kanggo ngganepi *khazanah* pasinaonan basa.



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan.....	6
1.6 Manfaat.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis.....	10
2.2.1 Hakikat Sandiwara.....	10
2.2.2 Unsur-unsur Skenario Sandiwara.....	11
2.2.2.1 Tema.....	12
2.2.2.2 Amanat.....	12
2.2.2.3 Plot (alur).....	13
2.2.2.4 Tokoh dan Penokohan.....	15
2.2.2.5 Dialog.....	17
2.2.2.6 Setting.....	18
2.2.2.7 Bahasa.....	18

2.2.2.8 Interpretasi Kehidupan .....	19
2.2.3 Menulis Skenario Sandiwara.....	19
2.2.3.1 Menulis Kreatif Skenario Sandiwara .....	20
2.2.3.2 Bagian-bagian Menulis Skenario Sandiwara .....	21
2.2.3.3 Langkah-langkah Menulis Skenario andiwara.....	23
2.2.4 Media Film Animasi.....	24
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2.2.4.2 Cara Memilih Media Pembelajaran.....	25
2.2.4.3 Media Film Animasi.....	26
2.2.5 Penerapan Media Film Animasi dalam Menulis Skenario Sandiwara.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
2.4 Hipotesis Tindakan .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
3.1 Desain Penelitian .....	29
3.1.1 Siklus I .....	30
3.1.1.1 Perencanaan.....	30
3.1.1.2 Tindakan .....	31
3.1.1.3 Observasi.....	32
3.1.1.4 Refleksi .....	32
3.1.2 Siklus II.....	32
3.1.2.1 Perencanaan.....	33
3.1.2.2 Tindakan.....	33
3.1.2.3 Observasi.....	34
3.1.2.4 Refleksi .....	35
3.2 Subjek Penelitian .....	35
3.3 Variabel Penelitian.....	35
3.3.1 Variabel Input-output.....	35
3.3.2 Variabel Proses .....	36
3.4 Instrumen Penelitian .....	36
3.4.1 Instrumen Tes .....	36

3.4.2 Instrumen Nontes .....	39
3.4.2.1 Lembar Observasi.....	39
3.4.2.2 Lembar Jurnal.....	40
3.4.3.3 Lembar Wawancara.....	41
3.4.3.4 Dokumentasi.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5.1 Teknik tes.....	42
3.5.2 Teknik nontes.....	42
3.5.1.1 Observasi .....	43
3.5.1.2 Jurnal .....	43
3.5.1.3 Wawancara .....	44
3.5.1.4 Dokumentasi.....	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1 Teknik Kuantitatif.....	45
3.6.2 Teknik Kualitatif.....	46
<b>BAB 1V HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Hasil Penelitian Prasiklus .....	47
4.1.1.1 Judul.....	49
4.1.1.2 Tokoh.....	50
4.1.1.3 Adegan.....	51
4.1.1.4 Dialog .....	52
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	52
4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I. ....	53
4.1.2.1.1 Judul .....	55
4.1.2.1.2 Tokoh .....	56
4.1.2.1.3 Adegan .....	56
4.1.2.1.4 Dialog.....	57
4.1.2.2 Hasil Nontes .....	58
4.1.2.2.1 Observasi.....	58
4.1.2.2.2 Jurnal .....	59

4.1.2.2.3 Wawancara .....	62
4.1.2.3 Refleksi Siklus I .....	63
4.1.3 Hasil Tes Siklus II.....	64
4.1.3.1 Hasil Penelitian Siklus II.....	64
4.1.3.1 Judul .....	67
4.1.3.2 Tokoh .....	68
4.1.3.3 Adegan .....	68
4.1.3.4 Dialog.....	69
4.1.3.2 Hasil Nontes Siklus II.....	70
4.1.3.2.1 Observasi.....	70
4.1.3.2.2 Jurnal .....	71
4.1.3.2.3 Wawancara.....	73
4.1.3.3 Refleksi Siklus II .....	75
4.2 Pembahasan.....	76
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
5.1 Simpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skor Penilaian Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara .....	37
Tabel 2	Kriteria Penulisan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara.....	37
Tabel 3	Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara.....	38
Tabel 4	Prasiklus Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara.....	47
Tabel 5	Perolehan Nilai Aspek Judul.....	49
Tabel 6	Perolehan Nilai Aspek Tokoh.....	50
Tabel 7	Perolehan Nilai Aspek Adegan.....	51
Tabel 8	Perolehan Nilai Aspek Dialog .....	52
Tabel 9	Siklus I Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara .....	53
Tabel 10	Perolehan Nilai Aspek Judul.....	55
Tabel 11	Perolehan Nilai Aspek menentukan Tokoh.....	56
Tabel 12	Perolehan Nilai Aspek Adegan.....	56
Tabel 13	Perolehan Nilai Aspek Adegan.....	57
Tabel 14	Hasil Observasi Siklus I .....	58
Tabel 15	Siklus Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara.....	65
Tabel 16	Perolehan Nilai Aspek Tema.....	67
Tabel 17	Perolehan Nilai Aspek menentukan Tema .....	68
Tabel 18	Perolehan Nilai Aspek Tokoh.....	68
Tabel 19	Perolehan Nilai Aspek Adegan .....	69
Tabel 20	Hasil Observasi Siklus II.....	71
Tabel 21	Perolehan Nilai Rata-rata dan Peningkatan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	77
Tabel 22	Hasil Nilai Prasiklus Menulis Skenario Sandiwara.....	130
Tabel 23	Hasil Nilai Siklus I Menulis Skenario Sandiwara .....	131
Tabel 24	Nilai Siklus II Menulis skenario Sandiwara.....	132



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Nilai Prasiklus Menulis Skenario Sandiwara .....	48
Diagram 2 Hasil Nilai Prasiklus Menulis Skenario Sandiwara .....	54
Diagram 3 Hasil Nilai Siklus II Menulis Skenario Sandiwara .....	66
Diagram 4 Hasil Peningkatan Menulis Skenario Sandiwara .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP menulis skenario sandiwara I .....	84
Lampiran 2. RPP menulis skenario sandiwara II .....	88
Lampiran 3. Pedoman observasi siklus I.....	92
Lampiran 4. Pedoman observasi siklus II .....	94
Lampiran 5 Pedoman jurnal guru siklus I.....	96
Lampiran 6 Pedoman jurnal guru siklus II.....	97
Lampiran 7 Pedoman jurnal siswa siklus I .....	98
Lampiran 8 Pedoman jurnal siswa siklus II .....	101
Lampiran 9 Pedoman wawancara siklus I.....	104
Lampiran 10 Pedoman wawancara siklus II.....	107
Lampiran 11 Contoh 1 skenario sandiwara.....	110
Lampiran 12 Contoh 2 skenario sandiwara.....	111
Lampiran 13 Gladhen siklus I skenario sandiwara.....	113
Lampiran 14 Gladhen siklus II skenario sandiwara .....	114
Lampiran 15 Lembar kerja siswa siklus I .....	118
Lampiran 16 Lembar kerja siklus II.....	124
Lampiran 17 Hasil nilai prasiklus .....	130
Lampiran 18 Hasil nilai siklus I.....	131
Lampiran 19 Hasil nilai siklus II.....	132
Lampiran 20 Hasil dokumentasi foto.....	133

PERPUSTAKAAN  
UNNES

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menulis merupakan salah satu kompetensi yang diupayakan untuk dimiliki oleh siswa SMA. Dalam kurikulum Bahasa Jawa 2004 disebutkan standar kompetensi yang hendak dicapai adalah agar siswa mampu mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan secara tertulis dalam berbagai bentuk tulisan dengan ragam bahasa Jawa.

Menulis skenario sandiwara merupakan salah satu kompetensi dasar yang menjadi bagian dalam standar kompetensi kemampuan bersastra kelas XII Sekolah Menengah Atas Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP). Standar kompetensi tersebut menuntut siswa mampu menulis skenario sandiwara. indikator yang sesuai dengan pembelajaran menulis skenario sandiwara adalah merumuskan tema dan menulis skenario sandiwara.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jawa yang mengajar di SMA Negeri 1 Ngawen, terdapat kekurangan dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara. nilai menulis skenario sandiwara masih rendah. Rendahnya nilai menulis skenario sandiwara terbukti dari data nilai rata-rata kelas dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara masih di bawah nilai 60. Padahal batas minimal nilai menulis skenario sandiwara adalah 70.

Jelaslah bahwa nilai pembelajaran menulis skenario sandiwara pada siswa belum mencapai standar yang sudah ditentukan.

Ada beberapa penyebab rendahnya nilai menulis skenario sandiwara. Salah satunya adalah guru hanya menggunakan metode ceramah, yakni dengan langkah-langkah memberi penjelasan tentang pengertian skenario sandiwara, ciri-ciri skenario sandiwara, dan cara menyusun skenario sandiwara saja. Dalam langkah-langkah tersebut, guru hanya mengacu pada buku paket Basa Jawa Kelas XII. Guru juga tidak memberikan beberapa contoh skenario sandiwara sehingga siswa tidak tahu seperti apa skenario sandiwara. Selama ini, guru juga belum melakukan tindakan untuk meningkatkan nilai menulis skenario sandiwara. Belum adanya tindakan yang dilakukan guru untuk mengatasi rendahnya hasil pembelajaran karena keterbatasan prasarana, misalnya kurangnya kaset sandiwara yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Di samping membuat hasil belajar siswa Di bawah KKM, metode tersebut juga membuat siswa kurang berminat dan kurang serius dalam pembelajaran. Siswa-siswa juga merasa kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasan untuk menulis skenario sandiwara. siswa juga kesulitan menentukan tema dan mengembangkan alur cerita dalam bentuk skenario sandiwara.

Selain itu, perilaku siswa dalam pembelajaran kurang baik. Selama pembelajaran menulis skenario sandiwara, siswa kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru. Guru juga mengungkapkan bahwa dari semua siswa di kelas hanya tiga siswa yang menunjukkan keaktifan. Siswa yang lain

belum menunjukkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara. oleh sebab itu, perlu upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan dan memperbaiki perilaku siswa yang negatif tersebut.

Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu upaya peningkatan proses hasil pembelajaran menulis skenario sandiwara. upaya tersebut untuk membantu siswa dalam menentukan tema dan mengembangkan alur cerita dalam bentuk skenario sandiwara, perlu dicari solusi berupa media yang tepat, dan menarik salah satunya adalah media film animasi. Media ini cocok untuk meningkatkan keterampilan menulis skenario sandiwara. diharapkan dengan penggunaan media ini akan menjadi inovasi baru untuk memperbaiki sistem pembelajaran menulis khususnya menulis skenario sandiwara. penelitian ini menggunakan media film animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis skenario sandiwara dan memperbaiki perilaku negatif siswa. Dengan media ini siswa akan lebih mudah menulis skenario sandiwara dengan melihat film animasi. Dengan melihat film animasi siswa akan mengetahui tema dan alur cerita sehingga siswa akan lebih mudah membuat skenario sandiwara.

Peneliti memilih media film animasi untuk media pembelajaran menulis skenario sandiwara karena media ini menarik dan efektif apabila digunakan. Menarik karena banyak orang yang suka apalagi anak-anak. Efektif karena disekolah tersebut sudah tersedia sarana seperti tersedianya listrik, VCD player, dan pesawat televisi. Media film animasi juga mudah didapatkan dengan harga terjangkau dan menarik untuk digunakan dalam

pembelajaran. Oleh karena itu, media ini cocok bila digunakan sebagai media pembelajaran menulis khususnya pembelajaran menulis skenario sandiwara dan diharapkan dengan menggunakan media ini dapat menjadikan inovasi baru yaitu memperbaiki sistem pembelajaran menulis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis skenario sandiwara pada siswa kelas XII IPA SMA Negeri 1 Ngawen. Permasalahan ini akan diatasi dengan menggunakan media film animasi, dan diharapkan dengan media ini pembelajaran menulis skenario sandiwara akan dapat meningkat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Pembelajaran menulis skenario sandiwara belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Nilai menulis skenario sandiwara masih rendah dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, harus segera dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis skenario sandiwara.

Berhasil tidaknya pembelajaran menulis skenario sandiwara dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Faktor media yang digunakan

Guru tidak menggunakan media sebagai alat pembelajaran.

2. Faktor siswa

Pertama, siswa menganggap menulis sebagai kegiatan yang membosankan.

Kedua, siswa sulit menentukan tema dan mengembangkan alur cerita.

### 3. Faktor lingkungan

Kurangnya pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan menulis sastra (mading, lomba menulis antarkelas) menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk menulis sastra.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan menulis skenario sandiwara dengan media film animasi pada siswa kelas XII IPA 1 Sma Negeri 1 Ngawen.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, muncul dua masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi pada siswa kelas XII IPA SMA negeri 1 Ngawen?
2. Bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan media film animasi?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dengan menggunakan media film animasi?
2. Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi?

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

- 1) Sebagai upaya memperbaiki media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.
- 2) Sebagai upaya dalam membimbing siswa untuk meningkatkan media agar nilai ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

#### b. Bagi siswa

- 1) Untuk membantu siswa dalam menemukan ide kreatif dan mengembangkan ide tersebut melalui media film animasi.
- 2) Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi penulisan, khususnya menulis skenario sandiwara.



## 2. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat terhadap peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwara. hal ini berkaitan dengan sumbangsih terhadap metode pengembangan menulis skenario sandiwara.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pustaka yang mendasari penelitian ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Beberapa penelitian yang mengangkat tentang keterampilan menulis skenario sandiwarra dilakukan oleh Bagiyo (2004), Musyarafah (2007), Setiasih (2007), Tanzih (2008), dan Rosidah (2007).

