

**KEEFEKTIFAN TEKNIK IMPROVISASI DALAM PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PARAKAN
KABUPATEN TEMANGGUNG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

**NENENG KURNIATI
NIM 07201244095**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran*

Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten

Temanggung ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 Oktober 2011

Pembimbing I

Dr. Suroso, M.Pd

NIP 19600630 198601 1 001

Yogyakarta, 26 Oktober 2011

Pembimbing II

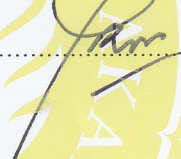
Else Liliani, M.Hum

NIP19790821 200212 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 18 November 2011 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Esti Swastika Sari, M.Hum.	Ketua		28 November 2011
Else Liliani, M.Hum.	Sekretaris Penguji		November 2011
Dr. Nurhadi	Penguji I		25 November 2011
Dr. Suroso	Penguji II		25 November 2011

Yogyakarta, November 2011

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Neneng Kurniati**

NIM : 07201244095

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul *Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Kabupaten Temanggung* ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Oktober 2011

Penulis,



Neneng Kurniati

MOTTO

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(Q.S Al-Inspirah : 5)*

*..... Allah meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang
berilmu beberapa derajat. Allah Maha amat mengetahui apa-apa yang kamu kerjakan.
(Q.S Al-Mujadalah : 11)*

*Ulet, Disiplin, dan Ginta usaha
(Marly's)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.....

Dengan rasa rendah hati, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

- ♥ *Kedua orang tuaku (Bapak Sumarti dan Ibu Suratiyah) yang sangat sabar dan sepenuh hati mencurahkan kasih sayang serta cintanya kepadaku*
- ♥ *Kakakku (Irwan Budiana) dan Adik-adikku (Elina Nur Laila Ningrum, Muhammad Nurur Rahman, dan Muhammad Nur Mahendra) yang telah memberikan aku inspirasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini*
- ♥ *Keluarga Besariku (Alm. Mbah Marsito Bin Sosro dan Alm. Mbah Ahmad Sujari) yang telah mendoakanku*

..

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "*Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Kabupaten Temanggung*" sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan yang penuh dengan ilmu yang barokah. Amin.

Saya menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih yang sangat tulus kepada :

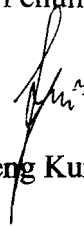
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga lancar studi saya.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan hingga *study* ini dapat selesai.
4. Dosen Pembimbing I, Dr. Suroso yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II, Ibu Else Liliani, M.Hum yang telah memberikan bimbingan, masukan, wejangan, kemudahan dengan penuh kesabaran kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibnu Santoso, M. Hum, selaku pembimbing akademik yang telah banyak membantu saya dan memberikan kemudahan kepada saya selama saya menempuh *study*.
7. Bapak Tri Wanggono, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 1 Parakan yang berkenan memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Parakan.
8. Ibu Sri Chusniyah, S.Pd selaku guru pembimbing atas kebaikan dan bimbingan beliau selama Penulis mengambil data.
9. Segenap keluarga besar SMP Negeri 1 Parakan yang telah menerima dan mendukung saya dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Segenap siswa-siswi SMP Negeri 1 Parakan yang telah bekerja sama dengan baik selama melaksanakan penelitian ini.
11. Bapak, Ibu, dan keluarga di rumah. Terima kasih atas doa dan segala dorongan baik moral maupun material.

12. Kakakku Irwan Budiana, yang selalu membantu saya dan memotivasi saya untuk menjadi seseorang yang lebih baik.
13. Segenap teman-teman JPBSI kelas IJK-K (*Tyas, Marsih, Eni, Milla, Anggi, Eka, Brenda, Dewi, Ika, Zefrin, Osha, Daniel, Tofa, Andri, Ambar, Retno, Ainun, Puasari, Resita, Rizal, Wahyu, Ivan, Eko, Kucing*) yang banyak membantu, berjuang bersama, serta berkerja sama dengan baik selama kuliah.
14. Teman-teman kost Tangput (*Mb Danie, Mb Pipit, Mb Marcieh, Rahma, Marzull, Lely, Evhie*) dan kost Cantique (*Adxq Alena, Keponakang Irma, dan Mz Mex*) yang selalu membantu dan menemani hari-hariku selama aku di Jogja. Terima kasih buat canda tawa dan cinta yang kalian berikan padaku, kalian akan selalu menjadi sahabat terbaikku.
15. Mbak Why, Rizal-Anna, Lanna (*Camdig&Pulsa*), dan Sukrun (*Cameraman*). Terima kasih buat bantuannya nggih.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan.

Saya menyadari sepenuhnya atas segala kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat saya butuhkan agar skripsi ini berguna bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Oktober 2011

Penulis



Neneng Kurniati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Batasan Istilah	9
BAB II. KAJIAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Drama.....	10
a. Pengertian Drama	10
b. Unsur-unsur Drama	11
c. Drama Improvisasi	15

2. Pembelajaran Drama	18
a. Tujuan Pembelajaran Drama.....	18
b. Cara Pembelajaran Drama.....	19
c. Kemampuan Bermain Peran.....	23
3. Teknik Improvisasi.....	25
a. Latihan-latihan Improvisasi.....	25
b. Penggunaan Teknik Improvisasi dalam Bermain Peran.....	28
B. Kerangka Berpikir	42
C. Penelitian yang Relevan.....	45
D. Pengajuan Hipotesis	46
BAB III. METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan Penelitian	47
B. Desain dan Paradigma Penelitian	47
1. Desain Penelitian.....	47
2. Paradigma Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D. Definisi Operasional Variabel	50
E. Subjek Penelitian	50
1. Populasi Penelitian	50
2. Sampel Penelitian	51
F. Tempat dan Waktu Penelitian	52
1. Tempat Penelitian	52
2. Waktu Penelitian	52
G. Prosedur Penelitian	53
1. Pengukuran Sebelum Eksperimen (<i>pre-eksperiment</i> <i>measurement</i>).....	53
2. Pelaksanaan	54
a. Kelompok Eksperimen	55
b. Kelompok Kontrol	56
3. Pengukuran Sesudah Eksperimen(<i>Post-experiment</i> <i>Measurement</i>)	57

H. Pengumpulan Data	57
1. Instrumen Pengumpulan Data	57
a. Instrumen Penelitian	57
b. Validitas	63
c. Realibilitas	64
2. Teknik Pengumpulan Data	65
I. Teknik Analisis Data	66
J. Uji Prasyarat Analisis	67
1. Uji Normalitas Sebaran	68
2. Uji Homogenitas	68
3. Uji Hipotesis	69
K. Hipotesis Statistik	70
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Penelitian.....	72
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	72
a. Deskripsi Data Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	72
b. Deskripsi Data Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	77
c. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	80
2. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	83
a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	83
b. Hasil Uji Homogenitas Varians	86
3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis	87
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama	88
b. Hasil Uji Hipotesis Kedua	89

B. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	90
2. Perbedaan Antara Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan yang Diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Teknik Improvisasi dan Tanpa Menggunakan Teknik Improvisasi	94
3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Teknik Improvisasi dalam Bermain Peran Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan	100
C. Keterbatasan Penelitian	104
BAB V. PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi	106
C. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Kerangka Cerita Drama	12
Gambar 2 : Pentas Prosenium Frontal	14
Gambar 3 : Pentas Area	14
Gambar 4 : Suatu <i>Dramatic Continuity</i>	16
Gambar 5 : Bagan Paradigma Kelompok Eksperimen	49
Gambar 6 : Bagan Paradigma Kelompok Kontrol	49
Gambar 7 : Alur teknik pengambilan sampel	52
Gambar 8 : Penilaian <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	91
Gambar 9 : Penilaian <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	92
Gambar10 : Proses Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	95
Gambar11 : Proses Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol.....	96
Gambar 12: Penilaian <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	102
Gambar 13: Penilaian <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Desain Penelitian	48
Tabel 2 : Rincian jumlah populasi penelitian	51
Tabel 3 : Sampel Penelitian	52
Tabel 4 : Jadwal Penelitian	53
Tabel 5 : Kriteria Penilaian dalam Bermain Peran	59
Tabel 6 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	73
Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan bermain peran Kelompok Kontrol	74
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	75
Tabel 9 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	77
Tabel 10: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol.....	78
Tabel 11: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	79
Tabel 12: Perbandingan Data Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	81
Tabel 13: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	84
Tabel 14: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	85

Tabel 15:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran.....	86
Tabel 16:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran.....	87
Tabel 17:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	88
Tabel 18:	Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen Kemampuan Bermain Peran.....	89
Tabel 19:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	93
Tabel 20:	Perbandingan Hasil Uji-t Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	101

DAFTAR GRAFIK

		Halaman
Grafik 1 :	Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol.....	74
Grafik 2 :	Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	76
Grafik 3 :	Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	78
Grafik 4 :	Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	80
Grafik 5 :	Perbandingan Data Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Silabus Bahasa Indonesia Kelas VIII	112
Lampiran 2 : Jadwal Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII.....	116
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	119
Lampiran 4 : Skor Hasil Uji Coba Instrumen	151
Lampiran 5 : Skor Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	153
Lampiran 6 : Skor Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	156
Lampiran 7 : Perbandingan Hasil Skor Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	159
Lampiran 8 : Lembar Penilaian Uji Coba Instrumen	161
Lampiran 9 : Lembar Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	168
Lampiran 10: Lembar Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Bermain Peran Kelompok Kontrol	175
Lampiran 11: Hasil Pengolahan Data dengan Program SPSS 16.0.....	182
Lampiran 12: Lembar Observasi.....	190
Lampiran 13: Naskah Drama “Bakpia Keramat”.....	199
Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian	203
Lampiran 15: Surat Izin Penelitian	211

**KEEFEKTIFAN TEKNIK IMPROVISASI DALAM PEMBELAJARAN
BERMAIN PERAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PARAKAN
KABUPATEN TEMANGGUNG**

oleh
NENENG KURNIATI
NIM 07201244095

ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Kabupaten Temanggung” bertujuan untuk mengetahui keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran bermain peran siswa dengan menggunakan teknik improvisasi dan pembelajaran bermain peran siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan sebanyak 233 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel secara acak sederhana. Berdasarkan pengambilan sampel dengan teknik tersebut diperoleh dua kelas yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yaitu *pre-test* dan *post-test* bermain peran. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes praktik bermain peran. Uji validitas instrumen dilakukan dengan berkonsultasi dengan ahlinya (*Expert Judgment*), sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *Uji-t* dengan memperhatikan syarat normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan skor *post-test* kemampuan bermain peran siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dari hasil uji-t skor *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,646 dengan df 60 pada signifikasni 5% diperoleh nilai t_{tabel} 2,000. Hasil tersebut menunjukkan Nilai $t_h : 5,646 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikasni 5% yang berarti ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Selanjutnya untuk selisih hasil skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yaitu $74,45 - 69,71 = 4,75$ (47,5 %). Hasil yang menunjukkan skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol berarti pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Kata kunci: Keefektifan, Teknik Improvisasi, Kemampuan bermain Peran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. Bagi anak, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Bermain peran atau bermain drama merupakan pertunjukan yang mengangkat gambaran kehidupan manusia. Drama adalah miniatur kehidupan yang diangkat ke panggung. Dalam hal ini mereka tidak berarti mendramatisasi sejarah kemanusiaan, tetapi pengalamannya sendiri. Jadi, dengan bermain si anak mengekspresikan kesukaran-kesukaran, keinginan-keinginan serta pengalaman hidupnya. Dengan demikian, dalam permainan terpenuhilah sebagian terpenting dari keinginan-keinginan yang tidak terpenuhi (Harymawan, 1993:42).

Bermain peran menjadi salah satu standar kompetensi yang ada dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan standar kompetensi dalam kurikulum siswa kelas VIII SMP adalah untuk meningkatkan pembelajaran apresiasi sastra yang telah diprogramkan dalam silabus pembelajaran bahasa Indonesia.

Bermain peran dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Waluyo (2001:158) pengajaran sastra (drama) juga dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

Pembelajaran bermain peran perlu ditingkatkan karena selama ini guru bahasa Indonesia masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Padahal drama sebagai karya seni, mestinya mencapai aspek apresiasi. Hal ini perlu ditegaskan karena ada kecenderungan dalam pengajaran sastra di sekolah, kita sering memilih bahan yang mudah saja, maksud mudah mengerjakannya, dengan mengabaikan peranan besar kecilnya bahan itu untuk mencapai tujuan membimbing dan meningkatkan kemampuan mengapresiasi sastra siswa (Nurdiyantoro, 2009:321). Tujuan pengajaran ini kiranya harus segera

diatasi, apabila terdapat tuntutan bahwa aspek apresiasi harus lebih dititikberatkan dalam pengajaran sastra (termasuk drama) daripada aspek pengetahuan (teori).

Pengajaran drama di sekolah dapat dimulai dengan bermain peran atau *role playing* (Waluyo, 2001:34). *Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (via Waluyo, 2001:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time* artinya akting dapat berupa adegan masa lalu, kejadian yang mungkin terjadi di masa depan, atau situasi yang imajinatif di suatu waktu dan tempat. Kemampuan bermain peran dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memerankan naskah lakon berdasarkan pesan atau karakter yang dimainkan. Kemampuan ini diukur dengan sebuah pementasan drama, baik menggunakan naskah, atau tanpa menggunakan naskah (improvisasi).

Mementaskan drama merupakan satu kompetensi dasar yang sesuai dengan sebaran silabus pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang kelas VIII SMP. Bermain drama di atas panggung diawali dengan berbagai latihan, yaitu olah rasa, olah vokal, olah tubuh, musik, tari, dan seni lainnya yang mendukung. Anak diajarkan teknik improvisasi dalam bermain peran. Teknik improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan (Santosa, 2008:232).

Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Teknik improvisasi cocok digunakan untuk aktor pemula. Hal ini dikarenakan improvisasi sesuai dengan *role playing* atau bermain peran yang merupakan langkah awal dalam pengajaran drama dan termasuk pementasan drama yang sangat sederhana. Teknik improvisasi ini mudah dipelajari dan menyenangkan bagi anak.

Seorang calon pemeran dapat terasah daya cipta dan daya khayalnya dengan latihan improvisasi. Latihan ini berfungsi untuk melatih akting calon pemeran menjadi lebih jelas. Improvisasi juga berguna untuk menggambarkan karakter yang dimainkan agar mengandung daya khayal yang mampu mempesona penonton. Latihan-latihan improvisasi dapat dilakukan dengan benda, permainan, dan ganti peran. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari.

Sebelum melakukan latihan, pemain harus mempersiapkan diri. Pemain dituntut untuk lebih dahulu mampu menghancurkan berbagai halangan, beban dan hambatan yang tidak perlu terus diikuti dan dipelihara dalam dirinya, seperti rasa minder, rasa takut, rasa malas, khawatir karena pikiran negatif, tidak bersemangat, dan lain sebagainya. Sebaliknya, pemain harus memiliki dan menjaga terus menerus pola berpikir yang positif pada segala hal.

Penggunaan teknik improvisasi dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Improvisasi berfungsi untuk menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap calon pemain, mengasah daya cipta daya khayal dan keterampilan bermain calon aktor secara spontan di atas panggung, berdialog dengan wajar dan logis, menggunakan bahasa tubuh (*gesture*, akting,

dan simbolisasi gerak) dengan wajar dan logis pula, kemampuan memecahkan masalah yang tak terduga di atas panggung, serta keterampilan memainkan berbagai peran, ruang dan waktu (Rendra, via Welly 2010). Dengan demikian, siswa tidak hanya terpaku pada hafalan dialog pada naskah, tetapi dapat berapresiasi sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas dalam memerankan lakon.

Mementaskan teater secara improvisasi terstruktur memiliki keunikan tersendiri. Sutradara hanya memberikan cerita pokok, alur cerita, dan memilih pemain. Tugas pemain hanya memahami isi drama, jalan cerita, latar, pembabakan, dan karakterisasi tokoh yang sudah ditentukan dengan menambahkan beberapa improvisasi dalam gerak atau dialog. Namun, masih tetap berpegangan pada petunjuk yang dituliskan pengarang (mengenai suasana dan gerak tokoh) serta kalimat-kalimat yang diucapkannya, harus sesuai dengan suasana yang dimaksud, begitu pun gerak yang dilakukannya harus dilatih terus-menerus supaya harmonis dan padu.

SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung adalah salah satu sekolah yang berstandar nasional. SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung terletak di Jalan Letnan Suwaji No. 9 Parakan, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Berdasarkan hasil survai dan observasi sebelum penelitian pada tanggal 6 Mei 2011 di kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yaitu siswa masih memiliki permasalahan yang terkait dengan kurangnya minat siswa dalam bermain peran. Hal ini dikarenakan siswa yang masih menganggap bahwa pembelajaran drama merupakan suatu hal yang sulit, siswa masih kurang memahami tentang unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting* (teknik berlatih), siswa masih

kurang dalam keterampilan menulis naskah, kurang percaya diri dalam menghayati tokoh lakon, siswa belum mengetahui teknik improvisasi dalam bermain drama dan siswa menganggap pementasan yang dilakukan sekolah masih kurang.

Kelas VIII dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan standar isi yang terdapat dalam KTSP, pembelajaran bermain peran terdapat di kelas VIII semester 1. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Indonesia, pada dasarnya kemampuan bermain peran siswa kelas VIII bagus. Namun, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia menjadikan kemampuan bermain peran kurang optimal. Dengan demikian, penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam bermain peran.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mengetahui keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung, perlu dilakukan suatu telaah terhadap isi. Adapun permasalahan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

1. Minat siswa kelas VIII dalam bermain peran masih kurang.
2. Siswa masih menganggap bahwa pembelajaran drama merupakan suatu hal yang sulit.

3. Siswa masih kurang memahami tentang unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting* (teknik berlatih).
4. Siswa masih kurang percaya diri dalam menghayati tokoh lakon.
5. Siswa masih kurang dalam keterampilan menulis naskah.
6. Siswa belum mengetahui teknik improvisasi dalam bermain peran.
7. Pembelajaran drama di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung masih kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini hanya difokuskan pada dua hal, yaitu sebagai berikut.

1. Ada tidaknya perbedaan antara kemampuan bermain peran siswa yang diajarkan teknik improvisasi dengan siswa yang tidak diajarkan teknik improvisasi.
2. Keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan kemampuan bermain peran siswa yang diajar dengan teknik improvisasi dengan siswa yang tidak diajar dengan teknik improvisasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung?

2. Bagaimanakah keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa dibandingkan dengan teknik non-improvisasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan bermain peran siswa yang diajar dengan teknik improvisasi dengan siswa yang tidak diajar dengan teknik improvisasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.
2. Mengetahui keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa dibandingkan dengan teknik non-improvisasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung mengenai pembelajaran bermain peran mempunyai kegunaan secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan pembelajaran sastra khususnya dalam pembelajaran bermain peran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa tentang teknik improvisasi serta dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap pembelajaran bermain peran.

G. Batasan Istilah

Adapun beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas

Suatu tindakan atau usaha yang membawa efek atau hasil yang berguna. Ketepatan hasil tersebut digunakan dengan tujuan yang telah ditetapkan, sedangkan dilihat dari ukuran keefektifan tersebut dikenakan dalam teknik untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa.

2. Teknik improvisasi

Teknik improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan (Santosa, 2008:232).

3. Drama

Drama adalah cerita konflik manusia yang ditulis dalam naskah drama dan diproyeksikan pada sebuah pementasan drama.

4. Kemampuan Bermain Peran

Kemampuan siswa dalam memerankan karakter tokoh berdasarkan naskah lakon.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian teori ini merupakan penjelasan teori yang relevan dengan fokus penelitian, seperti yang tertera dalam tujuan penelitian di muka. Kajian teoritis yang akan dipaparkan berikut ini antara lain tentang teknik improvisasi, drama dan unsur-unsurnya, pembelajaran drama, kemampuan bermain peran, dan penggunaan teknik improvisasi dalam bermain peran (pementasan drama).

A. Deskripsi Teori

1. Drama

a. Pengertian Drama

Drama berasal dari kata Yunani Kuno, *draomai* yang berarti tindakan atau berbuat (mengacu pada salah satu jenis pertunjukan). Harymawan (1993:1) mendefinisikan drama sebagai cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* di hadapan penonton (*audience*). Menurut Waluyo (2001:1) drama adalah prototipe kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri.

Drama adalah suatu karya sastra yang diproyeksikan di atas pentas dan terbentuk atas dialog-dialog. Karena diproyeksikan untuk pementasan, drama

sering pula disebut sebagai seni pertunjukkan atau teater. Drama tersebut menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Lakuan dan dialog dalam drama tidak jauh beda dengan lakuan serta dialog yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Drama adalah salah satu jenis lakon serius dan berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tidak mengagungkan sifat tragedi (Santosa, 2008:84). Mengacu pada definisi di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah cerita konflik manusia yang ditulis dalam naskah drama dan diproyeksikan pada sebuah pementasan drama.

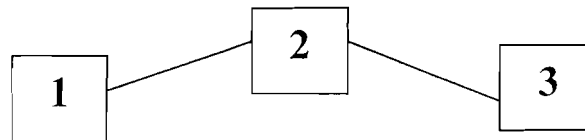
b. Unsur-unsur Drama

Drama memiliki beberapa unsur-unsur yang saling menjalin membentuk kesatuan dan saling terikat satu dengan yang lain. Unsur-unsur tersebut yaitu sebagai berikut (Waluyo, 2001: 9-29).

1) Plot

Plot sering juga disebut sebagai alur. Plot adalah rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan cerita melalui rumitan ke arah klimaks dan penyelesaian. Pada dasarnya, alur dalam drama sama dengan alur dalam bentuk cerita lainnya. Ada cerita yang berjalan dari satu kejadian ke kejadian lainnya secara berurutan, ada cerita yang hanya mengisahkan satu kejadian saja secara terus-menerus, dan ada pula cerita dalam drama yang setiap babak menampilkan kejadian lain yang mungkin tidak berkaitan.

Kerangka cerita dalam drama juga sama dengan cerita karya sastra lainnya. Menurut Triyanto (2006:68) cerita dapat dibagi dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Secara sederhana, kerangka cerita drama dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 1. Kerangka Cerita Drama

Bagian 1 : Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, cerita digambarkan sekilas dan tokoh diperkenalkan. Selanjutnya, secara bertahap, penonton akan mendapatkan gambaran cerita yang lebih banyak.

Bagian 2 : Konflik/Perumitan

Pada tahap ini, situasi mulai menegangkan. Permasalahan cerita mulai muncul. Siapa yang baik dan yang jahat sudah terlihat. Selanjutnya, cerita berjalan hingga akhir cerita.

Bagian 3 : Penyelesaian/Resolusi

Permasalahan pada bagian (2) mulai diselesaikan, misalnya yang baik akan mendapatkan kemenangan. Dengan demikian, cerita berakhir.

2) Penokohan dan Perwatakan

Penokohan erat hubungannya dengan perwatakan. Susunan tokoh (*drama personae*) adalah daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Susunan tokoh tersebut yang terlebih dulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan keadaan kejiwaannya itu. Penulis lakon sudah menggambarkan perwatakan tokoh-tokohnya. Watak tokoh akan menjadi nyata terbaca dalam dialog dan catatan samping. Jenis dan warna dialog akan menggambarkan watak tokoh itu.

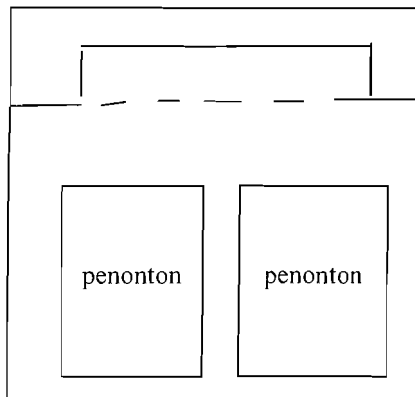
3) Dialog

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

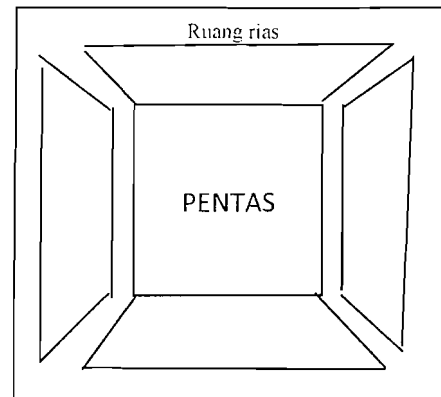
4) *Setting*

Setting atau tempat kejadian cerita sering juga disebut latar cerita. Setting biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu. Latar dalam drama diwujudkan dalam penataan pentas. Penataan pentas terkait juga dengan bentuk pentas. Macam-macam bentuk pentas antara lain prosenium frontal, arena, terbuka, dalam lingkaran, terpit penonton, dan pentas terbuka (di lapangan). Pementasan drama di sekolah dapat menggunakan bentuk

prosenium frontal. Karena di sekolah biasanya terdapat aula yang merupakan gabungan dua ruang kelas. Ruang semacam itu cocok dijadikan pentas yang berbentuk prosenium frontal. Perhatikan contoh bentuk pentas prosenium frontal dan pentas arena berikut ini (Triyanto, 2006:67).



Gambar 2. Pentas Prosenium Frontal



Gambar 3. Pentas Arena

Ruang pentas harus ditata dengan serius agar cerita menjadi hidup dan terbentuk latar sesuai dengan cerita. Penataan latar pentas atau dekorasi pentas ada empat macam, yaitu dekorasi realistis sederhana, dekorasi yang menonjolkan keindahan dan kemegahan pentas, dekorasi yang memberikan kesan tertentu (suasana kelam dan muram, ramai dan ceria, kering dan sepi, serta suasana lainnya) sesuai dengan tema drama, dan dekorasi abstrak.

5) Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandangan yang dikemukakan oleh pengarangnya. Sudut pandangan ini sering dihubungkan dengan aliran yang dianut oleh pengarang tersebut.

6) Amanat

Amanat yang hendak disampaikan pengarang melalui dramanya harus dicari oleh pembaca atau penonton. Seorang pengarang drama –sadar atau tidak sadar- pasti menyampaikan amanat dalam karyanya itu. Amanat dalam sebuah drama akan lebih mudah dihayati pembaca, jika drama itu dipentaskan. Amanat itu biasanya memberikan manfaat dalam kehidupan secara praktis.

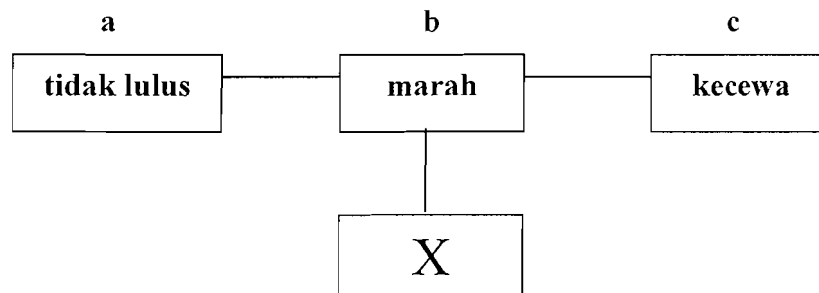
7) Petunjuk Teknis

Petunjuk teknis atau disebut teks sampingan sering diperlukan juga dalam naskah drama. Teks sampingan ini memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu suasana pentas, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, dan sebagainya. Teks sampingan ini biasanya ditulis dengan tulisan berbeda dari dialog (misalnya dengan huruf miring).

c. Drama Improvisasi

Kata “improvisasi” sebenarnya berarti spontan. Drama-drama tradisional dan drama klasik kebanyakan bersifat improvisasi. Improvisasi dalam teater mutakhir digunakan untuk memberi nama jenis drama mutakhir yang mementingkan gerak-gerakan (*acting*) yang bersifat tiba-tiba dan penuh kejutan. Drama improvisasi atau spontanitas biasanya digunakan untuk melatih kepekaan pemain sehingga pemain dapat memerankan tokoh yang dibawakan lebih hidup dan realistis (Waluyo, 1993: 56).

Drama improvisasi sering disebut juga sebagai teater improvisasi. Teater improvisasi tidak memikirkan tentang *dramatic continuity*. *Dramatic continuity* adalah suatu hubungan yang erat antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain dalam laku dramatik (Harymawan, 1993:184-185).



Gambar 4. Suatu *Dramatic Continuity*

Problem : Bagaimanakah akting **X** apabila dia harus membawakan peranan seseorang yang tidak lulus dalam ujian?

Jawab : Mungkin **X** akan membuat analisis akting sebagai berikut: Peristiwa **a** yang menghasilkan bahwa ia tidak lulus membuat reaksi **b** (marah) yang dilanjutkan dengan sikap **c** (kecewa).

Proses **a-b-c** adalah suatu *dramatic continuity*. Jika aksi (bukan lagi reaksi) **b** diwujudkan, **X** tidak ambil pusing tentang **a** ataupun **c**. Dan **b** berdiri sendiri; ini disebut "*moment improvisasi*".

Menurut Harymawan (1993:185) proses terjadinya teater improvisasi dibagi menjadi tiga fase, yaitu:

1) Fase I

Di dalam diri si A muncul sebuah ide. Ide ini menurut pengekspresian. Misalnya, ide “Seorang lelaki melangkah dari sebuah kursi di sisi kiri menuju ke kanan, menemui seorang wanita jalang.”

Fase I ini yang jelas hanya ide si A. M2 tidak ada. Tidak adanya naskah atau konsep tertulis ini merupakan *salah satu asas drama improvisasi*. Berdasarkan peristiwa tersebut dapatlah dipastikan bahwa ide itu tidak tampil secara lengkap, apalagi terinci. Barangkali yang tertangkap hanyalah: sebuah *poetic image nonverbal* (yang tidak terlupakan, tidak terbincangkan, karena tidak perlu dituliskan, bahkan tidak perlu diterangkan kepada siapa-siapa).

2) Fase II: Saat latihan

Bahan-bahan yang diperlukan ialah seorang laki-laki yang bisa melangkah, sebuah kursi, seorang perempuan. Kursi diletakkan di sisi kiri, dan perempuan di kanan. Tanpa dekor. Ide sudah dimiliki oleh si lelaki dan perempuan (L dan P).

Sutradara hanya memerintahkan kepada L supaya melangkah dari tempatnya, mendekati P. L melangkah dengan kaki kanan terseret kesakitan. P bersikap seperti perempuan jalang, menawarkan senyum dan dirinya. Tiba-tiba ia senyum mengejek melihat kaki pincang. Dan berkatalah L, “Sungguh bukan karena raja singa.” Lalu keduanya tertawa senang.

Hal ini merupakan salah satu pelaksanaan laku saja. Maka setiap laku dalam teater improvisasi berhak mewujudkan inspirasi lakunya asal tidak bertentangan dengan ide pokok M1 tersebut.

3) Fase III: Saat pementasan

Saat pementasan barangkali muncul ide-ide atau inspirasi-inspirasi baru secara tiba-tiba dalam diri pelaku waktu sedang bermain peran

2. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama di sekolah dapat ditafsirkan dua macam, yaitu pengajaran teori drama, atau pengajaran apresiasi drama. Masing-masing juga terdiri atas dua jenis, yaitu: pengajaran teori tentang teks (naskah) drama, dan pengajaran tentang teori pementasan drama (Waluyo, 2001:153-154).

Menurut Waluyo (2001:158) pengajaran drama dapat membantu murid dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

a. Tujuan Pembelajaran Drama

Tujuan dari pengajaran drama menurut Benjamin S. Bloom (via Waluyo, 2001: 161-168) adalah sebagai berikut.

1) Kawasan Kognitif

Kawasan Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Kawasan afektif

Kawasan afektif meliputi minat siswa terhadap sesuatu (*receiving*), apresiasi, sikap, nilai, dan penyesuaian diri.

3) Kawasan Psikomotorik

Kawasan psikomotorik meliputi persepsi (stimulasi), kesiapan (mental, fisik, emosional), respons terpimpin (mengikuti), mekanisme, dan respons yang kompleks (adaptasi).

Pada pengajaran drama, pementasan drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi juga dijiwai oleh aspek kognitif dan afektif. Keseimbangan antara kognitif, afektif dan psikomotorik melahirkan suatu *acting* yang cukup baik. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan.

b. Cara Pembelajaran Drama

Menurut Waluyo (2001:159) pembelajaran drama di sekolah dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

1) Latihan membaca drama

Teks drama adalah wacana dialog yang berbeda-beda dengan teks prosa. Wacana dialog lebih sulit dibaca (dipahami) karena dialog tokoh-tokoh yang satu dilengkapi oleh tokoh yang lain. Wacana dialog seorang tokoh belum

tentu merupakan kalimat utuh yang memiliki maksud lengkap. Demikian juga jawaban tokoh lainnya bukan merupakan kalimat lengkap.

2) Latihan mendengarkan drama

Teks drama dapat juga dibaca di depan kelas oleh beberapa murid (sesuai dengan kebutuhan peran yang ada). Murid-murid lain mendengarkan, mencatat tema dan isinya, dan berusaha untuk dapat menanggapi hasil kegiatan mendengarkan itu. Guru dapat juga memberikan tugas untuk mendengarkan drama radio atau drama televisi (dari kaset, video, atau televisi). Tema, isi, dan cerita harus dipahami oleh siswa sebagai bahan diskusi kelas atau membuat resensi. Guru dapat juga memberi tugas kepada murid untuk menonton pertunjukan drama. Mereka diberi tugas untuk mencatat isi, pembicaraan, tema, dan cerita drama tersebut. Hasil aktivitas ini dapat digunakan untuk resensi (menulis).

3) Latihan menulis

Latihan menulis yang berkaitan dengan pengajaran drama dapat berupa menulis teks drama (sederhana), menulis sinopsis drama, menulis saduran drama, dan menulis resensi (teks drama ataupun pementasan drama). Tugas menulis itu dapat individual dan dapat juga kelompok. Hasilnya dapat dilaporkan kepada guru secara tertulis, dapat juga dibaca di depan kelas.

4) Latihan wicara

Latihan wicara dapat dilakukan dengan menceritakan isi singkat drama di depan kelas dan pendramaan teks drama. Kelancaran berbicara dapat dibina dengan pendramaan. Latihan wicara ini dapat juga dilakukan dengan

pengkasetan dialog seperti dalam drama radio. Penjiwaan terhadap peran yang dibawakan perlu dilatih secara baik. Oleh karena itu, kelancaran berbicara dapat dilatih melalui pentas atau pengkasetan drama.

Materi yang digunakan untuk pengajaran drama harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan sekolah. Perihal materi ini ada berbagai pendapat materi teori drama dan materi apresiasi drama. Materi teori drama berupa buku pegangan teoretis tentang apa dan bagaimana serta untuk apa drama. Materi apresiasi berupa naskah drama. Pemilihan bahan naskah drama untuk diajarkan harus memenuhi kriteria sebagai berikut (Waluyo, 2001:199).

- a. Sesuai dan menarik bagi tingkat kematangan jiwa murid.
- b. Tingkat kesulitan bahasanya sesuai untuk tingkat kemampuan bahasa murid yang akan menggunakannya. Jika bahasanya terlalu sulit, maka apresiasinya tidak mungkin akan dapat dibina.
- c. Bahasanya sedapat mungkin digunakan bahasa yang standar; kecuali kalau cerita memang memasalahkan penggunaan dialek. Penggunaan dialek sedikit mungkin tidaklah begitu jelek, tetapi jika dapat dihindarkan sebaiknya dihindarkan saja.
- d. Isinya tidak bertentangan dengan haluan negara.
- e. Naskah tersebut hendaknya mempunyai ciri-ciri yaitu adanya masalah yang jelas, tema/tujuan yang jelas, perwatakan peranan, penggunaan kejutan yang tepat, bertolak dari gagasan murni penulis, dan menggunakan bahasa yang baik.

Pengembangan bahan dapat diambil dari sumber yang sudah ada atau dibuat bersama-sama dengan murid. Jika mengambilnya dari sumber yang sudah ada, kita dapat mempergunakan bahan-bahan berikut (Waluyo, 2001:199).

- a. Naskah yang telah tersedia (jika memenuhi syarat).
- b. Naskah yang kurang cocok dapat disederhanakan atau dipersingkat.
- c. Naskah (skenario) dapat dibuat dari cerpen, novel, cergam, dan lain-lain.
- d. Cerita sandiwara radio, drama di TV, dan film pun dapat dipergunakan.
- e. Sinopsis cerita dapat dijadikan skenario drama.