Bagiyo (2004) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama dengan Teknik Modeling pada Siswa Kelas IV SD PL Bernadus Semarang" menyimpulkan bahwa dengan teknik modeling keterampilan menyusun teks drama meningkat dan perilaku siswa dalam menulis teks drama berubah menjadi lebih berminat, senang dan termotivasi. Penelitian yang dilakukan Bagiyo masih memiliki kelemahan yaitu belum menggunakan media yang lebih meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran menulis naskah drama. Meskipun sudah menunjukkan peningkatan hasil apabila diterapkan pada pembelajaran sekarang, teknik tersebut kurang menarik dan sudah banyak dilakukan.

Musyarofah (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Welahan" menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media gambar berseri 16,9%. Selain itu juga

terjadi peningkatan perilaku positif yaitu menjadi lebih bersemangat, berminat dan termotivasi.

Dibandingkan dengan penelitian Bagiyo, penelitian Musyarofah lebih baik karena sudah menggunakan media gambar berseri sehingga runtutan peristiwa yang dituliskan siswa lebih tertata. Pemanfaatan media gambar berseri dalam penulisan naskah drama sudah cukup baik, akan tetapi ada sedikit kekurangan dalam penyajian gambar yaitu gambar tidak ditampilkan dengan warna yang menarik. Seharusnya gambar yang disajikan diberi warna untuk menarik perhatian siswa.

Penelitian menulis skenario sandiwara juga pernah dilakukan oleh Setiasih (2007) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Satu Babak dengan Teknik Pelatihan Terbimbing dan Media VCD Siswa Kelas VII D SMP Negeri 3 Ungaran". Penelitian ini menyimpulkan bahwa, dengan menggunakan teknik pelatihan terbimbing dan media VCD perilaku siswa mengalami perubahan. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menulis naskah drama, sehingga situasi kelas menjadi lebih kondusif.

Penelitian yang dilakukan Tanzih (2008) juga senada dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Penelitian tersebut berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Teknik Melanjutkan Cerita melalui Media Audiovisual Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Boja" yang menyimpulkan bahwa dengan teknik melanjutkan cerita melalui media audiovisual keterampilan menulis naskah drama dan perilaku siswa dalam

menulis naskah drama mengalami perubahan lebih bersemangat, berminat, dan termotivasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2007) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama melalui Media Film Bisu Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Pecangan Jepara", menyimpulkan bahwa dengan film bisu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama dan memberi perubahan terhadap perilaku belajar siswa kearah yang positif.

Dari semua penelitian-penelitian yang dipaparkan di atas, jelaslah bahwa penelitian yang akan dilakukan belum pernah diteliti oleh orang lain. Namun, kesemua penelitian di atas menunjukkan bahwa yang akan dilakukan peneliti senada dengan penelitian-penelitian di atas.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) hakikat sandiwara, (2) menulis skenario sandiwara, (3) media film animasi, (4) penerapan media film animasi dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara.

### **2.2.1 Hakikat Sandiwara**

Drama sering disebut sandiwara, kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa *sandi* yang berarti rahasia dan *warah* yang berarti pelajaran (Suharianto 2005:58; Wiyanto 2002:1). Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan.

Menurut Harimawan KMA (1986:16) kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi dan sebagainya. "Drama" berarti perbuatan atau tindakan. Ada orang yang menganggap drama sebagai lakon yang mengerikan, menyedihkan, sehingga dapat diartikan sebagai sandiwara tragedi.

Surana (1983:72) berpendapat bahwa, drama ialah cerita yang ditulis dengan maksud untuk dimainkan atau dipentaskan. Drama biasanya berisi kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas panggung, dengan percakapan, gerak laku, dengan dekor atau tanpa dekor, dengan musik atau tanpa musik.

Waluyo (2003:2) terminologi istilah drama biasanya didasarkan pada wilayah pembicaraanya yaitu drama naskah dan drama pentas. Drama merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan drama pentas adalah jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, seni rias, tata lampu, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tentang sandiwara di atas dapat disimpulkan bahwa sandiwara mencakupi dua pengertian yaitu sandiwara naskah dan sandiwara pentas. Sandiwara naskah yaitu jenis karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog yang didasarkan atas konflik batin dan mempunyai kemungkinan dipentaskan. Sandiwara pentas yaitu kejadian atau kisah hidup manusia yang dipertontonkan dan dilukiskan dengan *action*.

### 2.2.1.1 Unsur-unsur Skenario Sandiwara

Seperti karya sastra lain, sandiwara atau drama juga memiliki unsur pembangun yaitu *ekstrinsik* dan *intrinsik*. *Ekstrinsik* yaitu unsur yang mempengaruhi dari luar. *Intrinsik* yaitu unsur yang mempengaruhi dari dalam. Unsur-unsur *intrinsik* dalam naskah drama, yaitu tema, amanat, plot, karakter, dialog, *setting*, bahasa, dan interpretasi.

#### 2.2.1.1.1 Tema

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama (Wiyanto 2002:23). Pengertian senada juga ditemukan oleh (Waluyo 2003:24) bahwa tema adalah gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Menurut Hasanuddin (1996:103) tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan penulis drama terhadap karyanya.

Dari beberapa teori tentang tema tersebut dapat disimpulkan bahwa tema sandiwara adalah ide pokok yang terkandung dalam sandiwara. Tema merupakan pikiran pokok yang mendasari penulisan sandiwara. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang menarik. Jadi, seorang penulis harus menentukan tema yang akan digarap.

#### 2.2.1.1.2 Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama (Wiyanto 2002:24)

Amanat adalah pesan yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau secara tidak langsung melalui jalan cerita drama tersebut (Waluyo 2003:28).

Amanat merupakan opini, kecenderungan, dan visi pengarang terhadap tema yang dikemukakannya (Hasanuddin 1996:193)

Amanat dalam sebuah drama dapat diungkapkan secara langsung atau tersurat dan secara tidak langsung atau tidak tersurat. Artinya pembaca atau penonton dapat menyimpulkan, pelajaran moral apa yang diperoleh dari membaca atau menonton drama. Itulah sebabnya nama lain drama adalah sandiwara. Maksudnya drama itu mengandung ajaran, terutama ajaran moral yang disampaikan tidak secara terang-terangan.

#### 2.2.1.1.3 Plot (Alur)

Alur adalah rangkaian peristiwa yang tersusun dalam hubungan sebab akibat (Saleh Saad dalam Jabrohim 2003:110). Alur merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan (Waluyo 2003:8)

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alur adalah jalinan peristiwa yang ada pada naskah drama atau sandiwara untuk mencapai efek tertentu. Tautannya dapat dinyatakan dengan hubungan waktu dan oleh hubungan sebab akibat. Alur adalah yang disusun secara sesama, sehingga sanggup menggerakkan jalan ceritanya.

Drama berkembangnya secara bertahap mulai dari konflik yang sederhana, konflik yang kompleks, sampai pada penyelesaian konflik. Penyelesaian konflik memang bermacam-macam. Andaikan salah satu dari yang bertikai menang, akhir cerita mungkin sama-sama kalah (hancur). Mungkin pula

penyelesaiannya tidak jelas supaya penonton menafsirkan sendiri penyelesaian konflik tadi.

Mengenai plot, Wiyanto (2002:25-26) menguraikan struktur perkembangan plot drama adalah sebagai berikut.

a. Eksposisi

Tahap ini disebut pula tahap perkenalan, karena penonton mulai diperkenalkan dengan *lakon* drama yang akan ditontonnya meskipun dengan gambaran selintas. Wujud perkenalan ini berupa penjelasan untuk mengantarkan penonton pada situasi awal *lakon* drama.

b. Konflik

Pemain drama sudah terlibat dalam persoalan pokok. Dalam tahap ini mulai ada *insiden* (kejadian). *Insiden* pertama inilah yang memulai plot drama atau sandiwara sebenarnya.

c. Komplikasi

*Insiden* kemudian berkembang dan menimbulkan konflik-konflik yang semakin banyak dan ruwet. Banyak persoalan yang kait-mengkait, tetapi semuanya masih menimbulkan tanda tanya.

d. Krisis

Dalam tahap ini berbagai konflik sampai pada puncaknya (klimaks). Bila dilihat dari sudut penonton, bagian ini merupakan puncak ketegangan. Namun, bila dilihat dari sudut konflik, klimaks berarti titik pertikaian paling ujung yang



dicapai pemain *protagonis* (pemeran kebaikan) dan pemain *antagonis* (pemeran kejahatan).

e. Resolusi

Dalam tahap ini dilakukan penyelesaian konflik. Jalan keluar konflik-konflik yang terjadi sudah mulai tampak jelas.

f. Keputusan

Dalam tahap terakhir ini semua konflik berakhir dan sebentar lagi cerita selesai. Dengan selesainya cerita maka tontonan drama atau sandiwaranya sudah selesai.

Plot pada tiap-tiap sandiwaranya biasanya berbeda-beda. Ada beberapa sandiwaranya yang menguraikan tahap pengenalan dengan panjang lebar, namun ada pula yang hanya dengan keterangan singkat. Begitu juga dengan unsur-unsur lain, hal tersebut mengakibatkan pola plot tersebut digambarkan dengan grafik garis.

Berdasarkan tekniknya, pengaturan plot dapat disusun dengan jalan *progesif* (alur maju) yaitu awal, tengah, dan akhir terjadinya peristiwa. *Regresif* (alur mundur) yaitu bertolak dari akhir cerita menuju tahap tengah atau puncak dan berakhir pada awal cerita. *Flashback* (sorot balik) yaitu pengaluran berubah dari *progesif*, ke *regresif*. Terakhir penyaluran *backrackin* (tarik balik) yaitu pengaluran tetap *progesif*, hanya pada beberapa tahap tertentu peristiwanya ditarik ke belakang (mengenang peristiwa yang lalu).

#### 2.2.1.1.4 Tokoh dan penokohan

Beberapa teori tentang tokoh drama atau sandiwara dan penokohan adalah sebagai berikut.

Tokoh adalah orang-orang yang berperan dalam drama itu (Waluyo 2003:105). Penokohan atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama (Wiyanto 2002:27).

Menurut Saleh Saad (dalam Jabrohim 2003:105) tokoh adalah yang melahirkan karya sastra. Tokoh dalam sebuah karya sastra dapat berupa manusia, binatang, dan benda-benda yang diinsankan. Istilah tokoh mengacu pada orang sedangkan istilah penokohan mengacu pada watak pelaku dalam sebuah cerita.

Penokohan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam drama. Seorang tokoh bisa berwatak sabar, dan suka menolong. Sebaliknya, tokoh bisa berwatak pemberani, suka marah, dan sangat keji. Pengarang menggunakan dua cara dalam menyajikan watak tokoh yaitu secara *analitik* dan secara *dramatik*. Secara *analitik* yaitu pengarang secara langsung memaparkan watak-watak tokoh dalam cerita dengan jalan menyebutkan sifat-sifatnya. Sedangkan secara *dramatik* yaitu penggambaran watak tokoh yang tidak diceritakan secara langsung oleh pengarang.

Waluyo (2003:16) mengklasifikasikan tokoh menjadi beberapa, seperti berikut.

- a. Berdasarkan perannya terhadap jalan cerita.
  1. Tokoh protagonis yaitu tokoh yang mendukung cerita.
  2. Tokoh antagonis yaitu tokoh yang menentang cerita.

3. Tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu protagonis maupun antagonis.

b. Berdasarkan peranannya dalam tokoh serta fungsinya.

1. Tokoh sentral yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Dalam hal ini tokoh sentral, adalah tokoh protagonis dan antagonis.

2. Tokoh utama yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral hal ini adalah tokoh tritagonis.

c. Tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran perlengkapan atau tambahan.

Tiap-tiap tokoh, khususnya tokoh protagonis dan antagonis harus mempunyai watak yang kuat karena perwatakan merekalah yang akan mempengaruhi jalanya cerita dan reaksi tokoh-tokoh lain.

#### 2.2.1.1.5 Dialog

Ciri khas sebuah drama adalah naskah itu berbentuk cakupan atau dialog. Dialog berfungsi untuk menyampaikan informasi, menjelaskan fakta atau ide-ide utama. Dengan demikian dialog merupakan wadah bagi pembaca atau penikmat untuk menangkap informasi, kejelasan fakta atau ide-ide utama. Dialog adalah percakapan yang ditulis dan mencerminkan pembicaraan sehari-hari (Waluyo 2003:20). Program bahasa yang digunakan dalam dialog tokoh-tokoh sandiwara adalah bahasa lisan yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis.

Dialog merupakan unsur terpenting dalam drama. Melalui dialog akan timbul suatu komunikasi antara satu tokoh dengan tokoh lain maupun dengan lingkungannya sehingga membentuk alur yang diinginkan.

Tiap kalimat sedapat-dapatnya mencakup pengertian yang membantu memperjelas keseluruhan jalan cerita. Jadi, yang penting bukan perkataan yang panjang-panjang, melainkan yang padat akan arti. Kerana harus kita ingat bahwa salah satu disusunya naskah sandiwara adalah untuk dipentaskan. Ragam kata yang digunakan haruslah disesuaikan sehingga tidak menimbulkan salah arti atau bahkan tanpa arti karena tidak bisa dipahami.