Saat guru atau siswa akan membuat skenario drama dari cerpen dan novel atau cerita lain, maka beberapa persyaratan skenario yang baik (Waluyo, 2001:200) adalah sebagai berikut.

- a. Ada nama-nama pelaku.
- b. Sinopsis cerita.
- c. Latar/*setting*.
- d. Urutan dialog dengan nama-nama pelaku.
- e. Pencantunan tanda baca pada tempatnya.
- f. Keterangan dalam kurung sebagai catatan lakon.
- g. Keterangan di bagian mana harus ada musik, lampu sorot, *sound effect*, dan sebagainya.
- h. Penggunaan bahasa yang jelas.
- i. Mencantumkan nama babak.
- j. Mengakhiri cerita dengan kalimat padat.

Lewat pementasan drama siswa akan banyak terlibat dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dalam pementasan, dimungkinkan suatu pengetahuan, dapat menjadi sikap dan kemudian menjadi tingkah laku penghayatan dan pengalaman. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dramatisasi (dalam arti drama pentas) banyak digunakan untuk diaplikasikan dalam metode mengajar yang sifatnya baru dan inovatif.

c. Kemampuan Bermain Peran

Pengajaran drama di sekolah dapat dimulai dengan bermain peran atau *role playing* (Waluyo, 2001:34). *Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (via Waluyo, 2001:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time* artinya akting dapat berupa adegan masa lalu, kejadian yang mungkin terjadi di masa depan, atau situasi yang imajinatif di suatu waktu dan tempat.

Berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama. Edward A. Wright (via Waluyo, 2001:109) memberikan batasan tentang berperan (*acting*) sebagai berikut: *acting is the art of creating the illusion of naturalness and reality in keeping with the type, style, spirit, and purpose of the production and with the period and character being represented* artinya akting adalah seni menciptakan ilusi dari kealamian dan realita yang mempertahankan tipe, gaya, suasana dan penyajian, dengan waktu dan karakter yang mewakili.

Sejauh mana kemampuan aktor berperan ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh lain yang dibawakan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berperan adalah sebagai berikut (Waluyo, 2001:109).

- a. Kreasi yang dilakukan oleh aktor atau aktris
- b. Peran yang dibawakan harus bersifat alamiah dan wajar
- c. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan tipe, gaya, jiwa, dan tujuan dari pementasan
- d. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan periode tertentu dan watak yang harus dipresentasikan

Kemampuan bermain peran diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memerankan naskah lakon berdasarkan pesan atau karakter yang dimainkan. Shaffel dan Shaffel (via Waluyo, 2001:189) menyebutkan adanya sembilan langkah *role playing*, yaitu (1) Memotivasi kelompok; (2) Memilih pemeran (*casting*); (3) Menyiapkan pengamat; (4) Menyiapkan tahap-tahap peran; (5) Pemeranan (pentas di depan kelas); (6) Diskusi dan evaluasi I (spontanitas); (7) Pemeranan (pentas) ulang; (8) Diskusi dan evaluasi II; dan (9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Role playing merupakan langkah awal dalam pengajaran drama dan termasuk pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* dapat memberikan manfaat dari aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan.

3. Teknik Improvisasi

Drama merupakan pertunjukan yang mengangkat gambaran kehidupan manusia. Drama merupakan miniatur kehidupan yang diangkat ke panggung. Bermain drama di atas panggung diawali dengan berbagai latihan, yaitu olah rasa, olah vokal, olah tubuh, musik, tari, dan seni lainnya yang mendukung. Pementasan drama dapat dimainkan berdasarkan teks atau tanpa teks dan cenderung spontanitas. Hal demikian itu disebut improvisasi.

Teknik Improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan (Santosa, 2008:232). Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Dengan latihan improvisasi seorang calon pemeran juga terasah daya cipta dan daya khayalnya. Latihan ini berfungsi untuk melatih akting calon pemeran menjadi lebih jelas. Improvisasi juga berguna untuk menggambarkan karakter yang dimainkan agar mengandung daya khayal yang mampu mempesona penonton.

a. Latihan-latihan Improvisasi

Improvisasi berfungsi menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap calon pemain, mengasah daya cipta, daya khayal dan keterampilan bermain calon aktor secara spontan di atas panggung, berdialog dengan wajar dan logis, menggunakan bahasa tubuh (*gesture*, akting, dan simbolisasi berbagai bentuk gerakan anggota tubuh) dengan wajar dan logis pula, kemampuan memecahkan masalah yang tak terduga di atas panggung, serta keterampilan memainkan berbagai peran, ruang dan waktu (WS. Rendra, via Welly 2010).

Latihan-latihan improvisasi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut (Santosa, 2008:232-246).

1) Improvisasi dengan Benda

Siapkan sebuah benda. Misalnya benda tersebut adalah kursi, maka kursi tersebut bisa dianggap sebagai teman, Ajak ngobrol kursi tersebut seperti mengajak ngobrol teman. Dengarkan masalah-masalahnya, beri masukan atau nasehat, Kalau memang tidak sesuai, bisa membantahnya dan mungkin bisa memarahinya atau menghiburnya dan lain-lain.

Catatan: Latihan awalnya mungkin dilakukan dengan satu orang dan satu benda tetapi kalau sudah terbiasa maka benda tersebut dapat diganti dengan teman anda.

2) Improvisasi dengan Permainan

Semuanya berada dalam lingkaran. Seseorang mulai berkata "Pernahkah kamu dengar bahwa...., dan seterusnya" dengan menunjuk seseorang. Orang yang ditunjuk meneruskan kalimat tersebut dan mempertajamnya. Jika ada partisipan lain yang tertawa atau geli mendengar kalimat tersebut, maka permainan diulangi lagi dari orang yang berada di sebelah kiri (boleh kanan) dari orang kedua yang diajak bermain tadi.

Catatan: Lebih menarik jika yang dibicarakan adalah topik yang sedang hangat, persoalan sekolah, atau kehidupan sehari-hari.

3) Presentasi Terusan

Seorang maju mempresentasikan sesuatu (topik bisa ditentukan). Partisipan lain boleh menghentikan presentasi itu dengan cara maju ke depan. Ketika

ada yang maju, maka presenter pertama berhenti, kemudian mengulangi kalimat terakhir yang diucapkan. Selanjutnya, orang yang maju tadi harus meneruskan atau mengganti topik presentasi dimulai dengan kalimat terakhir yang diucapkan presenter sebelumnya.

Catatan: Cobalah rileks dan bebas untuk meneruskan presentasi tersebut. Lebih baik meneruskan presentasi dari presenter sebelumnya dari pada membuat topik baru. Tanda untuk mengganti presenter bisa diganti tidak hanya dengan satu orang maju ke depan tetapi mungkin dengan kode lain yang lebih menarik misalnya berkata '*stop*'.

4) Ganti Peran

Buat adegan sederhana dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ambillah cerita atau permasalahan yang sangat sederhana sehingga semua pemain mampu memainkannya. Di saat adegan sedang berlangsung, pembimbing menghentikan cerita dan meminta para pemain bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini bisa dilakukan berulang, hingga para pemain bisa benar-benar saling bertukar peran.

Sebagai dasar persiapan latihan, pemain dituntut untuk lebih dahulu mampu menghancurkan berbagai halangan, beban dan hambatan yang tidak perlu terus diikuti dan dipelihara dalam dirinya, seperti rasa minder, rasa takut, rasa malas, khawatir karena pikiran negatif, tidak bersemangat, dan lain sebagainya. Sebaliknya, pemain harus memiliki dan menjaga terus menerus pola berpikir yang positif pada segala hal.

b. Penggunaan Teknik Improvisasi dalam Bermain Peran (Pementasan)

Pementasan drama merupakan karya kolektif yang dikoordinasikan oleh sutradara, yaitu pekerja teater yang dengan kecakapan dan keahliannya memimpin aktor-aktris dan pekerja teknis dalam pementasan. Kemudian didukung juga dengan adanya produser yang memberikan biaya pementasan dan manajer yang mengatur pelaksanaan pementasan. Asisten sutradara bertugas membantu sutradara dalam menangani tugas koordinasi dan *art director* membidangi hal-hal yang bersifat artistik (bukan teknis) seperti: rias, kostum, lampu, *sound effect*, dan sebagainya (Waluyo, 2001:36-37).

Aktor dan aktris merupakan tulang punggung pementasan dalam bermain peran (drama). Actor dan aktris yang berpengalaman, dapat dimungkinkan pementasan yang bermutu, jika naskah baik dan sutradaranya cakap. Pemilihan aktor dan aktris biasanya disebut *casting*. Ada lima macam teknik *casting* (Waluyo, 2001:35) yaitu:

a. *Casting by ability*

Pemilihan peran berdasar kecakapan atau kemahiran yang sama atau mendekati peran yang dibawakan.

b. *Casting to Type*

Pemilihan pemeran berdasarkan atas kecocokan fisik si pemain. Tokoh tua dibawakan oleh orang tua, tokoh pedagang dibawakan oleh orang yang berjiwa dagang, dan sebagainya.

c. *Anti Type Casting*

Pemilihan peran bertentangan dengan watak dan fisik yang dibawakan. Sering pula disebut *educational casting* karena bermaksud mendidik seseorang memerankan watak dan tokoh yang berlawanan dengan wataknya sendiri dan ciri fisiknya sendiri.

d. *Casting to Emotional Temperament*

Pemilihan peran berdasarkan observasi kehidupan pribadi calon pemeran.

e. *Therapeutic Casting*

Pemilihan peran dengan maksud untuk penyembuhan terhadap ketidakseimbangan psikologis dalam diri seseorang.

Menurut Rendra (1976:69-72) teknik menciptakan peran atau teori *acting* ada 11 langkah yaitu sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan tindakan-tindakan pokok yang harus dilakukan oleh sang peran dalam drama itu
- b. Mengumpulkan sifat-sifat watak sang peran, kemudian dicoba dihubungkan dengan tindakan-tindakan pokok yang harus dikerjakannya, kemudian ditinjau, manakah yang harus ditonjolkan sebagai alasan tindakan tersebut.
- c. Mencari dalam naskah, pada bagian mana sifat-sifat pemeran itu harus ditonjolkan.
- d. Mencari dalam naskah, ucapan-ucapan yang hanya memiliki makna tersirat untuk diberi tekanan lebih jelas, hingga maknanya lebih tersembul keluar.
- e. Menciptakan gerakan-gerakan air muka, sikap, dan langkah yang dapat mengekspresikan watak tersebut di atas.

- f. Menciptakan *timing* atau aturan ketepatan waktu yang sempurna, agar gerak-gerakan dan air muka sesuai dengan ucapan yang dinyatakan.
- g. Memperhitungkan teknik, yaitu penonjolan terhadap ucapan, serta penekanannya, pada watak-watak sang peran itu.
- h. Merancang garis permainan sedemikian rupa, sehingga gambaran tiap perincian watak-watak itu, disajikan dalam tangga menuju puncak, dan tindakan yang terkuat dihubungkan dengan watak yang terkuat pula.
- i. Mengusahakan agar perencanaan tersebut tidak berbenturan dengan rencana (konsep) penyutradaraan.
- j. Menetapkan *bussiness* dan *blocking* yang sudah ditetapkan bagi sang peran dan diusahakan dihapal agar menjadi kebiasaan oleh sang peran.
- k. Menghayati dan menghidupkan peran dengan imajinasi dengan jalan pemusatan perhatian pada pikiran dan perasaan peran yang dibawakan. Proses terakhir ini, boleh dikatakan proses meleburkan diri, *encounter*, dimana terjadi penjiwaan mantap.

Aktor dan aktris merupakan pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung di hadapan publik. Berperan sebagai aktor yang baik diperlukan proses latihan yang cukup panjang. Latihan itu berupa latihan fisik, psikis dan penyesuaian dengan peralatan artistik serta peralatan teknis. Teknik berlatih menurut Rendra (1976:12-81) yaitu berupa teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, teknik membina puncak-puncak, teknik *timing*, takaran di dalam pemeranan, teknik menonjolkan, terlalu banyak penjelasan, tempo permainan, irama permainan, sikap badan dan gerak yakin,

teknik ucapan, menciptakan peran, teknik keragaman, dan menanggapi (mendengar).

Sesuai dengan urutannya, sudah wajar, bahwa teknik yang pertama harus dipelajari oleh seorang calon pemain, ialah teknik muncul (*the technique of entrance*). Teknik muncul adalah teknik seorang pemain untuk pertama kalinya tampil di atas pentas di dalam suatu pementasan, satu babak, atau satu adegan. Pemain yang muncul di atas pentas harus memberi kesan bagi penonton. Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*) mempunyai kedudukan yang penting di dalam teknik bermain. Teknik memberi isi ialah cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran di balik kalimat-kalimat yang diucapkan dan di balik perbuatan-perbuatan yang dilakukan di dalam sandiwara.

Pada umumnya pengembangan itu menuju ke arah puncak. Pengembangan menyebabkan sandiwara itu tidak datar, dan dengan begitu bisa memikat penonton. Teknik pengembangan ini dapat dicapai dengan menggunakan pengucapan dan jasmani.

- a. Teknik pengembangan dengan pengucapan bisa dicapai dengan empat jalan yaitu: (1) dengan menaikkan volume suara; (2) dengan menaikkan tinggi nada suara; (3) dengan menaikkan kecepatan tempo suara; dan (4) dengan mengurangi volume tinggi nada dan kecepatan tempo suara.
- b. Teknik pengembangan dengan jasmani bisa dicapai dengan lima cara yaitu: (1) dengan cara menaikkan tingkatan posisi jasmani; (2) dengan cara berpaling; (3) dengan cara berpindah tempat; (4) dengan cara melakukan gerakan-gerakan anggota-anggota badan; dan (5) dengan air muka.

Teknik membina puncak-puncak yaitu kesanggupan pemain untuk menahan diri supaya tidak mencapai klimaks (puncak) sebelum waktunya. Karena itu pemain harus menguasai teknik menahan itu. Maka ada lima teknik menahan tersebut, yaitu: (1) dengan menahan intensitas emosi; (2) dengan menahan reaksi terhadap perkembangan alur; (3) dengan teknik gabungan; (4) dengan teknik permainan bersama; dan (5) dengan teknik penempatan pemain.

Timing di dalam teknik bermain berarti kesanggupan menciptakan ketepatan hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung dengan kalimat yang diucapkan. Maka ada tiga waktu antara gerakan jasmani dan dialog yang diucapkan: (1) gerakan dilakukan *sebelum* kata-kata diucapkan (Memeluk “Aku cinta padamu”); (2) gerakan dilakukan *sambil* kata-kata diucapkan (“Aku cinta padamu” + memeluk); dan (3) gerakan dilakukan setelah kata-kata diucapkan (“Aku cinta padamu” – memeluk). Namun, apabila terjadi gerakan-gerakan jasmani dan dialog yang berlebihan (*over*) itu harus segera diatasi. Tugas sutradara adalah mengatur hal-hal yang *over* ini, agar timbul keharmonisan yang komunikatif.

Rendra membagi *acting* yang terlalu banyak penjelasan (*over*) menjadi tiga macam, yaitu:

a. *Over acting*

Over acting yaitu keinginan pemain untuk menonjolkan diri secara berlebihan (melampaui porsi yang seharusnya). *Over acting* dapat berwujud gerakan, tetapi dapat pula dalam pembicaraan, kostum dan *make-up* wajah yang berlepotan.

b. *Obvios acting*

Obvios acting adalah *acting* yang terlalu jelas, karena penjelasan yang terlalu banyak, sehingga membuat tanggapan penonton menjadi kacau. Gambaran untuk *obvios acting* ini, seperti yang dilakukan oleh penjual jamu yang belum berpengalaman.

c. *Ham-acting*

Ham-acting adalah *acting* yang memuakkan, membuat mual, karena segalanya berlebih-lebihan.

Seorang pemain harus mempunyai kepekaan dalam menangkap takaran-takaran, dan harus mematuhi di dalam pemeranan. Namun, ada kalanya seorang pemain melakukan gerakan besar bukan karena mengejar takaran naskah, melainkan ia harus mengimbangi panggung yang terlalu luas, atau ruang penonton yang berlebih-lebihan luasnya. Sesudah memahami persolan takaran-takaran dalam pementasan, pemain harus pula memahami hal yang akan ditonjolkan dalam pementasan tersebut. Teknik menonjolkan ialah kemampuan memberikan penekanan pada hal-hal tertentu dari peristiwa yang sedang dipentaskan, sehingga peristiwa yang dipentaskan tidak sama datarnya. Dengan demikian, pemain harus memilih bagian-bagian mana dari ucapannya dalam adegan yang harus ia tonjolkan. Maka ada tiga cara pengucapan yang dapat dipakai dalam teknik penonjolan: (1) dengan tekanan dinamik; (2) dengan tekanan nada; dan (3) dengan tekanan tempo.

Tempo permainan adalah cepat-lambatnya permainan. Sutradara harus mengatur kecepatan adegan dan dialog dengan diselingi jeda. Tentu saja jeda

tidak bisa terlalu lama dan terlalu sering. Syarat-syarat untuk jeda ialah harus ada yang hendak ditonjolkan atau dikesankan, entah itu dari kejadian yang telah atau sedang berlangsung. Sesudah memahami persolan tempo, pemain harus pula memahami irama. Karena tempo dan irama saling berjalanan erat, yang dari segi teknis, menjadi alat utama pemain dalam menggarap waktu.

Irama adalah gelombang naik-turun, dan longgar-kencangnya gerakan-gerakan atau suara-suara yang terjadi dengan teratur. Irama yang tepat akan bisa mengikat penonton berjam-jam digedung pertunjukan. Adapun kepekaan calon pemain pada irama bisa dilatih dengan membiasakan ia menikmati dan menghayati irama-irama dalam alam dan hidup manusia.

Sikap pemain harus diatur dan ditentukan secara cermat. Sikap itu harus memancarkan keyakinan yang penuh dari pemain atas peran yang dibawakan. Pemain harus dijiwai oleh gerak yakin, yaitu gerak yang disertai oleh alasan yang kuat. Kalau tidak ada alasan, lebih baik rileks, mengatur pernafasan, untuk suatu gerak yang kelak dibutuhkan. Dengan demikian, sikap rileks ini akan menghindarkan pemain dari sikap gugup terhadap peran yang tiba-tiba harus dibawakan. Sikap pemain pada saat mendengarkan dan menanggapi dialog lawan main, juga harus mendapatkan perhatian sutradara. Terutama dalam mendengarkan, pemain harus memberikan tanggapan pada cerita, pada lingkungan, dan pada temannya bermain. Cara menanggapi dan mendengar ini harus dimiliki oleh setiap calon pemain. Jangan sampai gerak-gerik pemain tersebut semacam robot atau tanpa penjiwaan, sehingga seperti menghapalkan gerakan tersebut.