#### 2.2.1.1.6 *Setting*

*Setting* atau yang bisa disebut dengan latar adalah segala sesuatu yang mengacu kepada keterangan mengenai waktu, ruang, serta suasana peristiwanya (Fuadi 2006:126)

Wiyanto (2002:28) berpendapat bahwa *setting* adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Pendapat senada Wiyanto, dikemukakan pula oleh Jabrohim (2003:115) bahwa latar adalah waktu, tempat atau lingkungan terjadinya peristiwa.

Dari pengertian di atas *setting* dapat didefinisikan sebagai keterangan tempat, waktu dan suasana terjadinya cerita yang unsur-unsurnya tidak dapat berdiri sendiri melainkan berhubungan satu sama lain dan saling mendukung.

#### 2.2.1.1.7 Bahasa

Naskah sandiwara diwujudkan dari bahan dasar bahasa. Dengan demikian, penulis skenario sandiwara atau drama menggunakan bahasa. Dalam

wujudnya yang nyata, menggunakan bahasa itu menyampaikan kalimat-kalimat. Kalimat terdiri dari kata-kata. Kata-kata inilah yang menggunakan pikiran dan perasaan karena kata mewakili makna. Karena itu penulis harus benar-benar pandai memilih kata yang ingin disampaikan dan pandai merangkaikannya menjadi kalimat yang komunikatif dan efektif.

Bahasa sebagai bahan dasar diolah untuk menghasilkan skenario sandiwara karena itu, penulis skenario sandiwara harus mengetahui ragam lisan dan ragam tulis, ragam resmi dan ragam tidak resmi. Pengetahuan tentang hal itu sangat penting untuk menulis dialog.

#### 2.2.1.1.8 Interpretasi Kehidupan

Drama sebagai interpretasi kehidupan erat hubungannya dengan nada dasar atau pandangan penulis sandiwara. Jadi, drama mempunyai kekayaan batin yang tiada tara. Menurut Wiyanto (2002:30) penulis naskah sandiwara selalu memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis cerita. Apa yang ada dalam suatu masyarakat diolah oleh pengarang, mungkin ditambah konfliknya, dipindahkan tempatnya, digabung-gabungkan, dilebih-lebihkan, dan lain-lain. Dengan begitu *lakon* drama merupakan bagian dari kehidupan masyarakat.

### 2.2.2 Menulis Skenario Sandiwara

Adapun subbab ini akan dipaparkan mengenai menulis kreatif skenario sandiwara, bagian-bagian skenario sandiwara, langkah-langkah menulis skenario sandiwara.

### 2.2.2.1 *Menulis Kreatif Skenario Sandiwara*

Naskah drama adalah karangan yang berisi cerita (Wiyanto 2002:31). Dalam naskah tersebut termuat nama-nama tokoh dalam cerita yang diucapkan para tokoh dan keadaan panggung yang diperlukan.

Untuk memudahkan para pemain drama, naskah drama ditulis selengkap-lengkapya bukan saja berisi percakapan melainkan juga disertai keterangan atau petunjuk. Petunjuk itu misalnya gerakan-gerakan yang dilakukan pemain, tempat terjadinya peristiwa, benda-benda peralatan yang diperlukan setiap babak, dan keadaan panggung setiap babak. Juga tentang bagaimana dialog diucapkan, apakah dengan suara lantang, lemah, atau dengan berbisik. Dengan demikian, naskah drama atau sandiwara itu benar-benar sudah lengkap dan sudah siap dimainkan di panggung (Wiyanto 2002:32)

Berbicara tentang sandiwara tidak akan lepas dari penulisan sebuah skenario sandiwara karena skenario sandiwara merupakan soko guru dalam suatu pementasan sandiwara. Jadi penulisan sandiwara harus mempunyai kemungkinan untuk dipentaskan.

Cerita yang dipaparkan oleh penulis sandiwara tidak harus peristiwa atau keadaan yang dialami sendiri oleh penulis atau kejadian yang pernah dilihatnya. Peristiwa yang dituangkan dapat juga merupakan rangkaian peristiwa yang hanya ada dalam khayalan penulis saja. Setelah dituangkan dalam bentuk sandiwara diharapkan cerita tersebut dapat bermanfaat bagi orang lain, sebagai hiburan atau sebagai pengingat akan suatu hal.

### 2.2.2.2 *Bagian-bagian Skenario Sandiwara*

Adapun bagian-bagian yang ada dalam skenario sandiwara adalah sebagai berikut.

#### 1. Judul

Judul merupakan nama atau suatu label untuk suatu karangan.

Judul merupakan bagian naskah drama atau sandiwara yang terletak di awal, yaitu sebelum uraian tentang naskah drama atau skenario sandiwara.

#### 2. Deskripsi *Setting*

Deskripsi *setting* dalam skenario sandiwara merupakan uraian keterangan latar (gambaran panggung) dari suatu lakon kejadian, suasana, dan waktu. Deskripsi *setting* dalam skenario sandiwara biasanya diuraikan dengan bentuk kalimat yang ditulis sebelum dialog dimulai. Fungsinya supaya pembaca mendapat gambaran yang jelas tentang terjadinya lakon drama yang akan dibacanya tersebut.

#### 3. Deskripsi Penokohan

Deskripsi penokohan dalam skenario sandiwara merupakan uraian dari nama-nama tokoh dalam skenario tersebut dan disertai karakterisasi tokoh-tokoh tersebut. Skenario sandiwara memiliki deskripsi penokohan yang berbeda dari karya sastra lainnya. Deskripsi penokohan dalam skenario sandiwara diuraikan dengan bentuk dialog. Hal ini yang membedakan deskripsi penokohan skenario

sandiwara berbeda dengan karya sastra lainya seperti prosa maupun puisi.

#### 4. Babak

Babak merupakan bagian dari *lakon* sandiwara. Dalam pementasan, batas antara babak satu dengan babak yang lain ditandai dengan turunya layar, atau lampu penerang panggung yang menggambarkan *setting* yang berbeda. Baik *setting* tempat, waktu maupun suasana terjadinya suatu peristiwa (Wiyanto 2002:12).

#### 5. Adegan

Adegan adalah bagian dari babak yang batasnya ditentukan oleh perubahan peristiwa berhubung datangnya atau perginya seseorang atau lebih tokoh cerita keatas pentas (sumardjo 1988:136). Sebuah adegan hanya menggambarkan suatu suasana yang merupakan bagian dari rangkaian suasana-suasana dalam babak (wiyanto 2002:13). Setiap kali terjadi pergantian adegan tidak selalu diikuti dengan pegantian *setting*.

#### 6. Dialog

Dialog merupakan percakapan para pemain. Menurut Surana (1983:77) adapun fungsi dialog dalam drama adalah menerangkan isi-isi cerita kepada penonton dan memperkenalkan watak-watak pelakkunya. Sedangkan menurut (Wiyanto 2002:13) dialog memainkan peran yang amat penting karena menjadi pengarah lakon sandiwara atau drama.



## 7. Petunjuk Pengarang

Petunjuk pengarang ialah bagian skenario sandiwara yang memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai keadaan, suasana, peristiwa atau perbuatan dan sifat tokoh cerita. Penulisan petunjuk pengarang sering berada didalam kurung (Sumardjo 1988:137). Petunjuk pengarang sering disebut juga petunjuk teknis atau teks samping.

### 2.2.2.3 Langkah-langkah Menulis Skenario Sandiwara

Menurut Jabrohim (2003:122) tahap-tahap dalam menulis skenario adalah penciptaan latar (*creating setting*), penciptaan tokoh (*freshing out characters*), penciptaan konflik-konflik (*working with conflicts*), dan penulisan adegan dan secara keseluruhan disusun ke dalam sebuah skenario.

Namun dalam penelitian ini langkah-langkah tersebut tidak semuanya digunakan. Langkah-langkah yang diambil untuk membuat skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi yaitu sebagai berikut.

#### 1. Penciptaan Latar (*creating setting*)

Lutters (2004:56) mengemukakan bahwa *setting* cerita adalah lokasi tempat cerita ini akan ditempatkan. Mengenai *setting* yang perlu diingat adalah bahwa dimanapun tempatnya, yang penting penempatan itu mempunyai alasan yang bisa diterima.

#### 2. Penciptaan Tokoh (*freshing out charackers*)

Jabrohim (2003:148) mengemukakan bahwa melukiskan tokoh dalam cerita sama ketika melukiskan sebuah *setting*. Kegiatan melukiskan tokoh

dilakukan setepat dan ringkas mungkin. Informasi berikut yang termasuk dalam melukiskan tokoh 1 nama tokoh, 2 usia tokoh, 3 deskripsi tokoh secukupnya, 4 hubungan tokoh dengan tokoh-tokoh lain di dalam sandiwara.

3. Penulisan adegan dan secara keseluruhan disusun ke dalam sebuah skenario. Tahap selanjutnya adalah pembuatan adegan. Menurut Jabrohim (2003:175) sebuah adegan adalah bagian dari drama seluruhnya yang di dalamnya *setting* ditempatkan dengan pengaturan waktu sambung-sambung. Dalam tahap ini merupakan tahap membangun sendi-sendi sandiwara (*building block*). Proses membuat adegan bisa dilakukan menempatkan elemen-elemen bersama ke dalam skenario dasar berupa *outline* naratif yang mengisahkan cerita (*story*) sandiwara itu kemudian dalam menulis skenario sandiwara itu lengkap dengan dialog dengan petunjuk panggung. Setelah pembuatan adegan selesai selanjutnya adalah penyusunan skenario.

### **2.2.3 Media Film Animasi**

Media film animasi salah satu alat yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adapun dalam subbab ini akan dipaparkan mengenai pengertian media pembelajaran, cara memilih media pembelajaran, media film animasi.

#### **2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar". (Arsyad 1996:3).

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 1996:3).

Soeparno (1988:1) mengemukakan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya.

Dari teori diatas disimpulkan bahwa pengertian media adalah sebuah bentuk perantara yang dapat dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sampai pada penerima.

Hubungannya media dengan sandiwara dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai perantara yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksud untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar.

#### 2.2.3.2 *Cara Memilih Media Pembelajaran*

Cara memilih media pembelajaran (Soeparno 1988:10-11) hendaknya disesuaikan dengan hal-hal berikut ini:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Misalnya, untuk melatih keterampilan menyimak kita gunakan media radio atau rekaman.
- b. Pemilihan media harus sesuai dengan metode atau teknik yang kita gunakan. Misalnya, media *flash card* akan sesuai apabila metode yang digunakan adalah metode latihan siap.

- c. Pemilihan media harus sesuai dengan materi yang akan kita ajarkan atau komunikasikan.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan keadaan siswa, baik ditinjau dari segi jumlah, usia, maupun tingkat pendidikan.
- e. Pemilihan media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media itu digunakan.
- f. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kreativitas kita sebab, ada beberapa media tertentu yang efektivitas penggunaannya sangat tergantung kepada kreativitas guru.

#### 2.2.3.3 *Media Film Animasi*

Media film animasi merupakan media yang mengkomunikasikan informasi melalui bersuara dan bergambar. Dengan kata lain media film animasi merupakan perpaduan antara media *audio* (suara) dengan media *visual* (gambar) yang sangat memungkinkan terjalinya komunikasi dua arah.

Film animasi yang dimaksudkan adalah film yang positif. Durasi waktu yang digunakan dalam film tersebut sebaiknya jangan lebih dari 5 menit supaya siswa tidak merasa jenuh memperhatikan film animasi tersebut.

#### 2.2.4 **Penerapan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Menulis Skenario Sandiwara**

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat, motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Oleh karena itu, media dapat digunakan secara tepat, secara nyata membantu dan mempermudah

proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

Langkah-langkah pokok penerapan media film animasi dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara adalah (1) guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh siswa, (2) film diputar tanpa adanya komentar dari guru, (3) siswa disuruh memperhatikan dengan cermat isi film tersebut, (4) siswa membuat skenario sandiwara dari film animasi yang dilihatnya.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Salah satu standar kompetensi aspek menulis adalah siswa mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menulis kreatif skenario sandiwara (Depdiknas 2006). Menulis skenario sandiwara merupakan salah satu butir pembelajaran bersastra yang ada dalam Kurikulum Bahasa Jawa dengan kompetensi dasar menulis skenario sandiwara satu babak.

Kenyataannya, kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor media dalam pembelajaran yang digunakan guru, faktor siswa, dan faktor lingkungan. Faktor yang paling mempengaruhi rendahnya kemampuan menulis skenario sandiwara siswa adalah faktor media.

Dengan media film animasi akan memberikan kemudahan dan kelebihan dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara. Media ini digunakan untuk mendukung cara menampilkan runtutan cerita yang berupa gambar gerak

dan suara, sehingga lebih menarik dan membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara.

Dengan media film animasi jalan cerita yang disampaikan lebih jelas dan tidak akan membuat siswa salah *presepsi*. Penggambaran jalan cerita yang jelas akan memberikan tanggapan yang berbeda-beda terhadap film yang diputar. Dari sinilah kreatifitas anak akan muncul untuk menulis skenario sandiwara.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka, landasan teoretis, dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah kemampuan menulis skenario sandiwara pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen akan meningkat dan perilaku belajar siswa akan mengalami perubahan kearah yang positif dalam pembelajaran menggunakan media film animasi.

## **BAB III**

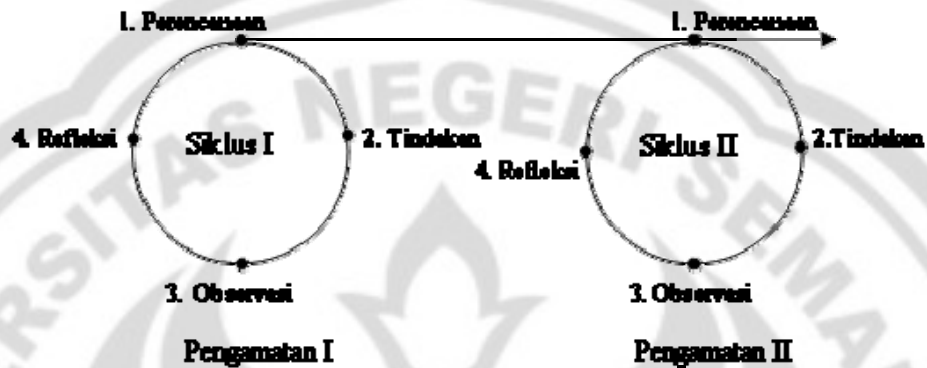
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian dengan model Kemmis dan Taggart (dalam Madya 1994:24) merupakan model yang tidak terlalu sulit dilaksanakan. Model ini terdiri atas empat komponen yaitu:

1. Rencana yaitu tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan sebagai solusi.
2. Tindakan, yaitu tindakan apa yang dilakukan guru sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan sebagai solusi. Maksudnya melakukan perbaikan terhadap kesalahan siswa dalam menulis skenario sandiwara.
3. Observasi atau pengamatan, yaitu mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan oleh siswa, kegiatan siswa, tanggapan siswa dan kita himpun kita jadikan pertimbangan untuk perencanaan pada siklus berikutnya.
4. Refleksi, yaitu mengamati kesalahan dan kekurangan selama proses pembelajaran pada siklus I agar dapat diatasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II.

Proses penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut ini.



### 3.1.1 Siklus I

Siklus I merupakan tindakan awal penelitian menulis skenario sandiwara melalui media film animasi. Siklus ini dipakai sebagai refleksi untuk melakukan siklus II. Siklus ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing tahap diuraikan sebagai berikut.

#### 3.1.1.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan proses pembelajaran dengan langkah-langkah. (1) menyusun rencana pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, (2) membuat dan menyiapkan instrumen penelitian berupa pedoman observasi untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa ketika dilakukan pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, lembar wawancara, lembar jurnal, dan dokumentasi untuk memperoleh data nontes, (3) menyiapkan contoh



skenario sandiwara yang menggunakan media film animasi, (4) menyiapkan televisi, VCD dan CD film animasi.

#### *3.1.1.2 Tindakan*

Dalam tahap ini dilakukan tindakan sesuai rencana yang telah ditetapkan. Materi pembelajaran adalah contoh menulis skenario sandiwara. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media film animasi. Tahap pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap pendahuluan, tahap pelaksanaan, tahap penutup.

Pada tahap pendahuluan dilakukan dengan (1) guru memberi penjelasan belajar menulis skenario sandiwara dengan media film animasi; (2) guru membagikan contoh skenario sandiwara; (3) guru memutar film animasi; (4) guru memberi contoh menulis skenario sandiwara berdasarkan film animasi dan guru bersama siswa melanjutkan contoh tersebut dengan berdasarkan film animasi; (5) siswa berlatih membaca skenario sandiwara yang audio filmnya mati; guru memberi penjelasan; (6) siswa bertanya bila ada yang kurang jelas. (7) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok; (8) guru membagikan lembar kerja; (9) guru memutar film animasi yang berbeda dengan film animasi yang digunakan sebagai contoh; (10) siswa membuat skenario sandiwara sama seperti contoh yang sudah dijelaskan; (11) siswa mengumpulkan hasil kerja ke guru.

Pada bagian penutup guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran dan membantu siswa dalam merefleksi pembelajaran menulis skenario sandiwara menggunakan media film animasi.

#### *3.1.1.3 Observasi*

Observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan media film animasi selama pembelajaran menulis skenario sandiwara berlangsung. Proses pengambilan data tes digunakan untuk melihat kemampuan menulis skenario sandiwara siswa. Sedangkan pengambilan data nontes dilakukan untuk melihat perubahan perilaku belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

#### *3.1.1.4 Refleksi*

Refleksi pada siklus I ini dilakukan untuk pencapaian hasil pembelajaran pada siklus II. Apabila hasil yang dicapai pada siklus I belum sesuai dengan target yang ditetapkan, berdasarkan refleksi akan disempurnakan pada perencanaan siklus II. Permasalahan pada siklus I dicari dan diperbaiki sedangkan kelebihan yang terdapat pada siklus I dipertahankan untuk ditingkatkan pada siklus II.

### **3.1.2 Siklus II**

Siklus II terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### *3.1.2.1 Perencanaan*

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi hal-hal sebagai berikut. (1) membuat perbaikan rencana pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, (2) menyiapkan lembar wawancara, lembar observasi, Lembar jurnal, dan pedoman penilaian, proses untuk memperoleh data nontes pada siklus II, (3) menyiapkan perangkat tes menulis skenario sandiwara yang akan digunakan dalam evaluasi

hasil belajar siklus II, (4) menyiapkan televisi, VCD dan CD film animasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran menulis skenario sandiwara.

### *3.1.2.2 Tindakan*

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan dengan rencana yang telah dibuat dengan memperbaiki hasil refleksi siklus I. Tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah memberi umpan balik tentang materi yang disampaikan pada siklus I.

Pada tahap pelaksanaan materinya sama dengan siklus I yang berbeda hanya film animasi. Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan adalah (1) guru memberi penyelasan belajar menulis skenario sandiwara dengan media film animasi; (2) guru membagikan contoh skenario sandiwara; (3) guru memutarakan film animasi; (4) guru bersama murid menyelesaikan contoh skenario sandiwara yang belum selesai dengan memperhatikan film animasi; (5) siswa berlatih membaca skenario sandiwara yang audio filmnya mati; (6) siswa bertanya bila ada yang kurang jelas; (7) siswa diberi penguatan oleh guru dengan memperhatikan kesalahan yang dilakukan siswa pada pembelajaran siklus I; (8) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok; (9) guru membagikan lembar kerja; (10) guru memutarakan film animasi yang berbeda dengan film animasi yang digunakan sebagai contoh; (11) siswa membuat skenario sandiwara sama seperti contoh yang sudah dijelaskan; (12) siswa mengumpulkan hasil kerja ke guru.

Pada bagian penutup guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran dan membantu siswa dalam merefleksikan pembelajaran menulis skenario sandiwara menggunakan media film animasi.

### *3.1.2.3 Observasi*

Observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan media film animasi selama menulis skenario sandiwara pada siklus I dan II berlangsung. Proses pengambilan data tes digunakan untuk melihat kemampuan menulis skenario sandiwara pada siswa. Pengambilan data nontes dilaksanakan untuk melihat perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berisi catatan-catatan penting tentang perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan pada siklus II ini sama seperti pada siklus I. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, jurnal dibagikan semua siswa untuk mengetahui tanggapan, kesan, dan pesan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian, melakukan wawancara dengan siswa di luar kelas.

### *3.1.2.4 Refleksi*

Berdasarkan analisis data yang digunakan dapat diketahui tingkat keberhasilan dari kegiatan tindakan kelas pada siklus II. Pada siklus ini yang menjadi target utama adalah pencapaian pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi dan perubahan perilaku siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen. Pada siklus ini diharapkan telah ada peningkatan dan perubahan yang positif.

## **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen. Jumlah siswa kelas XII IPA 1 adalah 32 siswa. Kompetensi dasar menulis sastra siswa yang harus dicapai siswa pada Kurikulum Bahasa Jawa 2004 untuk kelas XII IPA 1 salah satunya adalah menulis skenario sandiwara. Alasan penelitian subjek ini karena hasil menulis skenario sandiwara belum optimal. Hal ini disebabkan karena kurang tepatnya penggunaan media untuk pemanfaatan menulis skenario sandiwara. Pembelajaran yang dilakukan selama ini terkesan monoton sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.

## **3.3 Variabel Penelitian**

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian adalah kemampuan menulis skenario sandiwara atau drama dan media film animasi.

### **3.3.1 Variabel Input-Output**

Variabel input-output dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis skenario sandiwara. Kondisi awal keterampilan siswa dalam menulis skenario sandiwara cenderung rendah sehingga dapat berubah ke arah lebih baik setelah mengikuti pembelajaran dengan media film animasi. Melalui media ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menulis skenario sandiwara. penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil belajar menulis skenario sandiwara siswa mencapai ketuntasan belajar klasikal 70,00. Nilai tersebut diperoleh dari nilai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan di SMA Negeri 1 Ngawen.

### **3.3.2 Variabel Proses**

Variabel proses dalam penelitian ini adalah media film animasi yang diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan menulis skenario sandiwara. Kesulitan yang siswa alami dalam menulis skenario sandiwara dikarenakan kurangnya pemanfaatan media. Melalui media ini, kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dapat ditingkatkan dengan batas nilai tuntas sebesar 70,00.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Instumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini berupa instrumen tes dan instrumen nontes. Berikut diuraikan tentang kedua bentuk instrumen tersebut.

### **3.4.1 Instrumen Tes**

Instrumen tes digunakan untuk mengungkap data menulis skenario sandiwara siswa dengan media film animasi. Tes yang dimaksud penelitian ini adalah tes tertulis berupa membuat skenario sandiwara. Aspek-aspek yang dinilai dalam tes adalah kemampuan menulis skenario sandiwara.

Adapun aspek aspek yang dinilai dalam tes menulis skenario sandiwara yaitu judul, tokoh, adegan, dialog.

**Table 1 Skor Penilaian Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Judul	10
2	Tokoh	10
3	Adegan	30
4	Dialog a. Diksi b. Struktur kalimat c. Ejaan bahasa d. Ketepatan menggunakan unggah-ungguh basa Jawa	50

Berdasarkan empat aspek yang ada pada tabel 1 di atas, skor masing-masing aspek akan dijabarkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Tabel 2 berikut ini akan memperjelaskan kriteria skor dari keempat aspek.

**Table 2 Kriteria Penulisan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No	Aspek	Skor	Kriteria	Kategori
1.	Judul	9-10	a. Judul menarik dan sesuai dengan cerita yang ditulis.	Sangat baik
		7-8	b. Judul sesuai dengan cerita yang ditulis.	Baik
		5-6	c. Judul cukup sesuai dengan cerita yang ditulis.	Cukup
		0-4	d. Judul kurang sesuai dengan cerita yang ditulis.	Kurang

2.	Tokoh	9-10	a. Jika semua tokoh ditulis dan sesuai dengan film.	Sangat baik
		7-8	b. Jika tokoh ditulis hanya beberapa dan sesuai dengan film.	Baik
		5-6	c. Jika semua tokoh ditulis tetapi ada yang tidak sesuai dengan film.	Cukup
		0-4	d. Jika tokoh ditulis hanya beberapa dan tidak sesuai dengan film.	Kurang
3.	Adegan	26-30	a. Jika penulisan semua adegan dan disertai deskripsi ditulis sesuai dengan film animasi yang diputar.	Sangat baik
		19-25	b. Jika penulisan semua adegan dan disertai deskripsi ditulis kurang jelas dengan film animasi.	Baik
		11-18	c. Jika penulisan adegan ditulis hanya beberapa dan disertai deskripsi ditulis sesuai dengan film.	Cukup
		0-10	d. Jika penulisan adegan tidak disertai deskripsi adegan.	Kurang
4	Dialog	39-50	a. Jika menuliskan gambaran dialog berdasarkan diksi, struktur kalimat, ejaan bahasa, unggah-ungguh basa Jawa ditulis dengan benar sesuai film.	Sangat baik
		26-38	b. Jika menuliskan gambaran dialog berdasarkan diksi, struktur kalimat, ejaan bahasa, unggah-ungguh basa Jawa ditulis dengan benar tetapi tidak sesuai dengan film.	Baik
		16-25	c. Jika menuliskan gambaran dialog berdasarkan diksi, struktur kalimat, ejaan bahasa, unggah-ungguh basa Jawa ditulis tidak benar tetapi sesuai dengan film.	



		0-15	d. Jika menuliskan gambaran dialog tidak berdasarkan diksi, struktur kalimat, ejaan bahasa, unggah-ungguh basa Jawa ditulis tidak benar dan tidak sesuai dengan film.	Cukup
				Kurang

Kategori penilaian secara keseluruhan dari tes keterampilan menulis skenario sandiwara akan dijelaskan dalam tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3 Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No	Nilai	Kategori
1	85-100	Sangat baik
2	70-84	Baik
3	60-69	Cukup
4	0 - 59	Kurang

### 3.4.2 Instrumen Nontes

Bentuk instrumen nontes digunakan untuk mengetahui pembelajaran menulis skenario sandiwra dengan menggunakan media film animasi. Bentuk 1 instrumen nontes dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, lembar jurnal, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

#### 3.4.2.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan dengan tujuan memperoleh data mengetahui perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran menulis skenario

sandiwara dengan media film animasi. Objek sasaran yang diamati dalam observasi difokuskan pada perilaku positif dan perilaku negatif yang muncul saat berlangsungnya penelitian pada siklus I dan II.

Perilaku positif yang diobservasikan adalah 1) keantusiasan atau perhatian siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, 2) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru/bertanya, 3) perhatian siswa terhadap media yang disajikan oleh guru yaitu film animasi, 4) kesungguhan siswa dalam menulis skenario sandiwara.