Bagi seorang pemain teknik pengucapan jelas mempunyai tempat yang sangat penting di dalam pekerjaannya, karena suaranya lah yang akan menyampaikan ucapan dalam naskah drama yang dimainkannya. Sebab itu mutu seni penggunaan suaranya harus menjadi perhatian yang sungguh-sungguh bagi para calon pemain yang sedang melatih diri untuk mengembangkan bakatnya. Selagi belum terlambat, segala kekurangan pada pengucapan harus segera diperbaiki. Sesudah memahami teknik pengucapan, pemain harus pula memahami teknik menciptakan peran. Karena tugas pemain adalah untuk menciptakan peran, yang semula tertulis di naskah dan membawakannya di atas panggung.

Bahan penciptaannya ialah keseluruhan dirinya. Sedang cara pendekatannya pada peran tersebut ada dua macam, yaitu: imajinatif dan terperinci. Imajinatif ialah pendekatan yang spontan dan otomatis, sedangkan terperinci ialah pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan keterangan-keterangan mengenai peran itu, lalu meneliti dan menguraikan keterangan-keterangan itu, kemudian menyimpulkannya.

Sebuah pertunjukan drama adalah sebuah karya bersama. Maka apabila berbicara tentang gaya, hanya boleh ada satu gaya pokok yang menguasai. Para pemain harus menyadari hal ini, dan tidak boleh terlalu kaku berpegang kepada gaya yang ditetapkannya sendiri-sendiri. Bahkan, sebagaimana halnya pemain harus bisa menguasai berbagai perwatakan, maka pemainpun harus menguasai berbagai keragaman gaya. Jadi, teknik keragaman ialah kemampuan pemain untuk tidak terpaku pada satu jenis gaya. Menurut perkembangannya hingga sekarang, sumber gaya itu ada empat, yaitu:

- a. Pemain bintang sebagai sumber gaya: sang pemain bintang menjadi pusat perputaran pertunjukan. Ia adalah seorang pujaan khalayak ramai. Biasanya sangat cantik atau gagah.
- b. Penulis gaya sebagai sumber gaya: penulis naskah yang tangguh, yang menciptakan kesenian sandiwara yang kuat, di samping menciptakan isi yang mendalam di dalam dramanya, pun akan selalu menjadi pusat pribadi yang berdiri di tengah-tengah pertunjukan.
- c. Lingkungan cerita sebagai sumber gaya: dekorasi panggung menjadi salinan fakta-fakta mengenai lingkungan cerita.
- d. Sutradara sebagai sumber gaya: seni penyutradaraan menjadi sangat berkembang di abad dua puluh ini, sedemikian rupa, sehingga sutradara pun dewasa ini bisa juga menjadi sumber gaya.

Saat pementasan drama, guru dapat berperan sebagai sutradara, akan tetapi dapat juga sebagai pengarah. Pementasan drama di kelas dalam kaitannya dengan pelajaran bahasa Indonesia aspek sastra, dapat berupa pementasan satu naskah drama oleh satu kelompok, dapat beberapa kelompok atau kelompok-kelompok yang dibentuk dari seluruh murid di kelas. Langkah-langkah singkat strategi pembelajaran pentas drama menurut Waluyo (2001:192-193) adalah sebagai berikut.

- a. Penjelasan oleh guru tentang tujuan pengajaran yang berkaitan dengan pentas drama.

- b. Pemilihan atau penulisan teks drama. kalau teks sudah tersedia, tinggal dipilih. Jika belum ada teks yang cocok, guru memberi tugas kepada murid untuk menulis teks drama dengan tema atau judul yang ditentukan oleh guru.
- c. Diskusi tentang teks yang akan dipentaskan, tentang tema, nada dasar, dan watak tokoh-tokohnya.
- d. *Casting* atau penentuan pemeran. Teknik yang digunakan hendaknya *casting to type* dan *casting by ability*.
- e. Latihan ber-*acting*, mulai dengan *reading*, *reading* dengan penjiwaan, *blocking*, *crossing*, dan penguasaan pentas (*gesture*, *movement*, dan mimik).
- f. Pemaduan dengan unsur-unsur teknis dan artistik dalam latihan, seperti *microphone*, musik, lampu, dekorasi, dan sebagainya.
- g. *General rehearsal* (latihan menyeluruh) selama dua atau tiga kali.
- h. Persiapan pentas.
- i. Pementasan.
- j. Evaluasi.

Pada waktu pementasan, murid yang tidak mendapat giliran berpentas dapat ditugasi untuk menjadi pengamat. Tahap-tahap pementasan drama tergantung pada teks drama yang disediakan oleh guru atau yang dibuat oleh murid, yaitu drama-drama pendek dengan durasi 30 menit sampai 35 menit sehingga tersisa waktu diskusi dalam satu jam pelajaran. Jika ada jam pelajaran berurutan, dapat mementaskan drama dengan durasi 60 menit.

Guru perlu menyediakan petugas-petugas teknis dan artistik untuk melayani semua pementasan yang dilaksanakan (meliputi juru rias, juru kostum, tata pentas, tata musik, tata suara, dan tata lampu) dalam pentas drama di kelas. Petugas-petugas ini sangat sulit diambil begitu saja dari para murid. Sementara latihan-latihan dapat dilaksanakan di luar jam pelajaran karena tidak mungkin mantap kalau hanya mengandalkan latihan pada jam pelajaran saja.

Pada pementasan drama dengan improvisasi, hendaknya dipahami terlebih dahulu pokok-pokok cerita dan akhir cerita. Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika bermain drama (Indrawati, 2010).

- a. Penggunaan bahasa, baik cara pelafalan maupun intonasi, harus relevan. Logat yang diucapkan hendaknya disesuaikan dengan asal suku atau daerah, usia, dan status sosial tokoh yang diperankan.
- b. Ekspresi tubuh dan mimik muka harus disesuaikan dengan dialog.
- c. Untuk lebih menghidupkan suasana dan menjadikan dialog lebih wajar dan alamiah, para pemain. Drama merupakan bentuk kisah yang menggambarkan kehidupan dan watak manusia melalui tingkah laku (akting) yang dipentaskan.

Melafalkan dengan baik tiap kalimat yang diucapkan tokoh drama, dapat menggambarkan karakter tokoh serta konflik yang timbul di dalamnya. Oleh karena itu, seorang pemain drama harus meresapi isi cerita. Ia perlu memperhatikan petunjuk yang dituliskan pengarang (mengenai suasana dan gerak tokoh) serta kalimat-kalimat yang diucapkannya. Kalimat yang diucapkan harus sesuai dengan suasana yang dimaksud, begitu pun gerak yang dilakukannya.

Mementaskan teater secara improvisasi memiliki keunikan tersendiri. Sutradara hanya menyediakan gambaran, cerita selanjutnya aktor yang mengembangkannya dalam permainan. Beberapa kelebihan pentas drama dengan teknik improvisasi adalah sebagai berikut (Santosa, 2008:109).

- a. Kreativitas sutradara dan aktor dapat dikembangkan seoptimal mungkin

Sutradara dapat mengembangkan cerita dengan bebas dan aktor dapat mengembangkan kemungkinan gaya permainan dengan bebas pula. Proses latihan terkadang sutradara mendapat inspirasi dari laku aksi pemain demikian pula sebaliknya. Berkembangnya cerita maka aktor mendapatkan arahan laku lain yang bisa.

- b. Arahan laku terbuka

Oleh karena tidak ada petunjuk arah laku yang jelas, maka aktor dapat mengembangkannya. Terkadang hal ini dapat menimbulkan efek artistik yang alami dan menarik.

- c. Konflik dan sudut pandang penyelesaian bisa dikembangkan

Sifat teater improvisasi yang terbuka memungkinkan pengembangan konflik dan penyelesaian. Dalam teater tradisional, mereka biasanya menerima pesan tertentu dari penyelenggara. Pesan ini dengan luwes dapat diselipkan dalam lakon. Terkadang untuk menyampaikan pesan titipan tersebut konflik minor baru dimunculkan. Setelah konflik ini diselesaikan dengan cara yang khas dan lucu maka cerita kembali ke konflik semula.

d. Memungkinkan pencampuran bentuk gaya

Dalam teater improvisasi gaya pementasan juga terbuka. Misalnya, dalam pertunjukan ketoprak sebuah adegan dilakukan mengikuti kaidah gaya presentasional (adegan Istana), tetapi di adegan lain menggunakan gaya realis (adegan dagelan). Pencampuran gaya ini dimaksudkan untuk memenuhi selera penonton.

e. Cerita bisa disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki

Salah satu kelebihan teater improvisasi adalah cerita dan pemeran dapat dibuat berdasarkan sumber daya yang dimiliki. Jika banyak pemain yang bisa melucu maka cerita komedi akan efektif, tetapi jika jumlah pemain yang memiliki kemampuan laga banyak, maka cerita penuh aksi dapat dijadikan pilihan.

Dibalik semua kelebihan di atas, teater improvisasi juga memiliki kekurangan yang patut diperhatikan oleh sutradara yaitu sebagai berikut (Santosa, 2008:110).

a. Durasi waktu tidak tertentu

Oleh karena cerita bisa dikembangkan, maka durasi pementasan bisa berubah-ubah. Semua tergantung dari improvisasi aktor di atas pentas. Sutradara bisa memotong sebuah adegan yang berjalan cukup lama dengan menyembunyikan tanda agar musik dimainkan dan adegan segera selesai. Kekurangan dari pemotongan adegan ini adalah jika inti dialog (persoalan) belum sempat terucap maka inti dialog harus diucapkan pada adegan berikutnya.

b. Improvisasi dialog tidak berimbang

Dalam sebuah grup teater, kemampuan setiap aktor pasti tidak sama. Oleh karena itu, jika sutradara tidak jeli memahami hal ini, bisa jadi ia memasang aktor yang memiliki kemampuan tidak berimbang dalam improvisasi. Akibatnya, dalam adegan tersebut aktor yang satu terlalu aktif dan yang lain pasif. Jika hal ini terjadi cukup lama, maka akan membosankan.

c. Kualitas dialog tidak dapat distandarkan

Karena tidak ada arahan dialog yang baku, maka kualitas dialog tidak bisa distandarkan. Bagi aktor yang memiliki kemampuan sastra memadai tidak jadi masalah, tetapi bagi aktor yang kualitas sastranya pas-pasan hal ini menjadi masalah besar. Oleh karena itu, meskipun improvisasi, latihan adegan tetap harus sering dilakukan.

d. Kemungkinan aktor melakukan kesalahan lebih besar

Sifat akting adalah aksi dan reaksi. Jika seseorang aktor beraksi, maka aktor lawan mainnya harus beraksi. Karena arahan laku yang terbuka maka reaksi ucapan sering dilakukan spontan dan belum tentu benar. Di samping itu kesalahan ucap atau penyampaian informasi tertentu bisa saja salah karena memang tidak dicatat dan hanya diingat garis besarnya saja.

e. Sutradara tidak bisa sepenuhnya mengendalikan jalannya pementasan

Jika pementasan sudah berjalan, maka panggung sepenuhnya adalah milik aktor. Sutradara tidak bisa lagi mengarahkan secara langsung. Jika dalam teater berbasis naskah, lakon sebagai pengendali cerita, maka dalam teater improvisasi aktor harus mampu mengendalikan jalannya cerita.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran drama merupakan salah satu standar kompetensi yang ada dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan standar kompetensi dalam kurikulum siswa kelas VIII SMP adalah untuk meningkatkan pembelajaran apresiasi sastra yang telah diprogramkan dalam silabus pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran apresiasi drama perlu ditingkatkan karena selama ini guru bahasa Indonesia (sastra) masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Padahal drama sebagai karya seni, mestinya juga mencapai aspek apresiasi. Tujuan pengajaran ini kiranya harus segera diatasi. Apalagi jika terdapat tuntutan bahwa aspek apresiasi harus lebih dititikberatkan dalam pengajaran sastra (termasuk drama) daripada aspek pengetahuan (teori), strategi harus diperbaiki.

Menurut peneliti Dr. Yus Rusyana (via Waluyo, 2001:154), perbandingan kegiatan mengapresiasi prosa, puisi, dan drama berbanding: 6 : 3 : 1. Keadaan seperti ini tentulah tidak akan jauh berbeda dengan keadaan di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung. Hal ini perlu ditegaskan karena ada kecenderungan dalam pengajaran sastra di sekolah, kita sering memilih bahan yang mudah saja, maksud mudah mengerjakannya, dengan mengabaikan peranan besar kecilnya bahan itu untuk mencapai tujuan seperti di atas (Nurgiyantoro, 2009:321).

Di pihak lain, murid-murid yang sering berpentas merasa sudah puas dan berlaku sebagai “aktor”. Padahal ada dimensi lain yang harus mereka kuasai lebih dari berpentas, yaitu pengetahuan yang mempertinggi tingkat apresiasi mereka. Merasa sudah tahu, padahal belum tahu, merupakan penyakit para pemula. Sebaliknya mereka yang banyak berteori (seperti guru) merasa bahwa pementasan dan naskah drama tidak penting untuk dibaca (dipelajari).

Bermain peran dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Waluyo (2001:158) pengajaran sastra (drama) juga dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

Pengajaran drama di sekolah dapat dimulai dengan bermain peran atau *role playing* (Waluyo, 2001:34). *Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (via Waluyo, 2001:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time* artinya akting dapat berupa adegan masa lalu, kejadian yang mungkin terjadi di masa depan, atau situasi yang imajinatif di suatu waktu dan tempat. kemampuan bermain peran dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memerankan

naskah lakon berdasarkan pesan atau karakter yang dimainkan. Kemampuan ini diukur dengan sebuah pementasan drama, baik menggunakan naskah, atau tanpa menggunakan naskah (improvisasi).

Teknik Improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan (Santosa, 2008:232). Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Teknik improvisasi cocok digunakan untuk aktor pemula. Hal ini dikarenakan improvisasi sesuai dengan *role playing* yang merupakan langkah awal dalam pengajaran drama dan termasuk pementasan drama yang sangat sederhana. Teknik improvisasi ini mudah dipelajari dan menyenangkan bagi anak.

Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran drama di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Dengan memperkenalkan drama kepada siswa, kemudian membimbing apresiasi drama, membuat mereka menyenangkan, menggemari, dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian yang menyenangkan dalam kehidupan mereka. Keefektifan teknik improvisasi tersebut diukur dengan mengadakan pementasan drama, sehingga siswa akan menjadi terpacu untuk bermain peran dengan baik dan memaksimalkan pembelajaran apresiasi drama yang masih kurang.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu penelitian Imam Baihaqi (2010), yang berbentuk skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* Pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada kelompok “Teater Kenes” sebesar 9,6 (48%). Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan proses selama pembelajaran dari pratindakan dengan nilai hitung sebesar 7,6 (38%), siklus I sebesar 9,6 (48%), dan pada siklus II nilai rata-rata hitung menjadi 17,2 (86%). Kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama sebelum adanya implementasi tindakan berkategori kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa menjadi berkategori baik.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini, karena kesamaan topik penelitian yaitu kemampuan bermain peran (drama). Walaupun, teknik yang digunakan berbeda. Penelitian yang dilakukan Imam Baihaqi menggunakan metode *role playing* untuk mengukur kemampuan bermain drama siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik improvisasi untuk mengukur kemampuan bermain peran siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan teori-teori yang telah disusun, dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis Nol

- a. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain peran yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.
- b. Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

2. Hipotesis Kerja

- a. Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain peran yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.
- b. Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji suatu teori yang menjelaskan hubungan teori yang ada dengan kenyataan sosial. Proses penelitian ini mengikuti proses berpikir deduktif, yaitu diawali dengan penentuan konsep yang abstrak berupa teori yang sifatnya masih umum kemudian dilanjutkan dengan penyimpulan bukti-bukti atau kenyataan khusus untuk pengujian.

B. Desain dan Paradigma Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain adalah suatu rancangan terstruktur dari peneliti yang akan digunakan pada saat penelitian. Suatu penelitian memiliki beberapa pertanyaan atau permasalahan yang akan terjawab dengan adanya desain yang telah dibuat oleh peneliti. Dengan demikian, tujuan dari desain penelitian yakni untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti akan memperoleh jawaban atas permasalahan yang muncul.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental yang bertujuan untuk menjelaskan keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung. Arikunto (2010:124) berpendapat bahwa ada tiga hal yang menjadi ciri atau kekhasan dari penelitian eksperimen, yaitu adanya upaya untuk manipulasi variabel penelitian, adanya observasi, dan pengontrolan. Dalam penelitian ini digunakan rancangan eksperimen "*Control Group Posttest Design*". Desain tersebut digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O₁	X	O₂
K	O₃	-	O₄

Keterangan:

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

O₁ = Pretest kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok eksperimen

O₃ = Pretest kelompok kontrol

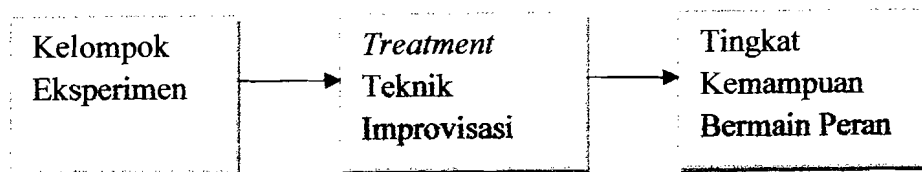
O₄ = Posttest kelompok kontrol

X = Teknik improvisasi

2. Paradigma Penelitian

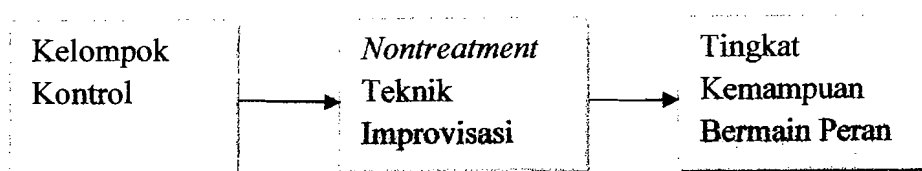
Paradigma penelitian merupakan model realisasi antara variabel-variabel dalam suatu kegiatan penelitian. Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 5. Bagan Paradigma Kelompok Eksperimen

b. Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 6. Bagan Paradigma Kelompok Kontrol

Berdasarkan bagan paradigma di atas, variabel penelitian yang ditetapkan dikenai pengukuran dengan pretest. Manipulasi eksperimen ini menggunakan teknik improvisasi untuk kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan teknik improvisasi untuk kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok diberi pengukuran dengan menggunakan posttest.

C. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:161) variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian dibagi menjadi dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Bugin (2008:62) mengatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat, variabel bebas berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel

yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas adalah teknik improvisasi
2. Variabel terikat adalah kemampuan bermain peran siswa

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik improvisasi. Artinya, siswa diberikan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi. Pembelajaran ini diberikan untuk kelompok eksperimen.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam bermain peran setelah diberi perlakuan. Artinya, hasil skor kemampuan bermain peran yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan teknik improvisasi.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah serumpun atau sekelompok subjek yang menjadi sasaran penelitian (Bugin, 2008:99). Menurut Arikunto (2010:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.

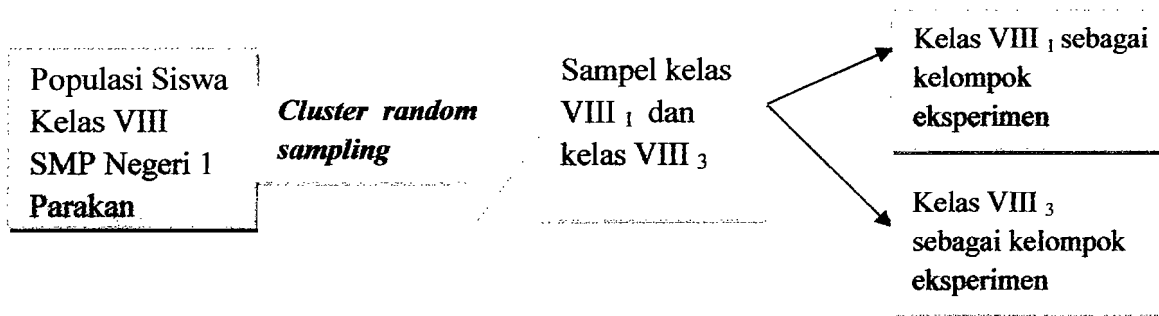
Tabel 2. Rincian Jumlah Populasi Penelitian

Nama Kelas	Jumlah Siswa
VIII₁	31
VIII₂	32
VIII₃	31
VIII₄	32
VIII₅	36
VIII₆	39
VIII_{lucrat}	32
Jumlah	233

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:175). Sampel penelitian adalah sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya benar-benar diselidiki. Bugin (2008:102) menyatakan apabila suatu penelitian menggunakan sampel penelitian, maka penelitian tersebut menganalisis data penelitiannya, data statistik inferensial, dan berarti data penelitian tersebut adalah generalisasi. Generalisasi yang baik perlu dicapai dengan memperhatikan tata cara penarikan sampel.

Tata cara penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* (pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok-kelompok) dengan mengundi unsur-unsur penelitian atau satuan-satuan elementer dalam populasi. Hal ini dapat diartikan bahwa sampel harus benar-benar dapat mewakili populasi.



Gambar 7. Alur Teknik Pengambilan Sampel

Berdasarkan hasil pengundian diperoleh dua kelas sampel, yaitu kelas VIII₁ yang berjumlah 31 siswa dan kelas VIII₃ yang berjumlah 31 siswa.

Tabel 3. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	VIII ₁	31	Kelompok kontrol
2.	VIII ₃	31	Kelompok eksperimen
	Jumlah	62	

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dengan subjek penelitian siswa kelas VIII₁ dan kelas VIII₃ tahun ajaran 2011/2012. SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung terletak di Jalan Letnan Suwaji No. 9 Parakan, Kecamatan Parakan, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran bahasa Indonesia agar siswa mengalami suasana pembelajaran seperti biasanya. Proses pembelajaran ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2011. Jadwal pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Jadwal Penelitian

No.	Tanggal	Kelas	Perlakuan
1.	20 Agustus 2011	VIII 2	Uji coba instrumen peneliti
2.	20 September 2011	Kelompok Kontrol	Pembagian naskah drama yang telah disediakan dan <i>Pretest</i>
3.	20 September 2011	Kelompok Eksperimen	Pembagian naskah drama yang telah disediakan dan <i>Pretest</i>
4.	26 September 2011	Kelompok Kontrol	Pembelajaran bermain peran tanpa teknik improvisasi
5.	26 September 2011	Kelompok Eksperimen	Pembelajaran bermain peran dengan teknik improvisasi
6.	27- 29 September 2011	Kelompok Kontrol	latihan dan diskusi
7.	27- 29 September 2011	Kelompok Eksperimen	latihan dan diskusi
8.	4 Oktober 2011	Kelompok Kontrol	Posttest
9.	3 Oktober 2011	Kelompok Eksperimen	Posttest

G. Prosedur Penelitian

1. Pengukuran Sebelum Eksperimen (*pre-experiment measurement*)

Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu diadakan pengontrolan terhadap variabel noneksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kemudian disiapkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan kedua kelompok ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil penyampelan diperoleh

kelas VIII₁ sebagai kelompok eksperimen, kelas VIII₃ sebagai kelompok kontrol, dan kelas VIII₂ sebagai kelas di luar sampel untuk uji coba instrumen.

Pada tahap ini, dilakukan pretest berupa tes kemampuan bermain peran, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Tujuan diadakan pretest yaitu untuk mengetahui kemampuan awal bermain peran yang dimiliki oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest dilakukan untuk menyamakan kondisi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Skor pretest kelompok eksperimen dan skor pretest kelompok kontrol kemudian dianalisis menggunakan rumus uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 16.0. Hasil uji-t ini selengkapnya dibahas dalam Bab IV.

2. Pelaksanaan

Setelah kedua kelompok dianggap sama dan diberikan tes awal (pretest), dilanjutkan dengan kegiatan *treatment* untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain peran siswa. Pada kelompok eksperimen, siswa mendapatkan pembelajaran bermain peran menggunakan teknik improvisasi yang dapat dimanfaatkan dalam mengapresiasi diri dan menerapkannya saat pementasan. Sementara itu, pada kelompok kontrol siswa mendapatkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Selama perlakuan (*treatment*), materi yang dipilih untuk pembelajaran bermain peran disesuaikan dengan kurikulum KTSP SMP. Adapun tahap pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen

Kelompok ini dikenai perlakuan dengan pengajaran bermain peran menggunakan teknik improvisasi. Pelaksanaan eksperimen diawali dengan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Waktu pelaksanaan eksperimen untuk satu kali pertemuan selama 2x40 menit atau sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.

Adapun prosedur atau skenario pembelajaran pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan ke-1

Pada pertemuan pertama Guru membagi siswa dalam enam kelompok, yang masing-masing kelompok berjumlah enam atau tujuh anak. Tiap kelompok tersebut mendapatkan tugas untuk memahami naskah drama “Bakpia Keramat” dan memainkan naskah drama yang telah disediakan. Kemudian Guru dan peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal bermain peran siswa sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan.

2) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan kedua, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diajarkan kemampuan bermain peran dengan teknik improvisasi, sedangkan untuk kelas kontrol diajarkan kemampuan bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

3) Pertemuan ke-3

Setelah siswa mendapatkan materi pembelajaran drama dengan perlakuan berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian siswa melakukan latihan bermain peran sesuai naskah, melakukan diskusi dan persiapan penilaian *post-test*.

4) Pertemuan ke-4

Pada pertemuan keempat, tiap kelompok melakukan *post-test*. *Post-test* tersebut dinilai oleh Guru dan peneliti sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan.

5) Pertemuan ke-5

Pada pertemuan terakhir Guru, peneliti, dan siswa melakukan refleksi dalam pembelajaran bermain peran untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan pembelajaran tersebut.

b. Kelompok Kontrol

Pada tahap pelaksanaan eksperimen kelompok kontrol diawali dengan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Naskah drama yang digunakan sebagai materi pembelajaran sama dengan kelompok eksperimen, perbedaannya pada kelompok kontrol pembelajaran tanpa diajarkan teknik improvisasi. Hal ini dikarenakan kelompok kontrol adalah kelas yang digunakan sebagai kelas pembanding.

3. Pengukuran Sesudah Eksperimen (*Post-experiment Measurement*)

Sebagai langkah terakhir setelah mendapatkan perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test* dengan materi yang sama seperti waktu *pre-test*. Pemberian *post-test* dimaksudkan untuk melihat peningkatan kemampuan apresiasi siswa setelah diberikan perlakuan serta membandingkan nilai yang dicapai siswa saat *pre-test* dan *post-test*, apakah hasilnya sama, semakin meningkat atau menurun. Dengan cara ini dapat diketahui apakah kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol.

H. Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Fenomena tersebut adalah variabel yang diamati (Sugiyono, 2009:147). Ada beberapa metode pengumpulan data, antaranya wawancara (*interview*), angket (*kuesioner*), pengamatan (*observasi*), tes (*pre-test* dan *post-test*) dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut.

1) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:150).

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes buatan sendiri. Tes buatan sendiri adalah tes yang dibuat sendiri oleh penenliti yang penyusunannya disesuaikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Satuan (KTSP) yang digunakan oleh SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Dokumentasi adalah kegiatan pengambilan data melalui alat bantu berupa kamera. Peneliti dibantu *cameraman* dalam merekam pembelajaran bermain peran. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih valid dan nyata. Dokumentasi ini dapat digunakan sebagai pembanding dan penyempurna dari data yang diperoleh.

Instrumen yang digunakan untuk menjaring data keterampilan bermain peran siswa adalah kriteria penilaian bermain peran. Kriteria penilaian keterampilan bermain peran ditentukan berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan bermain peran (drama). Melalui instrumen tersebut siswa diuji untuk mendapatkan skor. Skor tersebut dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan analisis. Menurut Nurgiyantoro (2009:291) skala yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan bermain peran adalah model 0-10 atau model 1-10. Skor untuk mengukur keterampilan bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini rentang 1-10.

Pada penelitian ini, penilaian yang digunakan dalam praktik bermain peran menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Harymawan (1993:45-62) yang berupa mimik, plastik, dan diksi. Kemudian kriteria penilaian tersebut dimodifikasi oleh peneliti sehingga akan terbentuk kriteria penilaian yang dirasa tepat dan sesuai dengan kategori penilaian yang dibutuhkan. Kriteria penilaian dalam bermain peran yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Kriteria Penilaian dalam Bermain Peran

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: • nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: • nada suara sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	
		Cukup: • nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara cukupsesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: • nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: • bahasa jelas dan keras • dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: • bahasa jelas dan kurang keras • dapat dimengerti penonton	6-8	
		Cukup: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • tidak dapat dimengerti penonton	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: • mampu memengal kalimat dengan sangat baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik • dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
		Baik: - mampu memenggal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	
		Cukup: - cukup mampu memenggal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: - kurang mampu memenggal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	
4.	Ekspresi	Sangat baik: - ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh - sangat sesuai dengan dialog - sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: - ekspresi sesuai dengan karakter tokoh - sesuai dengan dialog - menghayati ekspresi tokoh	6-8	
		Cukup: - ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh - sesuai dengan dialog - cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: - ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh - cukup sesuai dengan dialog - kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: - sangat menghayati karakter tokoh - sesuai dengan dialog - sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: - baik dalam menghayati karakter tokoh - sesuai dengan dialog - sesuai dengan alur cerita	6-8	
		Cukup: - cukup menghayati karakter tokoh - cukup sesuai dengan dialog - cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: - kurang menghayati karakter tokoh - kurang sesuai dengan dialog - masih sesuai dengan alur cerita	1-3	

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
6.	<i>Gesture</i>	Sangat baik: - posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide - gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh - isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: - posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide - gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh - isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	
		Cukup: - posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide - gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh - isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: - posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide - gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh - isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	<i>Movement</i>	Sangat baik: - pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai - terorganisir dengan sangat baik - sangat memahami posisi blocking	9-10	
		Baik: - pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai - terorganisir dengan baik - memahami posisi blocking	6-8	
		Cukup: - pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai - terorganisir dengan cukup baik - cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: - pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai - kurang terorganisir - kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	<i>Business</i>	Sangat baik: - kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik - sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: - kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik - mempunyai ciri khas	6-8	

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • seseuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • seseuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup seseuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak seseuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	

b. Validitas

Menurut Sugiyono (2009:173), instrumen yang valid berarti alat yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ada sejumlah cara untuk mempertimbangkan kadar validitas sebuah instrumen yang secara garis besar dikategorikan menjadi dua kategori. Kategori pertama yaitu validitas yang pertimbangannya lewat analisis rasional, sedangkan kategori kedua berdasarkan data empirik.

Jenis validitas yang termasuk kategori pertama adalah validitas isi dan validitas konstruk (Nurgiyantoro, 2009:337-338). Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang diteliti. Validitas konstruk adalah validitas yang mempertanyakan apakah butir-butir pertanyaan dalam instrumen itu telah sesuai dengan konsep keilmuan yang bersangkutan.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian validitas isi (*content validity* atau validitas kurikulum). Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang akan diteliti. Bagi instrumen yang berbentuk tes bermain peran, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan. Materi yang digunakan sesuai dengan materi yang ada dalam kurikulum yang dipakai (KTSP) khususnya kelas VIII. Selain itu, instrumen juga

dikonsultasikan pada ahlinya (*expert judgement*), dalam hal ini adalah guru bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yaitu Sri Chusniyah, S.Pd.

c. Realibilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa jauh alat ukur dipercayai atau diandalkan. Kriteria tingkat reliabilitas tes menunjuk pada pengertian apakah suatu tes instrumen dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu (Nurgiyantoro, 2009:341). Penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Conbach* untuk mencari koefisien reliabilitasnya.

Pengujian uji reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 16.0. Hasil perhitungan koefisiensi reliabilitas dengan *Alpha Conbach* tersebut di interpretasikan dengan tingkat keandalan koefisien korelasi sebagai berikut (Nurgiyantoro, 2009:108).

Antara 0,800 sampai 1,000 adalah sangat tinggi

0,600 sampai 0,799 adalah tinggi

0,400 sampai 0,599 adalah cukup

0,200 sampai 0,399 adalah rendah

0,000 sampai 0,199 adalah sangat rendah

Hasil perhitungan koefisiensi reliabilitas instrumen dalam penelitian ini yaitu sebesar 0,812. Perhitungan koefisiensi reliabilitas dengan *Alpha Conbach* tersebut di interpretasikan dengan tingkat keandalan koefisien korelasi sangat tinggi, karena antara 0,800 sampai 1,000 ($0,800 < 0,812 < 1,000$).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pelaksanaan tes awal (*pre-test*), pelaksanaan perlakuan yang berbeda, dan pelaksanaan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) ditujukan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes yang diberikan adalah tes praktik bermain peran.

Tahap pertama pengambilan data adalah pelaksanaan tes awal (*pre-test*), peneliti meminta siswa pada kedua kelompok untuk memerankan lakon dalam naskah drama “Bakpia Keramat” yang sudah peneliti siapkan dengan menggunakan gaya pemeranan yang masing-masing siswa kuasai. Tes awal (*pre-test*) bertujuan untuk menemukan kesetaraan antar kedua kelompok.

Pada tahap kedua, kedua kelompok akan mendapatkan perlakuan atau pengkondisian yang berbeda. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran teknik improvisasi dalam bermain peran, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan serupa, melainkan hanya pembelajaran bermain peran. Kelompok kontrol berfungsi sebagai kelompok pembanding untuk menemukan efek sebagai variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tahap ketiga, pengambilan data adalah pementasan dan pelaksanaan tes akhir (*post-test*) pada kedua kelompok tersebut. Tes akhir (*post-test*) ini bertujuan untuk menemukan perbedaan kedua kelompok sesudah mendapatkan perlakuan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (*t-test*). Sebelum uji-t dilakukan data-data diuji terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas supaya memenuhi persyaratan uji-t. Apabila data-data tersebut dinyatakan homogen dan normal, baru dapat dilakukan uji-t. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan nilai F tabel.

Uji-t digunakan untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Teknik analisis data dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS 16.0.

Interpretasi hasil uji-t dengan melihat nilai Sig. (2-tailed), kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05. Adapun interpretasi dari uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (Sig. (2-tailed) $> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan teknik improvisasi dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (Sig. (2-tailed) $< 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi pembelajaran dengan teknik improvisasi dibandingkan dengan siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran.

Setelah dilakukan uji-t dari penelitian ini, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (Sig. (2-tailed) $>0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik improvisasi tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (Sig. (2-tailed) $<0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik improvisasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran.

Apabila perbedaan antara skor tes akhir yang diperoleh kelas eksperimen dengan kelompok kontrol, t hitungannya lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5%, berarti menunjukkan teknik improvisasi yang digunakan dalam pembelajaran bermain peran adalah efektif. Begitu juga sebaliknya, apabila t hitungan lebih kecil dari t tabel, maka dapat diartikan bahwa teknik improvisasi yang digunakan dalam pembelajaran bermain peran tidak efektif. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang digunakan tidak terbukti atau tidak didukung data.

J. Uji Prasyarat Analisis

Arikunto (2010:307) menyatakan ada dua asumsi yang harus dipenuhi bila menggunakan analisis uji-t, yaitu uji normalitas sebaran dan homogenitas varian. Selain uji normalitas sebaran dan homogenitas varian, penelitian ini juga menggunakan uji hipotesis untuk menguji hipotesis statistik.

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas berfungsi untuk mengkaji normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Pada penelitian ini, uji normalitas sebaran dilakukan terhadap skor pretest dan skor posttest, baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen.

Hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan tabel Chi Kuadrat. Jika $X_o^2 < X_1^2$, berarti H_o yang menyatakan bahwa populasi yang menyatakan bahwa populasi yang diselidiki tersebut tidak menyimpang dari distribusi normal diterima. X_o^2 adalah nilai Chi Kuadrat yang diperoleh dari hasil perhitungan dan X_1^2 adalah Chi Kuadrat yang diperoleh dari tabel. Taraf signifikansi yang dikehendaki adalah 5% dengan derajat kebebasan (db) = N – jumlah seluruh fh. Uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan melihat kaidah p. Jika $p > 0,050$ maka data tersebut berdistribusi normal. Proses perhitungan normalitas sebaran dibantu dengan program SPSS versi 16.0.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian ini berfungsi untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel-sampel dari populasi yang sama. Menurut Nurgiyantoro (2009:216) untuk menguji homogenitas varian tersebut perlu dilakukan uji statistik (*test of variance*) pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Pengujian skor-skor dari kelompok yang bersangkutan dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0.