Perilaku negatif yang diobservasikan adalah 1) siswa banyak yang meminta izin ke luar kelas pada saat pembelajaran, 2) siswa sering melihat pekerjaan temanya pada saat tes berlangsung, 3) siswa mengantuk, 4) siswa menjawab pertanyaan karena ditunjuk guru, 5) siswa mengganggu teman lain.

#### 3.4.2.2 Lembar Jurnal

Jurnal merupakan catatan harian yang digunakan siswa untuk menulis respon, komentar, pertanyaan tentang tes yang dibaca, apa yang dipikirkan siswa tentang pembelajaran yang dialami siswa, perasaan personal siswa terhadap pembelajaran, atau refleksi siswa terhadap keseluruhan proses pembelajaran. Secara khusus jurnal dapat berupa *diary*, *log*, atau catatan siswa yang lain. Penelitian ini menggunakan dua jurnal yaitu, jurnal bagi guru dan jurnal bagi siswa.

Jurnal guru bersisi uraian pendapat dan seluruh kejadian yang dapat ditangkap oleh guru selama pembelajaran berlangsung, yaitu tentang respon

siswa terhadap media film animasi, keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran, dan fenomena lain yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung.

Jurnal siswa berisi uraian pendapat atau tanggapan siswa tentang tepat atau tidaknya teknik terjemahan melalui media film animasi yang digunakan untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara, pendapat siswa tentang materi menulis skenario sandiwara, pendapat siswa tentang manfaat yang dapat diperoleh selama mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan media film animasi, dan kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

#### *3.4.2.3 Lembar Wawancara*

Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang berisi pendapat siswa mengenai kemudahan atau kesulitan dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan media film animasi. Adapun aspek yang diungkapkan dalam lembar wawancara meliputi pendapat siswa tentang kesulitan atau kemudahan yang dialami dalam menulis skenario sandiwara, pendapat siswa tentang media film animasi dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menulis skenario sandiwara, dan saran siswa untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

#### *3.4.2.4 Dokumentasi*

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis (Arikunto 1998: 149). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi tertulis. Pengambilan data ini diambil dari lembar hasil kerja siswa dalam menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film

animasi, lembar observasi, lembar jurnal guru dan siswa, lembar wawancara. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai pendukung penelitian melalui bukti tertulis.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Agar diperoleh data keterangan yang akurat, relevan dan reliabel maka harus digunakan teknik pengumpulan data yang tepat dan akurat, sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk tes dan nontes.

#### **3.5.1 Teknik tes**

Data tes dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes menulis skenario sandiwara pada setiap siklus. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis skenario sandiwara dengan media film animasi. Hasil tes pada siklus I dianalisis, dari analisis tersebut dapat diketahui kelemahan yang ada kemudian siswa diberi pembekalan untuk menghadapi tes pada siklus II.

Tes kemampuan menulis skenario sandiwara dilakukan pada setiap siklus. Tes ini merupakan tes individu yang berupa tugas menulis skenario sandiwara. Soal tes dikembangkan dari indikator yaitu merumuskan tema dan menulis skenario sandiwara. Teknik tes ini diberikan guna mengetahui data kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

### **3.5.2 Teknik nontes**

Data nontes digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Teknik nontes ini dilakukan untuk mengetahui keadaan yang terjadi sebenarnya selama proses pembelajaran di dalam kelas. Data nontes dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi.

#### *3.5.2.1 Observasi*

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh dua orang (peneliti dan guru kelas). Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi jika peneliti lupa mencatat fenomena-fenomena yang muncul seperti yang terdapat dalam lembar observasi. Guru kelas mengamati perilaku siswa baik yang bersifat positif maupun negatif. Daftar perilaku positif dan negatif pada saat pembelajaran menulis skenario sandiwara sudah tertulis dalam lembar observasi. Adapun tahap observasi yang dilakukan yaitu: (1) menyiapkan lembar observasi yang berisi butir-butir sasaran pengamatan aktifitas siswa, (2) melaksanakan observasi selama proses pembelajaran, yaitu mulai dari awal kegiatan belajar mengajar berlangsung sampai pembelajaran selesai, dan (3) mencatat hasil observasi dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan.

#### *3.5.2.2 Jurnal*

Jurnal siswa dan jurnal guru diisi pada setiap akhir pembelajaran menulis skenario sandiwara. Jurnal guru diisi oleh guru ketika pembelajaran sudah berakhir. Jurnal ini digunakan oleh guru untuk mendeskripsi atau mencatat

fenomina-fenomina pada saat pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan pendekatan kontekstual komponen pemodelan berlangsung.

Jurnal siswa diisi oleh seluruh siswa dengan membagikan lembar jurnal siswa kepada siswa yang harus diisi oleh siswa sesuai dengan pendapatnya dan tidak diperbolehkan mencontoh pendapat siswa yang lain. Jurnal yang diisi oleh siswa dikumpulkan pada saat itu juga, kemudian dijadikan data oleh peneliti untuk diolah dan dideskripsikan.

#### 3.5.2.3 *Wawancara*

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berisi pendapat siswa dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Wawancara dilakukan terhadap siswa yang hasil tesnya berkategori baik, cukup, dan kurang. Hal ini didasarkan pada observasi, jurnal siswa dan hasil tes akhir tiap siklus. Wawancara dilakukan setelah proses pembelajaran dengan media film animasi.

Adapun cara yang ditepuh peneliti dalam pelaksanaan wawancara yaitu (1) menyiapkan lembar wawancara yang berisi tentang pertanyaan yang diajukan pada siswa, (2) menentukan siswa yang hasil menulis skenario sandiwaranya baik, cukup, dan kurang untuk menentukan dengan menulis tanggapan terhadap tiap butir pertanyaan.

#### 3.5.2.4 *Dokumentasi*

Untuk mengambil data dengan dokumentasi tertulis, peneliti mengambil data dari guru dan murid. Pengambilan data dengan dokumentasi tertulis dilakukan pada saat sesudah proses pembelajaran.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka dilakukan analisis terhadap hasil dan proses tindakan yang dilakukan. Analisis dilakukan dengan beberapa cara yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Tujuan teknik analisis data ini yaitu untuk mengetahui secara terperinci cara memperoleh data dan perkembangan hasil penelitian. Uraian tentang teknik kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut.

#### 3.6.1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif berupa rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum. Tujuan menganalisis data kuantitatif yaitu mengetahui peningkatan menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes menulis skenario sandiwara pada siklus I dan siklus II. Analisis tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merekap skor yang diperoleh siswa
2. Menghitung skor kumulatif dari seluruh aspek
3. Menghitung skor rata-rata kelas
4. Menghitung persentase, dengan rumus

$$SP = \frac{SK}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Skor Presentasi

SK : Skor kumulatif

R : Jumlah Responden

Hasil perhitungan nilai siswa dari masing-masing tes ini kemudian dibandingkan antara hasil tes siklus I dan siklus II. Hasil inilah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwaranya dengan media film animasi pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen.

### **3.6.2 Teknik Kualitatif**

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari data nontes yaitu hasil observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data observasi akan memberi gambaran mengenai perubahan perilaku harian siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwaranya dengan media film animasi. Data wawancara dianalisis dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara yang telah dilakukan untuk mengetahui data yang diinginkan. Data dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Hasil analisis data secara kualitatif ini digunakan untuk melihat perubahan perilaku siswa serta untuk melihat efektifitas penggunaan media film animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis skenario sandiwaranya. Kelebihan menulis skenario sandiwaranya dengan menggunakan media film animasi sejauh mana perubahan perilaku positif siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil nilai prasiklus, tindakan siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian ini terdiri atas hasil tes dan hasil nontes. Hasil tes prasiklus berupa kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara sebelum pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara setelah mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Hasil nontes berupa observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi.

##### 4.1.1 Hasil Penelitian Prasiklus

Hasil tes prasiklus menunjukkan kondisi awal kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara sebelum diterapkan media film animasi. Hasil tes prasiklus dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas XII IPA I SMA Negeri 1 Ngawen dalam menulis skenario sandiwara. Siswa yang mengikuti pembelajaran prasiklus berjumlah 32 orang. Hasil tes prasiklus dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4 Prasiklus Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	85-100	-	-	-	$\bar{x} = \frac{1626}{32}$ = 50,81 Kategori kurang
2	Baik	70-84	-	-	-	
3	Cukup	60-69	4	249	15,31	
4	Kurang	0-59	28	1377	84,69	

Jumlah	32	1626	100	
--------	----	------	-----	--

Data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen termasuk dalam kategori kurang. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai klasikal siswa yang dicapai 50,81 dan termasuk dalam kategori kurang. Rincian data tersebut dijelaskan sebagai berikut. Jumlah siswa yang memperoleh nilai sangat baik dan baik tidak ada. Siswa yang mendapat kategori cukup sejumlah 4 atau sebesar 15,31% dari jumlah keseluruhan siswa, dan siswa yang mendapat kategori kurang sejumlah 28 atau sebesar 84,69% dari sejumlah keseluruhan siswa.

Untuk lebih jelasnya perolehan kategori nilai tes prasiklus dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.

**Diagram 1 Hasil Prasiklus Menulis Skenario Sandiwara**

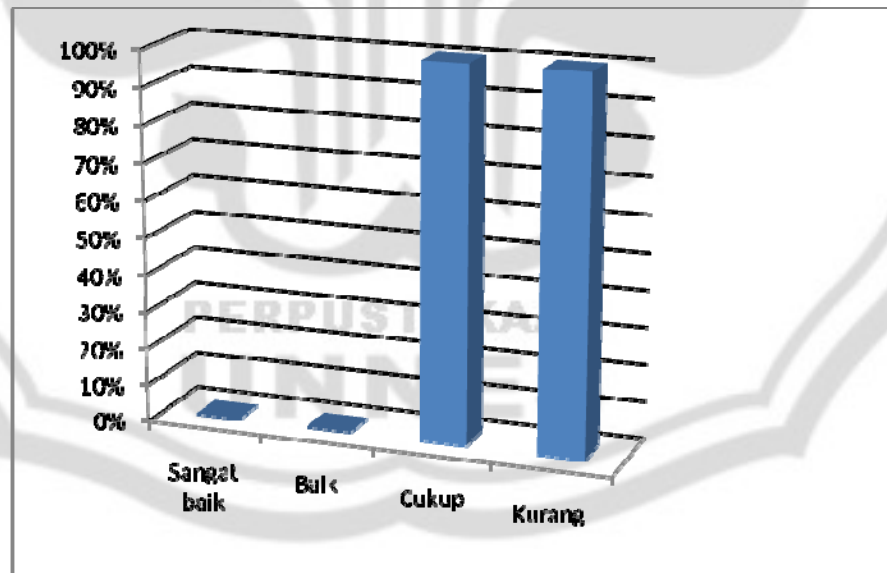


Diagram menunjukkan batang untuk kategori paling tinggi yaitu pada pada angka 84,69%. Hal ini menunjukkan bahwa 84,69% kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara berada pada kategori kurang, sisanya berada pada kategori cukup pada angka 15,31%, kategori cukup. Untuk kategori sangat baik, dan baik berada pada angka 0%. Nilai prasiklus ini diperoleh dari penjumlahan masing-masing aspek yaitu aspek judul, tokoh, adegan, dialog.

Adapun gambaran secara rinci 4 aspek penilaian kemampuan menulis skenario sandiwara sebagai berikut.

#### 4.1.1.1 Judul

Hasil perolehan nilai pada aspek judul dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5 Perolehan Nilai Aspek Judul**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	3	28	12,22	$X = \frac{229 \times 100}{320}$ $= 71,56$ <p>Kategori baik</p>
2	Baik	7-8	19	142	62	
3	Cukup	5-6	10	59	25,78	
4	Kurang	0-4	-	-	-	
Jumlah			32	229	100	

Pada tabel 5 menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek judul sebesar 71,56. Hasil tersebut termasuk kategori baik, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek judul sudah baik. Dari tabel tersebut terlihat, siswa

yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 3 siswa atau 12,22% dari sejumlah keseluruhan siswa, kategori baik dicapai oleh 19 siswa atau sebanyak 62% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup dicapai oleh 10 siswa atau 25,78% dari jumlah keseluruhan siswa, dan untuk kategori kurang tidak ada.

#### 4.1.1.2 Tokoh

Hasil perolehan aspek tokoh dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6 Perolehan Nilai Aspek Tokoh**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	3	28	12,17	$X = \frac{230 \times 100}{320}$ $= 71,87$ Kategori baik
2	Baik	7-8	20	149	64,79	
3		5-6				
3	Cukup	0-4	9	53	23,04	
4	Kurang		-			
Jumlah			32	230	100	

Data pada tabel 6 menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek tokoh sebesar 71,87. Hasil tersebut termasuk kategori baik, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek tokoh sudah baik. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 3 siswa atau sebanyak 12,17% dari keseluruhan siswa, kategori baik dicapai oleh 20 siswa atau sebanyak 64,79% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup dicapai 9

siswa atau sebanyak 23,04% dari jumlah keseluruhan siswa, dan kategori kurang tidak ada.

#### 4.1.1.3 Adegan

Hasil perolehan nilai pada aspek adegan dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7 Perolehan Nilai Aspek Adegan**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	26-30	-	-	-	$X = \frac{538 \times 100}{960}$ $= 56,04$ <p>Kategori kurang</p>
2	Baik	19-25	11	223	41,45	
3	Cukup	11-18	17	275	51,11	
4	Kurang	0-10	4	40	7,44	
Jumlah			32	538	100	

Data pada tabel menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek adegan sebesar 56,04. Hasil tersebut termasuk kategori kurang, artinya kemampuan menulis skenario sandiwara dalam penguasaan aspek adegan masih kurang. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik tidak ada, siswa yang mencapai kategori baik berjumlah 11 siswa atau sebanyak 41,45% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup dicapai oleh 17 siswa atau sebanyak 51,11% dari jumlah keseluruhan siswa, dan untuk kategori cukup ada 4 siswa atau sebanyak 7,44% dari jumlah keseluruhan siswa.

#### 4.1.1.4 Dialog

Hasil perolehan nilai pada aspek dialog dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut.

**Tabel 8 Perolehan Nilai Aspek Dialog**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	39-50	2	60	9,53	$x = \frac{629 \times 100}{1600}$ $= 39,31$ Kategori kurang
2	Baik	26-38	18	395	62,80	
3	Cukup	16-25	10	154	24,50	
4	Kurang	0-15	2	20	3,17	
Jumlah			32	629	100	

Data pada tabel 8 di atas menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek dialog sebesar 39,31. Hasil tersebut termasuk kategori kurang, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek dialog kurang. Dari data tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 2 orang atau sebanyak 9,53% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik berjumlah 18 siswa atau sebanyak 62,80% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup berjumlah 10 siswa atau sebanyak 24,50% dari jumlah keseluruhan siswa, dan untuk kategori kurang berjumlah 2 siswa atau sebanyak 3,17% dari jumlah keseluruhan siswa.



#### 4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I merupakan pembelajaran tindakan awal penelitian pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Hasil penelitian dalam siklus ini merupakan hasil data tes dan hasil data nontes. Data tes diambil dari hasil menulis skenario sandiwara siswa dengan menggunakan media film animasi. Aspek pada penilaian siklus I meliputi aspek tema, tokoh, adegan, dialog.

##### 4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I

Siklus I merupakan pemberlakuan tindakan awal penelitian dengan menggunakan media film animasi. Tindakan siklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dibelajarkan menulis skenario sandiwara dengan teknik terjemahan melalui media audiovisual. Hasil tes dari siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 9 Siklus I Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No.	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	85-100	Sangat baik	-	-	-	$X = \frac{2288}{32}$ $= 71,5$
2	70-84	Baik	24	1524	66,61	
3	60-69	Cukup	8	764	33,39	
4	0-59	Kurang	-	-	-	
Jumlah			32	2288	100	Kategori baik

Data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai klasikal siswa yang dicapai 71,5 dan termasuk dalam kategori baik. Rincian data tersebut dijelaskan sebagai berikut. Jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik berjumlah 24 siswa atau sebesar 66,61% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang mendapat kategori cukup 8 siswa atau sebesar 33,40% dari sejumlah keseluruhan siswa, dan untuk siswa yang mendapat nilai sangat baik dan kurang tidak ada.

Untuk lebih jelasnya perolehan ketegori nilai tes siklus I dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.

**Diagram 2 Hasil Siklus I menulis skenario Sandiwara**

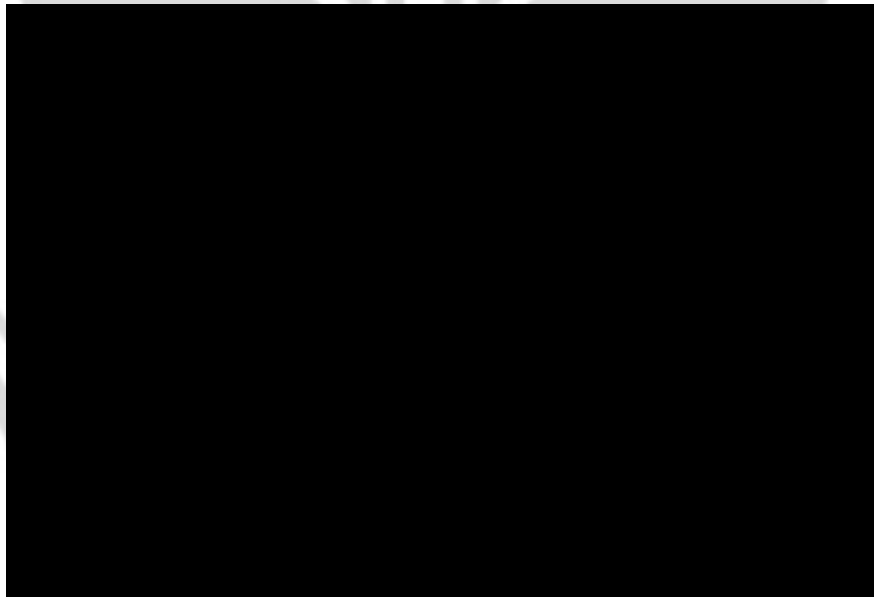




Diagram 2 menggambarkan bahwa batang untuk kategori baik paling tinggi yaitu angka 66,61%. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara melalui film animasi termasuk dalam kategori baik, sisanya berada pada kategori cukup dengan persentase 39,39%, kategori sangat baik dan kurang tidak ada. Nilai siklus I ini diperoleh dari penjumlahan masing-masing aspek yaitu aspek judul, aspek tokoh, aspek adegan, aspek dialog.

Adapun gambaran secara rinci 4 aspek penelitian kemampuan menulis skenario sandiwara sebagai berikut.

#### 4.1.2.1.1 Judul

Hasil perolehan nilai pada aspek judul dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

**Tabel 10 Perolehan Nilai Aspek Judul**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	32	312	100	$X = \frac{312 \times 100}{320}$ $= 97,5$ <p>Kategori sangat baik</p>
2	Baik	7-8	-	-	-	
3	Cukup	5-6	-	-	-	
4	Kurang	0-4	-	-	-	
Jumlah			32	312	100	

Data pada tabel 10 di atas menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek judul sebesar 97,5. Hasil tersebut termasuk kategori sangat baik, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek judul sangat baik. Dari data tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 32 siswa atau sebanyak 100% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik, cukup, dan kurang tidak ada.

#### 4.1.2.1.2 Tokoh

Hasil perolehan aspek menentukan tokoh dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut.

**Tabel 11 Perolehan Nilai Aspek menentukan Tokoh**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	32	316	100	$x = \frac{316 \times 100}{320}$ $= 98,75$ Kategori sangat baik
2	Baik	7-8	-	-	-	
3	Cukup	5-6	-	-	-	
4	Kurang	0-4	-	-	-	
Jumlah			32	316	100	

Data pada tabel 11 di atas menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek tokoh sebesar 98,75. Hasil tersebut termasuk kategori sangat baik, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek tokoh sangat baik. Dari data tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 32

siswa atau sebanyak 100% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan kategori baik, cukup, dan kurang tidak ada.

#### 4.1.2.1.3 Adegan

Hasil perolehan nilai pada aspek adegan dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut.

**Tabel 12 Perolehan Nilai Aspek Adegan**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	26-30	4	112	17,30	$\bar{x} = \frac{648 \times 100}{960}$ $= 67,5$ Kategori cukup
2	Baik	19-25	16	372	57,40	
3	Cukup	11-18	12	164	25,30	
4	Kurang	0-10	-	-	-	
Jumlah			32	648	100	

Data pada tabel 12 di atas menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek adegan sebesar 67,5. Hasil tersebut termasuk kategori cukup, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek adegan cukup. Dari data tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 4 siswa atau sebanyak 17,30% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik berjumlah 16 siswa atau sebanyak 57,40% dari jumlah keseluruhan siswa, dan kategori cukup berjumlah 12 siswa atau sebanyak 25,30% dari jumlah keseluruhan siswa, dan untuk kategori kurang tidak ada.

## 4.1.2.1.4 Dialog

Hasil perolehan nilai pada aspek dialog dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut.

**Tabel 13 Perolehan Nilai Aspek Dialog**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	39-50	4	156	15,17	$X = \frac{1028 \times 100}{1600}$ $= 64,25$ <p>Kategori cukup</p>
2	Baik	26-38	24	804	78,21	
3	Cukup	16-25	4	100	9,72	
4	Kurang	0-15	-	-	-	
Jumlah			32	1028	100	

Data pada tabel 13 di atas menunjukkan rata-rata skor yang dicapai dalam aspek dialog sebesar 64,25. Hasil tersebut termasuk kategori cukup, artinya kemampuan siswa dalam penguasaan aspek dialog sudah cukup. Dari data tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 4 siswa atau sebanyak 15,17% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik berjumlah 24 siswa atau sebanyak 78,21% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup berjumlah 4 siswa atau sebanyak 9,72% dari jumlah keseluruhan siswa, dan untuk kategori kurang tidak ada.

## 4.1.2.2 Hasil Nontes

Data penelitian pada siklus I yang berupa data nontes ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa ketika proses pembelajaran

berlangsung, jurnal siswa dan jurnal guru, dan wawancara dijelaskan pada paparan berikut ini.

#### 4.1.2.2.1 Observasi

Hasil nontes pada siklus I yang pertama yaitu hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa. Observasi ini dilakukan pada waktu pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen berlangsung. Penelitian nontes yang berupa observasi dilakukan peneliti dengan bantuan teman sejawat. Aspek yang dinilai dalam observasi meliputi perilaku positif dan perilaku negatif. Lebih jelasnya dapat dilihat dari uraian berikut.

**Tabel 14 Hasil Observasi Siklus I**

No	Aspek yang diniali	F	%
	<b>Perilaku positif</b>		
1	Siswa aktif merespon penjelasan guru	29	91%
2	Siswa aktif menjabab pertanyaan guru	15	47%
3	Siswa aktif mencatat hal-hal penting ketika guru memberi penguatan	32	100%
4	Siswa berani membaca skenario sandiwarab saat audio dimatikan	3	9%
5	Kesungguan siswa dalam menulis skenario sandiwara	29	91%
	<b>Perilaku negatif</b>		
6	Siswa banyak meminta ijin ke luar kelas pada saat	-	-

	pembelajaran		
7	Siswa sering melihat pekerjaan temennya pada saat tes berlangsung	3	9%
8	Siswa mengantuk	-	-
9	Siswa menjawab pertanyaan karena ditunjuk guru	3	9%
10	Siswa mengganggu teman lain	3	9%

#### 4.1.2.2.2 Jurnal

Hasil penelitian nontes berupa jurnal diambil dari dua jenis yaitu jurnal guru dan jurnal siswa. Kedua jurnal tersebut sama-sama berisi tanggapan guru dan siswa selama proses pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi berlangsung.

Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu jurnal guru dan jurnal siswa. Jurnal guru berisi 3 pertanyaan yang diisi oleh guru berdasarkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu: respon siswa terhadap media film animasi, keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan fenomena-fenomena yang muncul di kelas pada saat pembelajaran. Jurnal siswa juga berisi 4 pertanyaan yang diisi siswa setelah proses pembelajaran selesai yaitu: materi yang diberikan tentang menulis skenario sandiwara dengan media film animasi termasuk mudah dipahami atau tidak, tanggapan siswa mengenai media film animasi, tanggapan siswa tentang pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media media film animasi, dan saran

siswa terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

a. Jurnal Guru

Jurnal guru berisi tentang kejadian yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Adapun hal-hal yang menjadi objek sasaran jurnal adalah (1) bagaimana respon dan tanggapan guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, (2) bagaimana keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) apakah fenomena-fenomena lain yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi berlangsung baik. Sebagian besar siswa memberi respon baik atau tertarik terhadap media yang dihadirkan guru dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara. Hal ini disebabkan jarangya penggunaan media selama ini di sekolah mereka.

Berkaitan dengan fenomena-fenomena yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung yaitu pada saat film ditayangkan ada beberapa siswa berkomentar tidak jelas. Hal ini dilakukan oleh beberapa siswa laki-laki. Namun demikian, tidak mengurangi keantusiasan siswa lain untuk mengikuti pembelajaran.

b. Jurnal Siswa

Pada jurnal siswa, siswa dihadapkan dengan mengungkapkan pendapat dan tanggapannya mengenai (1) apakah materi tentang menulis

skenario sandiwara yang telah diberikan mudah dipahami, (2) apakah model pembelajaran yang digunakan guru atau peneliti sudah tepat untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara, (3) manfaat apa yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan media film animasi, (4) kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa materi tentang menulis skenario sandiwara yang telah diberikan peneliti mudah dipahami meskipun ada sebagian kecil yang mengatakan sulit. Hal ini disebabkan oleh faktor keantusiasan siswa itu sendiri, bagi mereka yang antusias akan mengatakan materi yang diberikan mudah sedangkan bagi mereka yang kurang antusias akan mengatakan materi yang diberikan sulit dipahami.

Setelah peneliti menampilkan film animasi mereka berlatih menulis skenario sandiwara, mereka memiliki kesan-kesan tersendiri yang membuat mereka lebih senang. Alasannya karena mereka dapat menambah ilmu pengetahuan tentang menulis skenario sandiwara dengan media film animasi sehingga mereka tidak lagi bosan dan jenuh dalam pembelajaran menulis serta pada umumnya dan menulis skenario sandiwara pada khususnya. Menurut mereka model pembelajaran yang digunakan peneliti sudah tepat hal ini disebabkan karena media film animasi yang mudah dipahami dan jelas.



#### 4.1.2.2.3 Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan kepada tiga siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun siswa yang diwawancarai, yaitu siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara tertinggi, siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara sedang, siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara terendah.

Kegiatan wawancara dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon yang diberikan siswa dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan diantaranya (1) apakah kesulitan atau kemudahan yang dialami siswa dalam menulis skenario sandiwara, (2) pendapat siswa tentang media film animasi apakah dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menulis skenario sandiwara, (3) perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan media film animasi, (4) bagaimana saran siswa untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

Menurut siswa yang memperoleh nilai tinggi, mengakui tidak mengalami kesulitan dalam menulis skenario sandiwara. Alasannya karena dengan media film animasi akan lebih mudah mengembangkan ide untuk menulis skenario sandiwara. Apalagi didukung dengan media film animasi yang diputar sangat membantu dan mempermudah membuat skenario sandiwara. Menurut pembelajaran yang dilakukan peneliti menyenangkan karena media

yang digunakan sudah sesuai dan dapat mengatasi kesulitan dalam menulis skenario sandiwara pada sebelumnya.

Menurut siswa yang nilainya sedang, siswa mengaku mengalami kemudahan dalam menulis skenario sandiwara. Mereka juga merasa terbantu dengan adanya media yang dihadirkan peneliti karena dengan demikian lebih mudah untuk menulis skenario sandiwara. Untuk pembelajaran selanjutnya siswa menyarankan agar peneliti memperhatikan waktu yang diberikan untuk menulis skenario sandiwara lebih diperpanjang dan film yang diambil lebih menarik lagi.

Menurut siswa yang nilainya rendah, siswa merasa sedikit kesulitan untuk menulis skenario sandiwara apalagi dengan kriteria-kriteria yang harus diperhatikannya. Siswa merasa bingung menentukan diksi dan membuat skenario sandiwara. dengan hadirnya media sebenarnya sudah membantu menemukan ide dan membuat skenario sandiwara. siswa menyarankan agar film dapat diputar dua kali agar lebih paham dan peneliti lebih memperhatikan siswa yang kurang mampu dalam menulis skenario sandiwara.

#### *4.1.2.3 Refleksi Siklus I*

Kegiatan dalam siklus I ini sudah dapat menambah kemampuan siswa menulis skenario sandiwara melalui media film animasi. Hal ini dikarenakan nilai rata-rata yang dicapai siswa sudah banyak meningkat. Nilai rata-rata dari prasiklus adalah 50,81 dan nilai yang diperoleh dalam siklus I adalah 71,5. Pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus I ini masih ada kekurangan. Dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang kurang serius dalam

pembelajaran dan berdasarkan jurnal maupun wawancara, masih ada siswa yang bingung dalam menulis skenario sandiwara. dari hasil tes juga masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai minimal yang telah ditetapkan oleh guru bahasa Jawa.

Solusi yang diambil peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan kegiatan siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini merupakan perbaikan dari refleksi siklus I. Pada siklus I banyak siswa yang masih kesulitan dalam mendeskripsikan adegan dan menulis dialog yaitu di dalam menentukan diksi, ejaan bahasa, struktur kalimat, dan unggah-ungguh bahasa Jawa. Untuk itu perlu perbaikan yang harus dilakukan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan di dalam siklus II ini, dengan cara memberi penjelasan-penjelasan kembali mengenai cara mendeskripsikan adegan dan cara menulis dialog dengan memperhatikan diksi, ejaan bahasa, struktur kalimat, dan unggah-ungguh bahasa Jawa yang benar.

#### **4.1.3 Hasil Tes Siklus II**

Siklus II merupakan perbaikan dan pemecahan masalah yang dihadapi pada siklus I dalam menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Pelaksanaan pembelajaran menulis skenario sandiwara siklus II terdiri atas data tes dan data nontes. Hasil kedua data tersebut akan diuraikan secara rinci sebagai berikut.

#### 4.1.3.1 Hasil Penelitian Siklus II

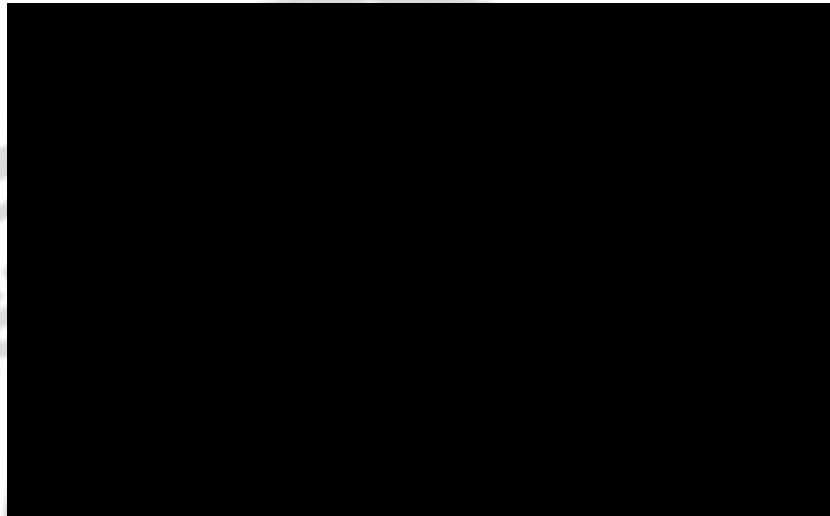
Siklus II merupakan pemberlakuan tindakan awal penelitian dengan menggunakan media film animasi. Tindakan siklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dibelajarkan menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Hasil tes dari siklus II adalah sebagai berikut.

**Tabel 15 Siklus II Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara**

No.	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	85-100	Sangat baik	8	680	27,11	$\bar{X} = \frac{2508}{32}$ $= 78,37$ <p>Kategori baik</p>
2	70-84	Baik	24	1828	72,89	
3	60-69	Cukup	-	-	-	
4	0-59	Kurang	-	-	-	
Jumlah			32	2508	100	

Data pada tabel 15 di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen dalam menulis skenario sandiwara melalui media film animasi dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai klasikal siswa yang dicapai 78,37. Rincian data tersebut dijelaskan sebagai berikut. Siswa yang memperoleh nilai sangat baik 8 orang atau sebesar 27,11% dari keseluruhan siswa, siswa yang memperoleh kategori baik 24 siswa atau sebesar 72,89% dari jumlah keseluruhan siswa, dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Untuk lebih jelasnya perolehan kategori nilai hasil tes pada siklus II, dapat dilihat pada diagram sebagai berikut



D

### **Diagram 3 Hasil Siklus II Menulis Skenario Sandiwara**

Diagram 3 menggambarkan bahwa batang untuk kategori baik paling tinggi yaitu 72,89%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebaian besar kemampuan menulis skenario sandiwara melalui media film animasi termasuk dalam kategori baik, sisanya berada pada kategori sangat baik dengan persentasi 27,11%, dan kategori cukup dan kurang dengan persentase 0%. Nilai siklus II ini diperoleh dari penjumlahan masing-masing aspek yaitu aspek judul, aspek tokoh, aspek adegan, aspek dialog.

Adapun gambaran secara rinci 4 aspek penelitian kemampuan menulis skenario sandiwara sebagai berikut.

## 4.1.3.1.1 Judul

Hasil perolehan nilai pada aspek judul dapat dilihat pada tabel 16 berikut.

**Tabel 16 Perolehan Nilai Aspek Judul**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	32	320	57	$X = \frac{320 \times 100}{320}$ $= 100$ Kategori sangat baik
2	Baik	7-8	-	-	34	
3	Cukup	5-6	-	-	9	
4	Kurang	0-4	-	-	-	
Jumlah			32	320	100	

Data pada tabel 16 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai dalam aspek judul sebesar 100. Hasil tersebut termasuk kategori sangat baik, artinya kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara melalui media film animasi dalam penguasaan aspek judul sangat baik. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah semua siswa (32) siswa atau sebesar 100% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan kategori baik, cukup, kurang tidak ada.

## 4.1.3.1.2 Tokoh

Hasil perolehan aspek menentukan tokoh dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut.

**Tabel 17 Perolehan Nilai Aspek menentukan Tokoh**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	9-10	32	320	100%	$X = \frac{320 \times 100}{320}$ $= 100$ Kategori sangat baik
2	Baik	7-8	-	-	-	
		5-6	-	-	-	
3	Cukup	0-4	-	-	-	
4	Kurang		-	-	-	
Jumlah			32	320	100	

Data pada tabel 17 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai dalam aspek tokoh sebesar 100. Hasil tersebut termasuk kategori sangat baik, artinya kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara melalui media film animasi dalam penguasaan aspek tokoh sangat baik. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah semua siswa (32) siswa atau sebesar 100% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan kategori baik, cukup, kurang tidak ada.

#### 4.1.3.1.3 Adegan

Hasil perolehan nilai pada aspek adegan dapat dilihat pada tabel 18 sebagai berikut.

**Tabel 18 Perolehan Nilai Aspek Adegan**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata

1	Sangat baik	26-30	16	440	55	$X = \frac{800 \times 100}{960}$ $= 83,33$ Kategori baik
2	Baik	19-25	12	288	36	
3	Cukup	11-18	4	72	9	
4	Kurang	0-10	-			
Jumlah			32	800	100	

Data pada tabel 18 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai dalam aspek judul sebesar 83,33. Hasil tersebut termasuk kategori baik, artinya kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara melalui media film animasi dalam penguasaan aspek adegan sudah baik. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 16 siswa atau sebesar 55% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik dicapai siswa sebanyak 12 siswa atau sebesar 36% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori cukup dicapai oleh 4 siswa atau sebanyak 9% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan untuk kategori kurang tidak ada.

#### 4.1.3.1.4 Dialog

Hasil perolehan nilai pada aspek dialog dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut.

**Tabel 19 Perolehan Nilai Aspek Dialog**

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Bobot skor	Peresentase (%)	Nilai rata-rata
1	Sangat baik	39-50	4	156	14,7	$X = \frac{1068 \times 100}{1600}$



2	Baik	26-38	24	812	76	= 66,75
3	Cukup	16-25	4	100	9,3	Kategori cukup
4	Kurang	0-15	-	-	-	
Jumlah			32	1068	100	

Data pada tabel 19 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai dalam aspek dialog sebesar 66,75. Hasil tersebut termasuk kategori cukup, artinya kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara melalui media film animasi dalam penguasaan aspek dialog cukup. Dari tabel tersebut dapat dilihat, siswa yang mencapai kategori sangat baik berjumlah 4 siswa atau sebesar 14,7% dari jumlah keseluruhan siswa, kategori baik dicapai siswa sebanyak 24 siswa atau sebesar 76% dari jumlah keseluruhan siswa, untuk kategori cukup dicapai siswa sebanyak 4 siswa atau sebesar 9,3% , dan untuk kategori kurang tidak ada.

#### 4.1.3.2 Hasil Nontes Siklus II

Data penelitian pada siklus II sama halnya pada siklus I, yaitu hasil dari observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian nontes siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

##### 4.1.3.2.1 Observasi

Hasil nontes pada siklus II yang pertama yaitu hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa. Observasi ini dilakukan pada waktu pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen berlangsung. Penelitian nontes yang berupa observasi dilakukan peneliti dengan bantuan

teman sejawat. Aspek yang dinilai dalam observasi meliputi perilaku positif dan perilaku negatif. Lebih jelasnya dapat dilihat dari uraian berikut.

**Tabel 20 Hasil Observasi Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	jumlah	%
	<b><u>Perilaku positif</u></b>		
1	Siswa aktif merespon penjelasan guru	30	91%
2	Siswa aktif menjabab pertanyaan guru	15	47%
3	Siswa aktif mencatat hal-hal penting ketika guru memberi penguatan	32	100%
4	Siswa berani membaca skenario sandiwarab saat audio dimatikan	6	9%
5	Kesungguan siswa dalam menulis skenario sandiwarab	32	100%
	<b><u>Perilaku negatif</u></b>		
6	Siswa banyak meminta ijin ke luar kelas pada saat pembelajaran	-	
7	Siswa sering melihat pekerjaan temennya pada saat tes berlangsung	-	
8	Siswa mengantuk	-	
9	Siswa menjawab pertanyaan karena ditunjuk guru	-	
10	Siswa mengganggu teman lain	-	

#### 4.1.3.2.2 Jurnal

Hasil penelitian nontes berupa jurnal diambil dari dua jenis yaitu jurnal guru dan jurnal siswa. Kedua jurnal tersebut sama-sama berisi tanggapan guru dan siswa selama proses pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi berlangsung.

##### a. Jurnal Guru

Jurnal guru berisi tentang kejadian yang dirasakan guru selama pembelajaran berlangsung. Adapun hal-hal yang menjadi objek sasaran jurnal adalah (1) bagaimana respon dan tanggapan guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, (2) bagaimana keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) apakah fenomena-fenomena lain yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi berlangsung baik. Hampir semua siswa tertarik terhadap media yang dihadirkan peneliti dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara. Hal ini disebabkan tema yang diangkat dalam cerita film animasi siklus II lebih menarik. Mereka terlihat lebih senang dan antusias mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara pada siklus II.

Fenomena-fenomena yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung yaitu pada saat film ditayangkan. Berbeda dengan yang terjadi pada siklus I. Berdasarkan pengamatan guru muncul decakan-

decakan senang dan pada saat film sudah selesai mereka meminta diputar lagi.

b. Jurnal Siswa

Pada jurnal siswa, siswa dihadapkan dengan mengungkapkan pendapat dan tantangan mengenai (1) apakah materi tentang menulis skenario sandiwara yang telah diberikan mudah dipahami, (2) apakah model pembelajaran yang digunakan guru atau peneliti sudah tepat untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, (3) manfaat apa yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, (4) kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa materi tentang menulis skenario sandiwara yang telah diberikan peneliti mudah dipahami. Mereka menilai bahwa model pembelajaran yang digunakan peneliti sudah tepat, ada yang mengungkapkan dengan model pembelajaran tersebut tidak membuat jenuh, bosan, dan mudah dipahami.

Setiap siswa mempunyai pendapat sendiri tentang manfaat dan kesan terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Dengan model pembelajaran tersebut mereka mengaku lebih mudah membuat skenario sandiwara, sehingga hasil tes siklus II dapat lebih baik dari siklus sebelumnya.

Kesan mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu menyenangkan, dapat bermain sambil belajar, tertarik dan sebagainya.

#### 4.1.3.2.3 Wawancara

Hasil nontes yang berupa wawancara dilakukan setelah selesai pembelajaran siklus II dan setelah memperoleh nilai hasil tes siklus II peneliti melakukan wawancara terhadap tiga siswa dengan kriteria satu siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara tertinggi, satu siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara sedang, dan satu siswa yang memperoleh nilai menulis skenario sandiwara terendah.

Kegiatan wawancara dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon yang diberikan siswa dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan diantaranya (1) apakah kesulitan atau kemudahan yang dialami siswa dalam menulis skenario sandiwara, (2) pendapat siswa tentang media film animasi apakah dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menulis skenario sandiwara, (3) perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi, (4) bagaimana saran siswa untuk pembelajaran menulis skenario sandiwara dengan menggunakan media film animasi.

Dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang diwawancarai mengaku media yang digunakan peneliti sangat menarik dan lebih menyenangkan. Menurut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, rendah, mengaku tidak mengalami lagi kesulitan lagi dalam menulis skenario sandiwara.

alasanya bermacam-macam, ada yang mengaku pembelajaran pada siklus II ini lebih jelas dari pada siklus I, lebih mudah untuk membuat skenario sandiwara.

Wawancara berikutnya tentang pendapat siswa mengenai penggunaan media film animasi apakah dapat mengatasi kesulitan mereka dalam menulis skenario sandiwara, mereka menjawab sudah dapat mengatasinya. Mereka menilai bahwa media film animasi lebih mudah diterapkan, dan lebih menarik. Selanjutnya, saran mereka terhadap pembelajaran menulis skenario sandiwara yang telah dilakukan, bagi siswa yang memperoleh nilai tinggi mengatakan sangat tepat penggunaan media film animasi dapat diterapkan untuk pembelajaran yang lain. Siswa yang memperoleh nilai sedang menyarankan untuk dilakukan lagi penelitian pembelajaran bahasa Jawa selain menulis skenario sandiwara, dan saran siswa yang memperoleh nilai rendah menyarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa.

#### *4.1.2.3 Refleksi Siklus II*

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini merupakan tindakan perbaikan dari pembelajaran siklus I. Pada siklus I masih ada permasalahan yang dialami siswa. Permasalah-permasalahan yang terdapat dalam siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada pembelajaran siklus II, guru berusaha menjelaskan kembali kepada siswa dan menekankan penjelasan pada kesulitan yang dialami siswa dalam menulis skenario sandiwara.

Kegiatan yang dilakukan guru adalah memberi kesempatan kepada siswa ikut andil dalam penyelesaian contoh yang diberikan guru berdasarkan film animasi. Jadi dalam proses belajar mengajar guru memberi contoh menulis

skenario sandiwara berdasarkan film animasi dan siswa disuruh melanjutkan contoh tersebut dengan berdasarkan film animasi bersama-sama dengan guru. Setelah itu guru memberi penguatan. Hal ini dilakukan agar siswa yang kurang mampu dalam menulis skenario sandiwara dapat lebih memahami.

Perbaikan perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata mampu memberi perubahan yang lebih dibandingkan dengan siklus I. Dari hasil tes menulis skenario sandiwara, siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 71,5 meningkat menjadi 78,37. Siswa juga lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## **4.2 Pembahasan**

Pembahasan dalam skripsi ini meliputi pembekasan tentang peningkatan kemampuan menulis skenario sandiwara pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen setelah mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara menggunakan media film animasi.

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil prasiklus, hasil tindakan siklus I, dan hasil tindakan siklus II. Pembekasan hasil tersebut meliputi hasil tes dan hasil nontes. Pemerolehan hasil penelitian mangacu pada pemerolehan skor yang dicapai siswa ketika diminta untuk menulis skenario sandiwara. aspek-aspek yang dinilai dalam kemampuan menulis skenario sandiwara meliputi 4, aspek yaitu: aspek judul, aspek tokoh, aspek adegan, aspek dialog. Pembekasan hasil nontes berpedoman pada empat bentuk instrumen penelitian, yaitu: lembar observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi.

Perbandingan dan peningkatan pemerolehan nilai rata-rata yang dicapai siswa tiap aspek prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 21 Perolehan Nilai Rata-rata dan Peningkatan Kemampuan Menulis Skenario Sandiwara pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

No.	Aspek	Nilai Rata-rata Kelas			Peningkatan (%)		
		PS	SI	SII	PS-PSI	SI-SII	PS-SII
1	1	71,56	97,5	100	25,94	2,5	28,44
2	2	71,87	98,75	100	26,88	1,25	28,13
3	3	56,04	67,25	83,33	11,21	16,08	27,29
4	4	39,31	64,25	66,75	24,94	2,5	27,44
NA		50,81	71,5	78,37	20,69	6,87	27,56

Keterangan:

1. Judul
2. Tokoh
3. Adegan
4. Dialog

PS: Prasiklus

SI : Siklus I

SII: Siklus II

NA: Nilai Akhir (Nilai komulatif menulis skenario sandiwara)

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes, kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat dijelaskan bahwa kemampuan siswa dalam menulis skenario sandiwara



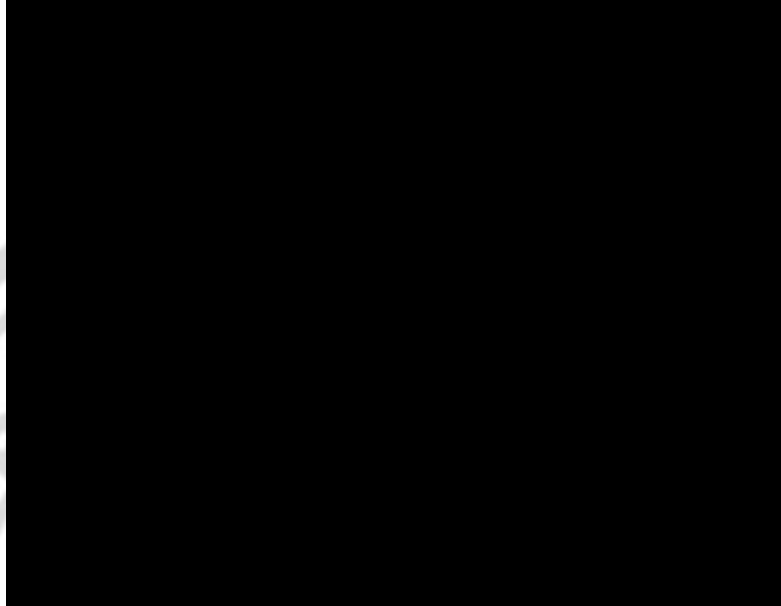
mengalami peningkatan. Adapun penjabaran tabel tersebut adalah sebagai berikut.

Hasil prasiklus menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan menulis skenario sandiwara masih kurang karena nilai rata-rata siswa 50,8 (kategori kurang). Pada aspek judul sebesar 71,56 (kategori baik), aspek tokoh 71,87 (kategori baik), aspek adegan sebesar 56,04 (kategori kurang), dan aspek dialog 39,31 (kategori kurang). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis skenario sandiwara tergolong kurang.

Hasil tes menulis skenario sandiwara siklus I mencapai nilai rata-rata 71,5 dan termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel diatas rata-rata aspek judul sebesar 97,5 (kategori baik), aspek tokoh sebesar 98,75 (kategori sangat baik), aspek adegan sebesar 67,5 (kategori cukup), dan aspek dialog sebesar 64,25 (kategori cukup). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis skenario sandiwara tiap aspek mengalami peningkatan.

Hasil tes menulis skenario sandiwara siklus II mencapai nilai rata-rata 78,37 dan tergolong baik. Berdasarkan tabel diatas rata-rata aspek judul sebesar 100 (kategori sangat baik), aspek tokoh sebesar 100 (kategori sangat baik), aspek adegan sebesar 83,33 (kategori baik), dan aspek dialog sebesar 66,75 (kategori cukup). Berikut merupakan gambar diagram yang menunjukkan peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.

#### Diagram 4 Peningkatan Menulis Skenario Sandiwara



Sebelum diberlakukan siklus I dan siklus II kemampuan siswa masih kurang. Memperbaiki hasil siswa yang kurang baik tersebut maka diterapkan media film animasi dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara. Diharapkan dengan media film animasi tersebut mampu memberi peningkatan dari hasil skenario sandiwara dan juga memberi perubahan yang positif terhadap perilaku siswa pembelajaran. Salah satu tujuan diterapkannya media film animasi dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara agar siswa tidak mengalami proses belajar yang membosankan.

Peningkatan kemampuan siswa menulis skenario sandiwara ini diikuti pula perubahan siswa dari prasiklus sampai siklus II. Berdasarkan hasil nontes yaitu observasi, jurnal, wawancara, pada siklus I dapat disimpulkan bahwa siswa mulai senang dalam mengikuti pembelajaran menulis skenario sandiwara.

meskipun masih ada siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam menulis skenario sandiwara.

Berdasarkan serangkaian hasil analisis dan situasi pembelajaran di atas dapat dijelaskan bahwa perilaku siswa dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara melalui media film animasi mengalami perubahan yang mengarah pada perilaku positif, siswa semakin aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar menulis skenario sandiwara melalui media film animasi mampu membantu siswa menambah kemampuannya dalam menulis skenario sandiwara. selain itu juga mampu menambah wawasan siswa, dan mengurangi kejenuhan siswa dalam kelas atau proses belajar mengajar.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa dengan penerapan media film animasi mampu meningkatkan keterampilan menulis skenario sandiwara pada siswa kelas XII IPA I SMA Negeri 1 Ngawen. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah tersebut diterapkan pada siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh yaitu data dari hasil tes dan nontes.

Hasil tes yang diperoleh dari prasiklus mencapai nilai rata-rata 50,81 dengan kategori kurang. Setelah itu, guru memberikan tindakan siklus I dengan penerapan media film animasi. Kegiatan pada pembelajaran siklus I yaitu siswa menulis skenario sandiwara berdasarkan film animasi yang diputarkan oleh guru. Hasil tes menulis skenario sandiwara meningkat setelah dilakukan tindakan siklus I dengan nilai rata-rata klasikal meningkat 71,5 atau meningkat sebanyak 20,69% dengan kategori baik. Pada siklus I, nilai rata-rata secara klasikal sudah memenuhi KKM 70.00, akan tetapi masih ada 8 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Maka peneliti melaksanakan siklus II dengan melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan pada siklus I. Pembelajaran masih sama dengan siklus I, siswa menulis skenario sandiwara berdasarkan film animasi. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, diperoleh nilai yang jauh

lebih baik. Rata-rata nilai klasikal yang diperoleh mencapai 78,37 atau meningkat sebesar 6,87% dari siklus I atau meningkat sebesar 27,56% dari hasil prasiklus dengan kategori baik. Selain itu, semua siswa sudah mencapai nilai ketuntasan.

Hasil nontes diperoleh dari lembar observasi, jurnal guru, jurnal siswa, wawancara. Berdasarkan hasil nontes pada siklus I dan siklus II, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa senang dan tertarik dengan media film animasi. Selain itu, dengan media film animasi, siswa dapat mengatasi kesulitan mereka dalam menulis skenario sandiwara. Jadi, penggunaan media tersebut terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis skenario sandiwara siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Ngawen.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut

1. Sebaiknya guru menerapkan media film animasi sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis skenario sandiwara.
2. Siswa sebaiknya lebih sering berlatih dalam menulis skenario sandiwara agar mampu meningkatkan ide-ide secara urut sesuai dengan peristiwa yang ditulis, dengan unggah-ungguh basa Jawa yang tepat dan benar.
3. Para peneliti disarankan agar ada penelitian lanjutan dari peneliti ini dengan media yang lain untuk menambah bahasa dan sastra Jawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bagiyo, Thomas. 2004. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama dengan Teknik Modeling pada Siswa Kelas IV SD PL Bernadus Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unnes.
- Depdikbud. 2006. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Jawa Huruf Latin yang Disempurnakan*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. 2004. *Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD/MI Berbasis Kompetensi*. Jateng.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Buana Pustaka.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Hasanuddin. 1996. *Seni dan Budaya*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Jabrohim, dkk. 2003. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Musyarofah, Sitti. 2007. *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII – D SMP Negeri Welahan*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: KBBI edisi IV. Balai Pustaka.
- Rosidah, Anis. 2007. *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Media Film Bisu Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Pecangan Jepara*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unnes.
- Setiasih, Arif. 2007. *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Satu Babak dengan Teknik Pelatihan Terbimbing dan Media VCD Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 3 Ungaran*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unnes.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Surabaya: SIC.

- Sumardjo, Jakob dan Saini K. M. 1988. *Apresiasi Kesusastaan*. Jakarta: Gramedia.
- Surana, F. X. dkk. 1983. *Himpunan Materi Seni Sastra*. Solo: Tiga Serangkai.
- Tanzih, NP Hayati. 2008. *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Teknik Melanjutkan Cerita Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Boja*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS Unnes.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajaran*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.
- \_\_\_\_\_. 1993. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Kesusastaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.