Hasil dari perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai F. Jika $F_o < F_1$ (signifikansinya lebih besar dari 5% atau 0,050) maka dapat dinyatakan bahwa ke dua kelompok sampel tersebut variannya tidak berbeda secara signifikan atau homogen, tetapi jika significansinya kurang dari 5% ($\alpha=0,05$) berarti kedua varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik Uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak. Taraf keberterimaan hipotesis diuji dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai $-t_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5%, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Akan tetapi, apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai $-t_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5%, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menghitung uji hipotesis ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0.

K. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik sering disebut juga dengan H_0 atau hipotesis nihil. Hipotesis nihil menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara dua variabel atau tidak ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Dengan kata lain, hipotesis nihil adalah hipotesis yang meniadakan perbedaan antar kelompok, maka hipotesis nol (H_0) berisi deklarasi yang meniadakan perbedaan itu. Berikut ini adalah rumusan hipotesis alternatif pada penelitian ini.

1. Hipotesis pertama

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII yang tidak menggunakan teknik improvisasi.

H_a : Ada perbedaan signifikan antara kemampuan bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII yang tidak menggunakan teknik improvisasi.

μ_1 :Kemampuan bermain peran siswa kelas VIII yang menggunakan teknik improvisasi.

μ_2 : Kemampuan bermain peran siswa kelas VIII yang tidak menggunakan teknik improvisasi.

2. Hipotesis kedua

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

H_a : Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

μ_1 : Penggunaan teknik improvisasi dalam meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII.

μ_2 : Tanpa penggunaan teknik improvisasi dalam meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII yang diberi pembelajaran dengan menggunakan teknik improvisasi dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan teknik improvisasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung.

Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor tes akhir bermain peran (drama). Data skor tes awal diperoleh dari hasil *pre-test* kemampuan bermain peran dan data skor tes akhir diperoleh dari hasil *post-test* kemampuan bermain peran. Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi, sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi. Sebelum kedua kelompok diberi pembelajaran dengan

menggunakan teknik improvisasi dan tanpa menggunakan teknik improvisasi, kedua kelompok diberikan *pre-test* kemampuan bermain peran dengan naskah yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah dilakukan *pre-test* kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan teknik improvisasi, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran. Setelah kedua kelompok melaksanakan pembelajaran bermain peran, tahap yang terakhir adalah dilakukan *post-test* pada kedua kelompok.

Subjek pada kegiatan *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masing-masing adalah 31 siswa. *Pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 September 2011. Data yang diperoleh dari *pre-test* kedua kelompok diolah dengan program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil pengolahan data *pre-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6: Rangkuman Data Statistik Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No.	Kelompok	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Md	Mo	SD
1.	Kelompok Kontrol	31	60	79	63,06	63,0	60	2,54
2.	Kelompok Eksperimen	31	60	80	63,81	63,0	60	3,73

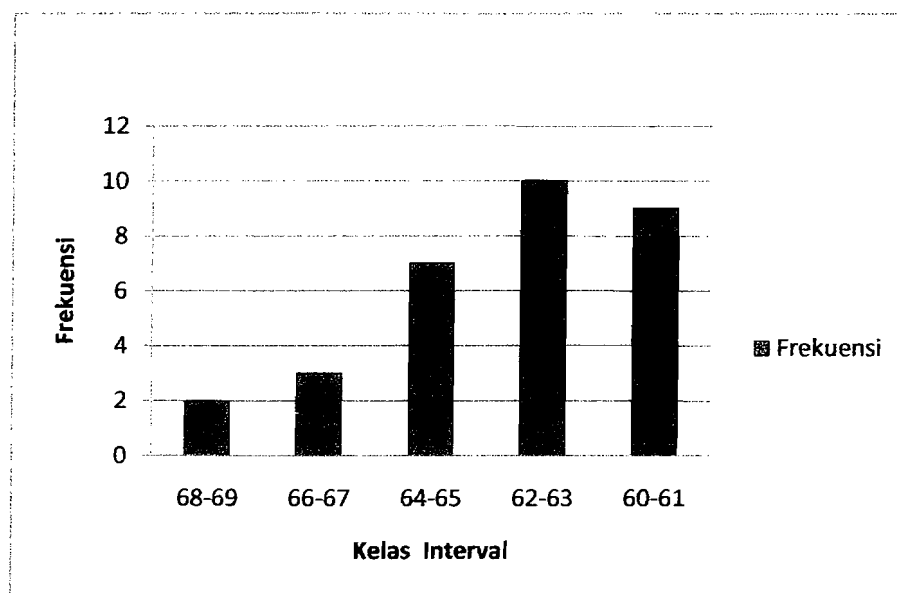
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut ini adalah sajian distribusi frekuensi perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 7: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan bermain peran Kelompok Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	68-69	2	6,45	6,45
2.	66-67	3	9,68	16,13
3.	64-65	7	22,58	38,71
4.	62-63	10	32,26	70,97
5.	60-61	9	29,03	100
Total		31	100	

Tabel 7 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 1: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol



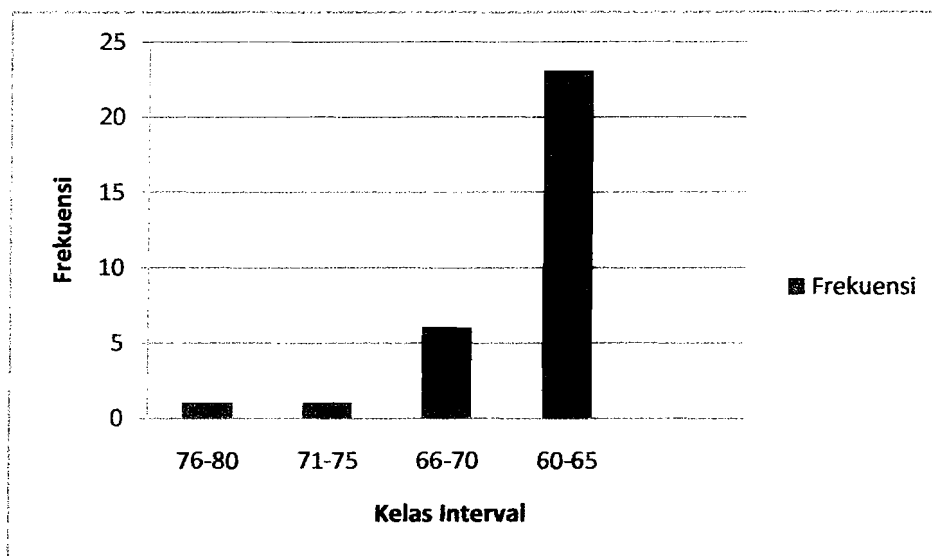
Berdasarkan tabel 7 dan grafik 1 distribusi frekuensi skor *pre-test* kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 60-61 ada 18 siswa, siswa yang mendapat skor 62-63 ada 5 siswa, siswa yang mendapat skor 64-65 ada 7 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 66-67 ada 1 orang siswa. Hal tersebut menandakan bahwa kemampuan bermain peran siswa tergolong masih rendah. Belum adanya siswa yang mencapai nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75 juga menguatkan hal tersebut. Dengan demikian, dari tabel 8 dan grafik 1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis bermain peran siswa kelas kontrol masih rendah.

Tabel 8: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	76-80	1	3,23	3,23
2.	71-75	1	3,23	6,46
3.	66-70	6	19,35	25,81
4.	60-65	23	74,19	100
Total		31	100	

Tabel 8 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 2: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen



Berdasarkan tabel 8 dan grafik 2 distribusi frekuensi skor *pre-test* kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 60-65 ada 24 siswa, siswa yang mendapat skor 66-70 ada 3 siswa, siswa yang mendapat skor 71-75 ada 2 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 76-80 ada 2 orang siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen masih tergolong rendah kemampuan bermain perannya. Meskipun ada siswa yang telah mencapai nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75, namun sebagian besar nilai siswa masih berada d bawah nilai KKM. Oleh karena itu, kemampuan bermain peran siswa kelas control masih tergolong rendah.

b. Deskripsi Data Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Pemberian *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi, sedangkan pemberian *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi. *Post-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 Oktober 2011 pada jam pelajaran ke 7 dan 8, sedangkan pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 Oktober 2011 pada jam pelajaran ke 7 dan 8. Subjek kedua kelompok saat *post-test* masing-masing berjumlah 31 siswa.

Data yang diperoleh dari *post-test* kedua kelompok diolah dengan menggunakan komputer program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil pengolahan data *post-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9: Rangkuman Data Statistik Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No.	Kelompok	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Md	Mo	SD
1.	Kelompok Kontrol	31	61	75	69,7	70	70	2,74
2.	Kelompok Eksperimen	31	66	80	74,45	75	74	3,78

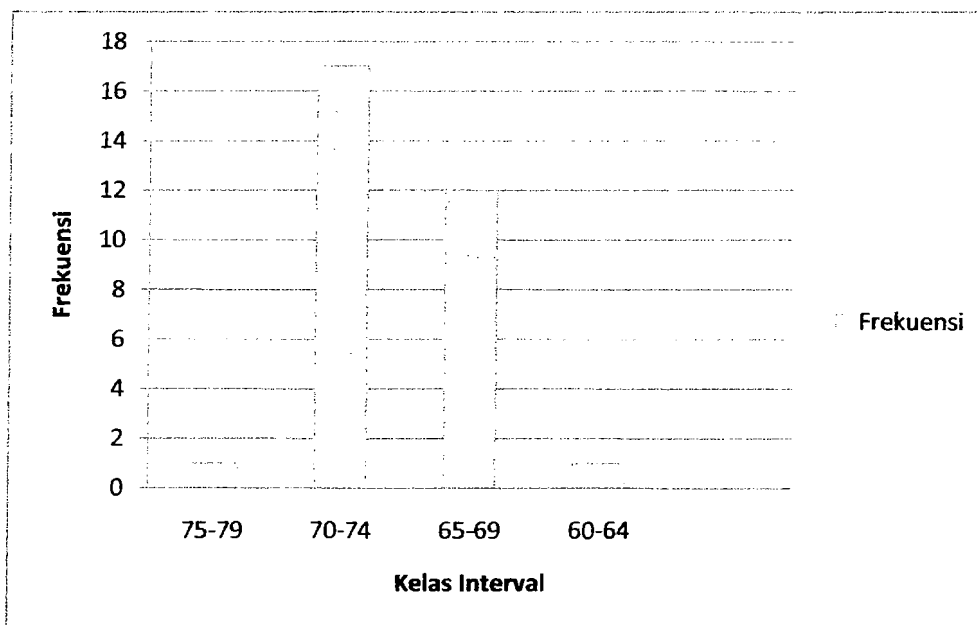
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut ini adalah sajian distribusi frekuensi perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 10: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif %
1.	75-79	1	3,25	3,23
2.	70-74	17	54,84	58,07
3	65-69	12	38,71	96,78
4	60-64	1	3,25	100
Total		31	100	

Tabel 10 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol



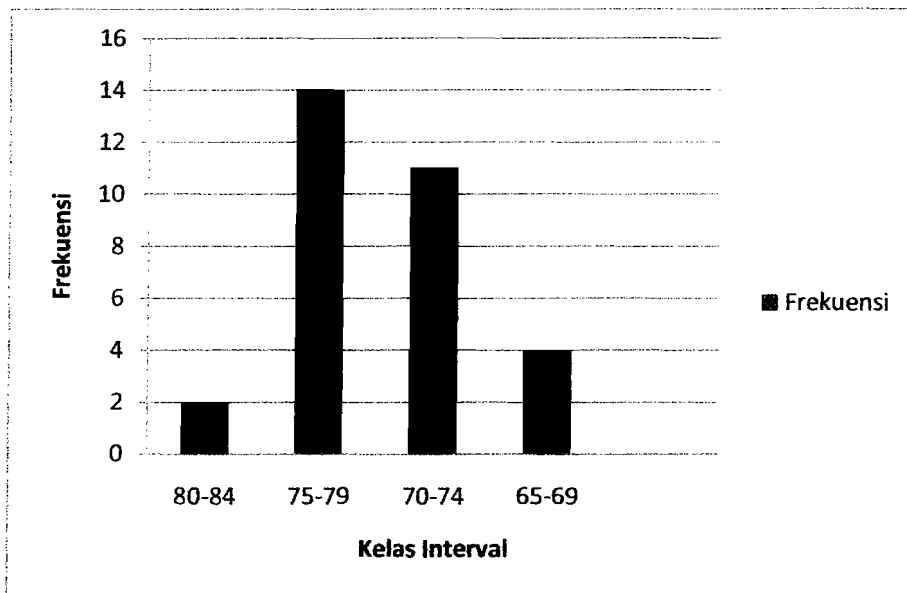
Berdasarkan tabel 10 dan grafik 3 distribusi frekuensi skor *post-test* kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 60-64 ada 1 siswa, siswa yang mendapat skor 65-69 ada 12 siswa, siswa yang mendapat skor 70-74 ada 17 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 75-79 ada 1 orang siswa. Sementara itu, berdasarkan data statistik yang diperoleh dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dalam tabel di bawah ini.

Tabel 11: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	80-84	2	6,45	6,45
2.	75-79	14	45,16	51,61
3	70-74	11	35,48	87,09
4	65-69	4	12,90	100
Total		31	100	

Tabel 11 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 4: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen



Berdasarkan tabel 11 dan grafik 4 distribusi frekuensi skor *post-test* kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 65-69 ada 4 siswa, siswa yang mendapat skor 70-74 ada 11 siswa, siswa yang mendapat skor 75-79 ada 14 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 80-84 ada 2 orang siswa.

c. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Agar mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, media, modus, dan standar deviasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen baik pada saat *pre-test* maupun *post-test* kemampuan bermain peran disajikan dalam bentuk tabel berikut.

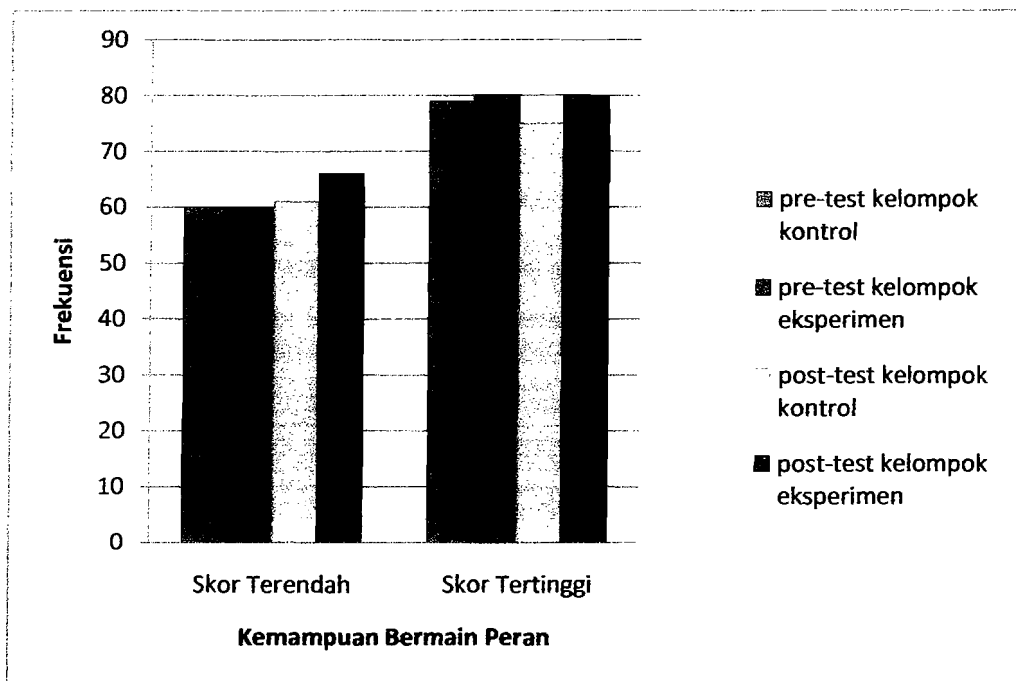
Tabel 12: Perbandingan Data Statistik *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N	31	31	31	31
Skor terendah	60	60	61	66
Skor tertinggi	69	76	75	80
Mean	63,06	63,81	69,7	74,45
Md	63	63	70	75
Mo	60	60	70	74
SD	2,54	3,73	2,74	3,78

Dari tabel 12 di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan skor rata-rata hitung pada kelompok kontrol sebesar 6,64, sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 10,64. Selisih kenaikan skor rata-rata hitung antara kedua kelompok sebesar 4.

Tabel 12 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 5: Perbandingan Data Statistik *Pre-test* dan *Post-Test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen



Dari tabel 12 dan grafik perbandingan data statistik *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen di atas, dapat dibandingkan skor antara perlakuan *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung, Kabupaten Temanggung.

Pada saat *pre-test* kemampuan bermain pada kelompok eksperimen, skor terendah 60 dan skor tertinggi 76, sedangkan pada saat *post-test* kemampuan bermain peran, skor tertinggi 66 dan skor terendah 80. *Pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol, skor tertinggi 69 dan skor terendah 60, sedangkan pada waktu *post-test* kelompok kontrol diperoleh hasil bahwa skor tertinggi 75 dan skor terendah 61.

Dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan baik dilihat dari nilai tertinggi pada saat *pre-test* sampai *post-test* maupun nilai terendah pada saat *pre-test* sampai *post-test*. Untuk kelas kontrol juga mengalami peningkatan skor baik pada saat *pre-test* sampai *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen mengalami peningkatan jumlah skor, baik skor tertinggi maupun skor terendah.

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan uji-t. Adapun hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran data ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung. Hasil uji coba normalitas sebaran data ini diuji dengan menggunakan bantuan SPSS. 16.0. Dari hasil uji menggunakan bantuan SPSS 16.0. diperoleh nilai sig. (2-tailed) pada *kolmogorov smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Syarat sebuah data berdistribusi normal apabila nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh

dari perhitungan lebih besar dari signifikansi 5% (0,050). Hasil uji menggunakan bantuan SPSS 16.0. adalah sebagai berikut.

1. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelompok kontrol	0,184	sig 0,184 > 0,050 : normal
<i>Pre-test</i> kelompok eksperimen	0,170	sig 0,170 > 0,050 : normal

Uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat terlihat bahwa sebaran data kedua kelompok tersebut normal karena signifikansinya lebih besar dari signifikansi 5% (sig. (2-tailed) > 0,050). Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *pre-test* kedua kelompok dengan menggunakan program SPSS 16.0 dapat dilihat pada lampiran 11.

2. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 14: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok kontrol	0,258	sig 0,258 > 0,050 : normal
<i>Post-test</i> kelompok eksperimen	0,879	Sig 0,879 > 0,050 : normal

Uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat terlihat bahwa sebaran data kedua kelompok tersebut normal karena signifikansinya lebih besar dari signifikansi 5% (sig. (2-tailed) > 0,050). Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *post-test* kedua kelompok dengan menggunakan program SPSS 16.0 dapat dilihat pada lampiran 11.

Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa data-data yang dikumpulkan dari *pre-test* maupun *post-test* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dalam pembelajaran bermain peran menunjukkan distribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas Varians

Selain menguji normalitas sebaran data, dalam uji persyaratan data juga dilakukan uji homogenitas varians. Dengan bantuan program SPSS 16.0. diperoleh skor-skor yang menunjukkan varians yang homogen. Syarat sebuah varians dikatakan homogen apabila sigifikansinya lebih besar dari signifikansi 5% (0,050).

1. Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varians data *pre-test* (*levene statistic*) dengan bantuan program SPSS 16.0. disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 15: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran

Data	Levene Statistic	df	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Bermain Peran	1,621	60	0,208	Sig 0,208 > 0,050 : homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas dengan program SPSS 16.0. di atas, dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah >0,050 (lebih dari 0,050). Dengan demikian, data *pre-test* kemampuan bermain peran dalam penelitian mempunyai varians yang homogen karena signifikansinya lebih besar dari sign 5%. Hasil perhitungan uji homogenitas varians data *pre-test* kemampuan bermain peran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11.

2. Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varians data *post-test* (*levene statistic*) dengan bantuan program SPSS 16.0. disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran

Data	Levene Statistic	df	Sig	Keterangan
<i>Post-test</i> Bermain Peran	3,417	60	0,069	Sig 0,069 > 0,050 : homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas dengan program SPSS 16.0. di atas, dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah > 0,050. Dengan demikian, data *post-test* kemampuan bermain peran dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen karena signifikansinya lebih besar dari sig 5%. Hasil perhitungan uji homogenitas varians data *post-test* kemampuan bermain peran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11.

3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan sekaligus menguji keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung. Analisis data tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS 16.0.

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Ada perbedaan antara kemampuan bermain peran siswa yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi” Rumus statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah uji-t dengan menggunakan komputer program SPSS.16.0. Hasil perhitungan selengkapnya tentang pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 17. Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	df	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	5,646	2,000	60	$t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikan

Dari tabel 17 di atas, dapat diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 5,646, dengan df 60 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 5,646 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%).

Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan bermain peran siswa yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “Ada perbedaan signifikan antara kemampuan bermain peran siswa yang menggunakan teknik improvisasi dengan kemampuan bermain peran siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi” **diterima**.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi”. Perhitungan pada hipotesis kedua ini menggunakan uji-t dengan bantuan komputer program SPSS.16.0. Hasil perhitungan selengkapnya tentang pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 18: Rangkuman Hasil Uji-t *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen Kemampuan Bermain Peran

Data	t.hitung	t.tabel	df	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	5,646	2,000	60	$t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikan

Dari hasil perhitungan skor *post-test* kelompok kontrol pada tabel di 18 atas dan hasil skor rata-rata *post-test* antara kelompok eksperimen (74,45) dan kelompok kontrol (69,7), dapat diketahui bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “Penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi” **diterima**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara keseluruhan memperlihatkan adanya keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung. Keefektifan tersebut dapat diketahui dengan cara menghubungkan kondisi awal dan kondisi akhir dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen.

Sebelum diadakan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran bermain peran kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dengan menggunakan teknik improvisasi, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kegiatan *pre-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui

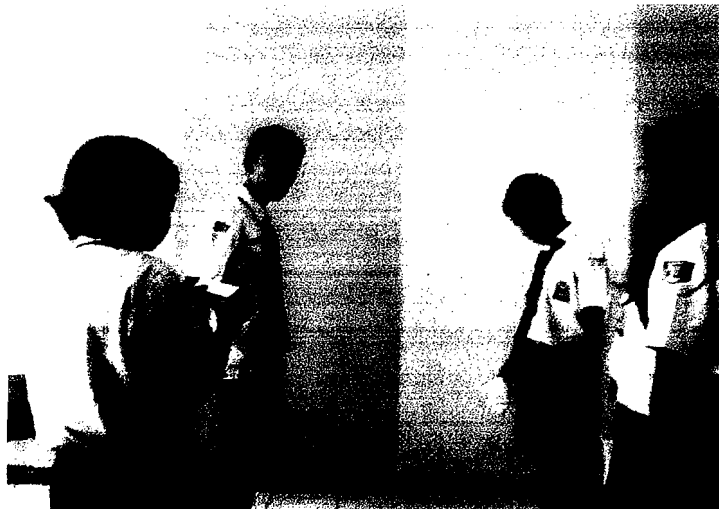
kemampuan awal siswa dalam pembelajaran bermain peran. Kegiatan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin, 19 September 2011. Kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol.

Pada kegiatan *pre-test* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diadakan dalam bentuk praktik bermain peran. Praktik kegiatan bermain peran pada kedua kelas tersebut dilakukan secara berkelompok dengan penilaian individual. Dari penampilan-penampilan yang dipentaskan oleh kedua kelompok tersebut, kesulitan yang paling menonjol terletak pada aspek dialog. Masih banyak siswa yang kurang latihan dalam menghafalkan dialog. Oleh karena itu, siswa masih belum hafal dengan dialog dan masih malu-malu dalam berekspresi. Selain itu, suara yang digunakan oleh siswa dalam berdialog juga masih belum terdengar dengan keras. Berikut ini adalah pose *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bermain peran.



Gambar 8. Penilaian *Pre-test* Kelompok Eksperimen

Gambar 8 di atas menunjukkan proses pementasan yang dilakukan oleh kelompok eksperimen. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa siswa masih malu-malu dalam berdialog. Selain itu, gerakan dan bloking siswa masih kaku dan belum terarah dengan baik.



Gambar 9. Penilaian *Pre-test* Kelompok Kontrol

Gambar 9 tersebut menggambarkan siswa pada kelompok kontrol yang sedang melakukan dialog. Dari gambar tersebut dapat dilihat kalau siswa masih belum fokus pada pementasan dan masih malu-malu dalam memainkan peran yang dimainkannya. Pada tahap *pre-test* kelompok kontrol ini sebagian besar siswa masih belum bisa memainkan karakter tokoh dengan baik karena siswa-siswa tersebut belum menguasai dialog dengan baik.

Setelah diadakan kegiatan *pre-test*, diperoleh hasil skor para siswa. Skor terendah pembelajaran bermain peran pada siswa kelompok eksperimen sebesar 60, skor tertinggi sebesar 76, dan skor rerata sebesar 63,81. Skor terendah

pembelajaran bermain peran pada siswa kelompok kontrol sebesar 60, skor tertinggi sebesar 69, dan skor rerata sebesar 63,06. Setelah itu diadakan uji-t untuk membandingkan nilai *pre-test* kelas eksperimen dan nilai *pre-test* kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan awal bermain peran siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun rangkuman data *pre-test* hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 19: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Levene Statistic	df	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Bermain Peran	1,621	60	0,208	Sig 0,208 > 0,050 : homogen

Berdasarkan hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kemampuan awal bermain peran (*pre-test*) masing-masing siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal bermain peran kedua kelompok tersebut sama.

2. Perbedaan Antara Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yang Diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Teknik Improvisasi dan Tanpa Menggunakan Teknik Improvisasi

Hasil perhitungan uji-t skor *pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan bermain peran pada pembelajaran bermain peran antara siswa kelompok kontrol dan siswa kelompok eksperimen. Hal tersebut berarti kedua kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berangkat dari titik tolak yang sama. Setelah kedua kelompok tersebut dianggap sama, maka kedua kelompok tersebut diberi perlakuan.

Pada kelompok eksperimen, siswa mendapat perlakuan berupa pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi. Dengan menggunakan teknik improvisasi, siswa menjadi lebih mudah dalam berdialog. Siswa tidak harus terpaku pada dialog yang terdapat dalam naskah drama, namun siswa dapat bebas berkreasi melafalkan dialog sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa jika siswa tersebut lupa atau tidak ingat pada urutan dialog yang seharusnya dia mainkan. Kegiatan siswa kelompok eksperimen saat diberi perlakuan dengan menggunakan teknik improvisasi pada pementasan naskah drama yaitu naskah drama “Bakpia Keramat” adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Proses Pembelajaran Bermain Peran Tahap *Post-test* Kelompok Eksperimen

Pada gambar 10 tersebut, tampak bahwa pada kelompok eksperimen terdapat beberapa siswa yang sedang tampil di depan teman-temannya. Pementasan drama berlangsung lebih baik dan lancar karena dialog dapat dimainkan dengan lancar. Selain itu, dengan teknik improvisasi terlihat siswa lebih percaya diri ketika bermain peran sebab ketika mereka lupa pada dialognya mereka bisa tetap melanjutkan pementasan dengan dialog yang mereka buat sendiri sebagai bagian dari teknik improvisasi mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa semangat dan minat siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran bermain peran sangat tinggi.

Sementara itu, pada kelompok kontrol siswa mendapatkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi. Proses pembelajaran pada kelompok ini berlangsung seperti halnya pada saat tahap *pre-test*. Siswa bermain drama dengan berlatih terlebih dahulu dan dituntut untuk bisa memainkan naskah “Bakpia Keramat” dengan baik. Siswa diminta menghafal dialog dan karakter tokoh yang akan dimainkannya. Kegiatan siswa kelompok kontrol saat pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi adalah sebagai berikut.



Gambar 11. Proses Pembelajaran Bermain Peran Tahap *Post-test* Kelompok Kontrol

Pada gambar 11 di atas tampak bahwa pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol berjalan seperti pada tahap *pre-test*. Guru memberikan umpan balik terhadap materi pembelajaran yang belum dimengerti siswa. Siswa menghafal dialog dan karakter tokoh yang akan dimainkannya. Kemudian siswa

mementaskan naskah drama setelah latihan dianggap cukup. Hal ini membuat siswa kelompok kontrol kurang berminat dalam pembelajaran bermain peran.

Langkah terakhir setelah mendapat perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test*. Pemberian *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain peran siswa setelah diberi perlakuan. Selain hal tersebut, kegiatan *post-test* pembelajaran bermain peran bermanfaat untuk membandingkan skor awal dan skor akhir siswa. Apakah hasil *post-test* siswa hasilnya sama dengan *pre-test*, lebih meningkat dibandingkan *pre-test* atau lebih rendah dibandingkan *pre-test*.

Perbedaan pembelajaran bermain peran antara kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik improvisasi dan kelompok kontrol tanpa menggunakan teknik improvisasi diketahui dengan rumus uji-t. Analisis Uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran antara kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik improvisasi dan kelompok kontrol tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Setelah siswa kelompok eksperimen mendapat pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi, skor tes akhir siswa pada pembelajaran bermain peran mengalami banyak peningkatan, sedangkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan teknik improvisasi mengalami sedikit peningkatan.

Rerata tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen sebesar 63,81 dan rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 74,45. Data *pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen memiliki skor terendah 60 dan skor tertinggi 76, sedangkan pada saat *post-test* diperoleh skor terendah 66 dan skor tertinggi 80. Sementara itu, pada kelompok kontrol diketahui bahwa skor rerata tes awal (*pre-test*) sebesar 63,06 dan skor rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 69,7. Data *pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok kontrol memiliki skor terendah 60 dan skor tertinggi 69, sedangkan pada saat *post-test* diperoleh skor terendah 61 dan skor tertinggi 75. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama-sama mengalami peningkatan skor baik skor terendah dan tertinggi pada saat *pre-test* maupun pada saat *post-test*.

Berdasarkan hasil tersebut juga dapat diketahui bahwa hasil tes yang mengalami banyak peningkatan adalah kelompok eksperimen (kelas yang diajar dengan menggunakan teknik improvisasi). Hal ini membuktikan adanya perbedaan kemampuan bermain peran pada siswa yang diajar dengan menggunakan teknik improvisasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan teknik improvisasi. Dengan demikian, adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa teknik improvisasi lebih efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dibandingkan dengan teknik pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru.

Setelah diberi perlakuan dengan teknik improvisasi, siswa kelompok eksperimen lebih mudah dalam bermain peran. Mereka tidak lagi kebingungan mengingat-ingat dialog yang harus mereka hafalkan dalam naskah. Siswa lebih mudah dalam berdialog dan berekspresi sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa. Hal itu dikarenakan siswa kelompok eksperimen sudah diberikan latihan-latihan bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi terlebih dahulu dalam pembelajaran sebelumnya.

Adanya teknik improvisasi tersebut memudahkan siswa untuk melafalkan dialog karena apa yang akan dikatakan siswa dalam dialog, mengalir dengan sendirinya. Oleh karena itu, pada saat kegiatan *post-test* siswa lebih mudah dalam melafalkan dialog dan berekspresi sesuai dengan kreatifitas mereka (jalan cerita masih sesuai dengan naskah). Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang tidak memperoleh pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi. Pada kelompok kontrol siswa cenderung pasif dan kebingungan untuk mencari ide yang akan dituangkan dalam dialognya (saat mereka lupa hafalan dialognya). Siswa hanya diam dan terlihat kurang semangat untuk bermain peran.

3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung

Teknik Improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan. Penggunaan teknik improvisasi dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Improvisasi berfungsi untuk menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap calon pemain, mengasah daya cipta daya khayal dan keterampilan bermain calon aktor secara spontan di atas panggung, berdialog dengan wajar dan logis, menggunakan bahasa tubuh (gesture, akting, dan simbolisasi gerak) dengan wajar dan logis pula, kemampuan memecahkan masalah yang tak terduga di atas panggung, serta keterampilan memainkan berbagai peran, ruang dan waktu. Dengan demikian, Siswa tidak hanya terpaku pada hafalan dialog pada naskah, tetapi dapat berapresiasi sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas dalam memerankan lakon.

Keaktifan kelompok eksperimen di dalam kelas terlihat begitu hidup dan antusias dalam belajar bermain peran dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa kelompok eksperimen dapat menerima dengan baik materi yang diberikan oleh guru dan lebih aktif mengajukan pertanyaan tentang materi drama yang belum mereka pahami. Keaktifan siswa tidak hanya terfokus pada pertanyaan mengenai materi-materi yang belum mereka pahami. Akan tetapi, keaktifan siswa juga terlihat pada saat mereka berlatih bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi. Pemberian teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran

mempermudah siswa untuk menuangkan ide-ide dan merangkai kata dalam dialognya.

Guna membuktikan keefektifan penggunaan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran, maka dilakukan analisis menggunakan uji-t. Analisis uji-t tersebut dilakukan pada data *post-test* baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji-t tersebut dapat dilihat pada berikut.

Tabel 20. Hasil Uji-t Data dan *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	df	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	5,646	2,000	60	$t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikan

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui perolehan hasil skor *post-test* dengan menggunakan uji-t pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil tabel tersebut diketahui bahwa terjadi perbedaan perolehan skor pada kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran bermain peran dengan menggunakan teknik improvisasi memiliki lebih banyak peningkatan kemampuan bermain peran dibandingkan pada kelompok kontrol, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Dari hasil perhitungan skor dan *post-test* dengan menggunakan uji-t tersebut, diketahui bahwa skor kelompok eksperimen mengalami lebih banyak peningkatan. Dengan demikian, hal tersebut membuktikan bahwa teknik improvisasi lebih efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dibandingkan tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Berdasarkan hasil perlakuan yang dilakukan pada siswa kelas VIII-1 dengan menggunakan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran, antusias siswa untuk bermain peran terlihat pada saat perlakuan pementasan (*post-test*) sebagai berikut.



Gambar 12. Penilaian *Post-test* Kelompok Eksperimen

Gambar 13 tersebut menggambarkan siswa kelompok eksperimen sangat bersemangat bermain peran. Siswa senang memakai kostum dan properti pendukung yang menambah penilaian mereka dalam hal penghayatan peran.

Selain kelompok eksperimen. Kelompok kontrol juga melakukan penilaian *post-test*. Berikut ini adalah pose kelompok kontrol dalam bermain peran.



Gambar 13. Penilaian *Post-test* Kelompok Kontrol

Gambar 13 tersebut menggambarkan siswa kelompok kontrol sangat bersemangat bermain peran. Siswa senang memakai kostum dan properti pendukung yang menambah penilaian mereka dalam hal penghayatan peran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, tetapi masih ada beberapa keterbatasan penelitian dalam penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan waktu penelitian karena pergantian Kepala Sekolah. Selama pergantian Kepala Sekolah, jam pelajaran yang berakhir jam 13.00 menjadi jam 12.00. Hal tersebut menjadi masalah ketika diadakan jam tambahan untuk kelompok kontrol dan eksperimen. Banyak siswa yang tidak mengikuti jam tambahan ini. Siswa lebih senang pulang daripada latihan bermain peran.
2. Siswa merasa sudah tahu, padahal belum tahu, merupakan penyakit para pemula. Beberapa dari siswa merasa sudah puas dengan nilai *pre-test* mereka. Padahal ada dimensi lain yang harus mereka kuasai lebih dari berpentas, yaitu pengetahuan yang mempertinggi tingkat apresiasi mereka. Sehingga, saat diadakan jam tambahan untuk latihan. Sebagian besar dari siswa banyak yang tidak hadir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung yang diajar dengan menggunakan teknik improvisasi dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan teknik improvisasi. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0. yaitu *uji-t*. Dari hasil *uji-t* tersebut dapat diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 5,646 dengan df 60 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih kecil dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% (t_h : 5,646 > t_{tb} : 2,000 pada signifikansi 5%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Negeri Parakan yang diajar dengan menggunakan teknik improvisasi dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan teknik improvisasi.

2. Pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung dengan menggunakan teknik improvisasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan teknik improvisasi. Hal tersebut dibuktikan dengan selisih skor rata-rata *post-test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yaitu 4,75. Selisih tersebut berasal dari rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen dikurangi rata-rata nilai *post-test* kelompok kontrol yaitu $74,45 - 69,71 = 4,75$ (47,5 %).

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik improvisasi dapat digunakan oleh Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung untuk meningkatkan minat siswa dalam hal mempelajari intonasi yang sesuai dengan karakter tokoh, artikulasi yang jelas dan keras, dapat menggunakan jeda dengan selektif, cara berekspresi sesuai karakter tokoh, cara menghayati karakter tokoh, cara melakukan *gesture* yang sesuai karakter tokoh, cara memahami *movement* yang sesuai dengan *blocking*, cara melakukan *business* yang khas. cara berdialog sesuai dengan karakter tokoh dan cara berimprovisasi yang baik dan benar.

2. Penggunaan teknik improvisasi dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam bermain peran. Siswa dapat bermain peran dengan cara spontan sesuai kreativitas dan bakat masing-masing siswa. Jika siswa harus menghafal naskah, siswa dapat bermain peran dengan cara improvisasi terstruktur, berdialog dengan wajar (logis) dan tidak keluar dari jalan cerita pada naskah. Teknik ini juga berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan.
3. Penggunaan teknik improvisasi dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam bermain peran siswa. Improvisasi berfungsi untuk menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap calon pemain, mengasah daya cipta daya khayal dan keterampilan bermain calon aktor secara spontan di atas panggung, berdialog dengan wajar dan logis, menggunakan bahasa tubuh (*gesture*) dengan wajar dan logis pula, kemampuan memecahkan masalah yang tak terduga di atas panggung, serta keterampilan memainkan berbagai peran, ruang dan waktu. Dengan demikian, siswa tidak hanya terpaku pada hafalan dialog pada naskah, tetapi dapat berapresiasi sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas dalam memerankan lakon.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Guru Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Temanggung, Kabupaten Temanggung sebaiknya memanfaatkan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran. Karena dari hasil pembahasan dalam penelitian ini, siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan teknik improvisasi (kelompok eksperimen) lebih banyak mengalami peningkatan dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan teknik improvisasi (kelompok kontrol). Rerata tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen sebesar 63,81 dan rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 74,45. Sementara itu, pada kelompok kontrol diketahui bahwa skor rerata tes awal (*pre-test*) sebesar 63,06 dan skor rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 69,7. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen lebih banyak mengalami peningkatan daripada kelompok kontrol dan penggunaan teknik improvisasi terbukti lebih efektif dalam pembelajaran bermain peran.
2. Dalam setiap Kompetensi Dasar pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pembelajaran bermain peran, sebaiknya guru melakukan penyebaran angket atau wawancara untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kesimpulan dari hasil pengisian angket observasi sebelum

penelitian yaitu siswa masih memiliki permasalahan yang terkait dengan kurangnya minat siswa dalam bermain peran. Hal ini dikarenakan siswa yang masih menganggap bahwa pembelajaran drama merupakan suatu hal yang sulit, siswa masih kurang memahami tentang unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting* (teknik berlatih), siswa masih kurang dalam keterampilan menulis naskah, kurang percaya diri dalam menghayati tokoh lakon, siswa belum mengetahui teknik improvisasi dalam bermain drama dan siswa menganggap pementasan yang dilakukan sekolah masih kurang. Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut, guru dapat merevisi cara pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Baihaqi, Imam. 2010. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing Pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi PBSI Universitas Negeri Yogyakarta.
- Burhan, Bungin. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Indrawati. 2010. *Memerankan drama dan Mengenali Karakter Tokoh dalam Drama*, dalam <http://gurumuda.com/bse/memerankan-drama-dan-mengenali-karakter-tokoh-dalam-drama#more-11091>, download 10 Desember 2010.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rendra, WS. 1976. *Tentang Bermain Drama (Catatan Elementer Bagi Calon Pemain)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhartiningsih, Dewi. 2011. *Keefektifan Penggunaan Gambar Bertema Alam dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Purworejo*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi PBSI Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Triyanto, Agus. 2007. *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia untuk SMP dan Mts Kelas VIII*. Jakarta: ESIS Penerbit Erlangga.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.
- Welly. 2010. *Improvisasi dalam Bermain Drama*. dalam <http://welly07.wordpress.com/2010/01/29/improvisasi-dalam-bermain-drama/>, didownload 7 April 2011.

LAMPIRAN 1:

SILABUS BAHASA INDONESIA
KELAS VIII

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 1 Parakan
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : VIII (Delapan) /I (Satu)
 Standar Kompetensi : Mendengarkan
 5. Mengapresiasi pementasan drama

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
5.1 Menang-gapi unsur pementasan naskah drama	Cara menanggapi unsur-unsur pementasan drama dan implementasi-nya	○ Mendengarkan/menonton pementasan drama (model) ○ Mendiskusikan unsur-unsur drama ○ Menanggapi dengan cara memberi pendapat, kritik, maupun saran pementasan drama teman	• Mampu menentukan unsur-unsur pementasan drama • Mampu menanggapi tiap-tiap unsur dengan alasan yang logis	Tes tulis Observasi	Uraian Lembar observasi	▪ Tulislah unsur-unsur drama yang kamu dengar/tonton! ▪ Apakah tiap-tiap unsur drama ditanggapi ? selalu ; kadang-kadang ; tidak pernah	4 X 40'	Pementasan drama atau model pementasan yang dilakukan siswa
5.2 Mengevaluasi pemeran tokoh dalam pementasan drama	Cara mengevaluasi pemeran dan implementasi-nya	○ Mendengarkan/menonton pementasan drama (model) ○ Tanya jawab tentang karakter tiap-tiap tokoh ○ Mengevaluasi pemeranan tokoh dengan alasan yang logis dari pementasan drama teman	• Mampu menentukan karakter tiap-tiap tokoh • Mampu mengevaluasi pemeranan tokoh berdasarkan karakter yang seharusnya diperankan dengan alasan yang logis	Tes praktik/kinerja	Uji petik kerja	▪ Tulislah karakter tokoh drama yang kamu dengar/tonton! ▪ Berikan penilaian tentang pemeranan tokoh dengan alasan yang logis!	4 X 40'	Pementasan drama atau model pementasan yang dilakukan siswa



HARI	JAM	KELAS							KELAS							KELAS							GURU PIKET	MGMP
		7A	7B	7C	7D	7E	7F	7G	8A	8B	8C	8D	8E	8F	8G	9A	9B	9C	9D	9E	9F	9G		
SEMIN	1	UPACARA							UPACARA							UPACARA								
	2	10	22	6	16	27	3	12	30	11	4	17	23	26	7	9	33	29	13	28	8			
	3	10	22	6	16	27	3	12	30	11	4	17	23	26	7	9	14	29	13	26	8			
	4	10	12	6	16	33	3	20	34	11	4	26	23	21	7	25	14	15	9	8	28			
	5	16	12	27	33	18	22	20	34	5	14	26	17	21	19	25	29	15	9	8	28			
	6	16	10	27	6	18	22	3	4	5	14	7	17	23	19	33	25	8	11	13	2			
	7	27	10	12	6	20	18	3	4	14	17	7	15	23	30	29	9	8	11	13	26			
	8	27	10	12	6	20	18	3	4	14	17	7	15	23	30	29	9	33	11	2	26			
	9																							
	10																							
SELAASA	1	8	27	20	16	6	26	22	17	4	7	32	21	28	14	23	13	3	29	25	11			
	2	8	27	20	16	6	26	22	17	4	7	32	21	28	14	23	13	3	29	25	11			
	3	10	5	27	12	22	6	36	4	17	34	15	32	14	28	13	26	23	25	9	29			
	4	10	5	27	12	22	6	36	4	17	34	15	32	14	28	13	26	23	25	9	29			
	5	5	8	6	25	12	28	18	37	34	21	10	23	15	29	17	31	27	4	26	13			
	6	5	8	6	25	12	28	18	37	34	21	10	23	15	29	17	31	27	4	26	13			
	7	37	10	12	18	24	36	6	5	26	4	21	15	34	32	9	23	13	31	29	25			
	8	37	10	12	18	24	36	6	5	26	4	21	15	34	32	9	23	13	31	29	25			
	9																							
	10																							
RABU	1	25	27	16	18	12	33	28	2	4	29	15	34	32	21	26	8	23	13	11	20			
	2	25	27	16	18	12	6	28	17	4	29	15	34	32	21	26	8	23	13	11	20			
	3	5	24	16	20	36	6	8	17	4	32	21	14	7	2	13	9	23	26	11	19			
	4	5	24	33	20	36	6	8	11	2	32	21	14	7	23	13	9	15	26	4	19			
	5	33	5	36	12	27	28	6	11	21	24	10	2	7	23	8	20	15	9	4	13			
	6	16	5	36	12	27	28	6	11	21	24	10	7	2	23	8	20	3	9	4	13			
	7	16	36	1	24	18	12	8	14	5	21	10	7	23	19	20	13	3	11	9	4			
	8	16	36	1	24	18	12	33	14	5	21	2	7	23	19	20	13	3	11	9	4			
	9																							
	10																							
KAMIS	1	27	12	16	6	25	20	18	26	5	17	7	15	30	23	14	10	13	8	4	28			
	2	27	12	16	6	25	20	18	26	5	17	7	15	30	23	14	3	13	8	4	28			
	3	36	20	1	27	8	18	26	11	21	24	17	30	7	31	3	25	15	9	28	19			
	4	36	20	1	27	8	18	26	11	21	24	17	30	7	31	3	25	15	9	28	19			
	5	24	16	25	36	18	8	3	5	30	26	34	7	15	19	9	31	27	20	11	14			
	6	24	16	25	36	18	8	3	5	30	26	34	7	15	19	9	31	27	20	11	14			
	7	20	5	24	18	16	3	34	36	11	30	15	26	29	7	17	9	25	31	14	19			
	8	20	5	24	18	16	3	34	36	11	30	15	26	29	7	17	9	25	31	14	19			
	9																							
	10																							
JUMAT	1	37	16	22	8	6	25	18	5	32	7	30	29	28	21	3	23	26	14	20	4			
	2	37	16	22	8	6	25	18	5	32	7	30	29	28	21	3	23	26	14	20	4			
	3	22	16	8	27	6	18	12	32	17	7	29	21	15	26	3	23	14	2	9	4			
	4	22	33	8	27	16	18	12	32	17	2	29	21	15	26	23	3	14	4	9	11			
	5	5	25	1	22	16	12	28	37	29	24	14	17	21	16	23	3	20	4	13	11			
	6	5	25	1	22	16	12	28	37	29	24	14	17	21	16	23	3	20	4	13	11			
	7																							
	8																							
	9																							
	10																							
SABTU	1																							
	2																							
	3																							
	4																							
	5																							
	6																							
	7																							
	8																							
	9																							
	10																							

NO. NAMA

- 1 Soedarman, S.Pd.M.Pd.
- 2 Drs. Suparto
- 3 Drs. Mastur
- 4 Sri chusniyah, S.Pd.
- 5 Sunardi, S.Pd.Fis.
- 6 Herlin Kadamingsih, S.Pd.
- 7 Achmad Rodja'I, S.Pd.
- 8 M. Rusli Arfani, S.Pd.
- 9 Poerwadi, S.Pd.Fis.
- 10 Sri Susilowati, S.Pd.
- 11 Tn Kusmayanti, S.Pd.
- 12 Purwati, S.Pd.
- 13 Drs. Wasito Winardi
- 14 Drs. Bambang Teguh Bertu

NO. NAMA

- 16 Dra. Lilik Suryani, M.Pd
- 17 Moh Hidayat, S.Pd.
- 18 Tjatur Marwanto, S.Pd
- 19 Isa Briawan, S.Pd.
- 20 Herny Juniasri, S.Ag.
- 21 Zidnirun, S.Pd.Ek.
- 22 Suci Mariyati, S.Pd.
- 23 Tutik Purwanti, S Pd
- 24 Fulus Sudarsono
- 25 Drs. Suwardi
- 26 Purwati, S.Pd.
- 27 Lasmini, S.Pd
- 28 Muh Ikhsan, S.Pd.
- 29 Muh Irzin
- 30 Fatah Yani, S Ag

NO. NAMA.

- 31 Siti Fauzanah
32 Ratih Setyowati, S Pd.
33 Dra. Trasmiyati
34 Elisabeth Eschentranti, S P
35 Sukirno
36 Widi Triana, S Kom
37 Ismiyati, S Pd
38 Ruth Puwanti, S Th
39
40
41
42
43
44
45

NO. NAMA

- 46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 1 Parakan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII (Delapan) /1 (Satu)
Standar Kompetensi : Membaca
7. Memahami teks drama dan novel remaja

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama	Pengidentifikasian unsur intrinsik teks drama	○ Membaca teks drama, kemudian mendiskusikan unsur-unsur intrinsik teks drama ○ Menganalisis unsur-unsur intrinsik teks drama melalui diskusi ○ Mendiskusikan keterkaitan antarunsur intrinsik agar bisa menemukan makna secara utuh	• Mampu menentukan unsur-unsur intrinsik teks drama • Mampu menganalisis teks drama berdasarkan unsur-unsur intrinsiknya • Menganalisis keterkaitan antarunsur intrinsik dalam teks drama	Tes tulis Tes tulis Tes praktik/kinerja	Tes Uraian Uraian Uji petik kerja	▪ Apakah tema teks drama yang telah kamu baca? ▪ Tentukan dua intrinsik teks drama disertai dengan contoh! ▪ Tentukan sebuah makna drama dengan cara mengaitkan minimal dua unsur intrinsik!	4 X 40'	Buku teks Buku referensi Buku drama

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		jelas dan intonasi yang tepat						
6.2 Bermain peran dengan cara improvisasi sesuai dengan kerangka naskah yang ditulis oleh siswa	Bermain peran dengan berimprovisasi	○ Membaca kerangka teks drama yang telah ditulis ○ Menentukan karakter tokoh ○ Memilih tokoh yang akan diperankan ○ Berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main ○ Olah vokal ○ Menyiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan ○ Memerankan tokoh dengan improvisasi	• Mampu menentukan karakter tokoh • Mampu berimprovisasi berdasarkan kerangka naskah	Tes lisan Tes praktik/kinerja	Daftar pertanyaan Tes simulasi	▪ Bagaimana karakter tokoh drama yang kamu baca? dst. ▪ Perankan tokoh sesuai dengan karakter dan kerangka cerita dengan cara improvisasi!	6X 40'	Buku Teks Lingkungan kelas Perangkat pendukung pementasan

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 1 Parakan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII (Delapan) /I (Satu)
Standar Kompetensi : Berbicara
6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa	Bermain peran	○ Membaca teks drama yang telah ditulis siswa ○ Menentukan karakter tokoh ○ Memilih tokoh yang akan diperankan ○ Berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main dan olah vokal ○ Menyiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan ○ Memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang	• Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah ditulis siswa • Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat	Tes lisan Tes praktik/kinerja	Daftar pertanyaan Tes simulasi	▪ Bagaimana karakter setiap tokoh pada naskah drama yang kamu tulis? dst. ▪ Perankan tokoh sesuai dengan karakter dan dialog antartokoh!	6 X 40'	Buku teks drama Lingkungan kelas Perangkat pendukung pementasan

LAMPIRAN 2:

**JADWAL PELAJARAN
BAHASA INDONESIA
KELAS VIII**

JADWAL PELAJARAN
SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2011/2012
SMP NEGERI 1 PARAKAN

118

HARI	JAM	KELAS							KELAS							KELAS							GURU PIKET	MGMP
		7A	7B	7C	7D	7E	7F	7G	8A	8B	8C	8D	8E	8F	8G	9A	9B	9C	9D	9E	9F	9G		
SENIIN	1	UPACARA							UPACARA							UPACARA								
	2	10	22	6	16	27	3	12	30	11	4	17	23	26	7	9	33	29	13	28	8			
	3	10	22	6	16	27	3	12	30	11	4	17	23	26	7	9	14	29	13	28	8			
	4	10	12	6	16	33	3	20	34	11	4	26	23	21	7	25	14	15	9	8	28			
	5	16	12	27	33	18	22	20	34	5	14	26	17	21	19	25	29	15	9	8	28			
	6	16	10	27	6	18	22	3	4	5	14	7	17	23	19	33	25	8	11	13	2			
	7	27	10	12	6	20	18	3	4	14	17	7	15	23	30	29	9	8	11	13	26			
	8	27	10	12	6	20	18	3	4	14	17	7	15	23	30	29	9	33	11	2	26			
	9																							
	10																							
SELASA	1	8	27	20	16	6	26	22	17	4	7	32	21	28	14	23	13	3	29	25	11			
	2	8	27	20	16	6	26	22	17	4	7	32	21	28	14	23	13	3	29	25	11			
	3	10	5	27	12	22	6	36	4	17	34	15	32	14	28	13	26	23	25	9	29			
	4	10	5	27	12	22	6	36	4	17	34	15	32	14	28	13	26	23	25	9	29			
	5	5	8	6	25	12	28	18	37	34	21	10	23	15	29	17	31	27	4	26	13			
	6	5	8	6	25	12	28	18	37	34	21	10	23	15	29	17	31	27	4	26	13			
	7	37	10	12	18	24	36	6	5	26	4	21	15	34	32	9	23	13	31	29	25			
	8	37	10	12	18	24	36	6	5	26	4	21	15	34	32	9	23	13	31	29	25			
	9																							
	10																							
RABU	1	25	27	16	18	12	33	28	2	4	29	15	34	32	21	26	8	23	13	11	20			
	2	25	27	16	18	12	33	28	2	4	29	15	34	32	21	26	8	23	13	11	20			
	3	5	24	18	20	36	6	8	17	4	32	21	14	7	2	13	9	23	26	11	19			
	4	5	24	33	20	36	6	8	11	2	32	21	14	7	23	13	9	15	26	4	19			
	5	33	5	36	12	27	28	8	11	21	24	10	2	7	23	8	20	15	9	4	13			
	6	16	5	36	12	27	28	8	11	21	24	10	7	2	23	8	20	3	9	4	13			
	7	16	36	1	24	18	12	8	14	5	21	10	7	23	19	20	13	3	11	9	4			
	8	16	36	1	24	18	12	33	14	5	21	2	7	23	19	20	13	3	11	9	4			
	9																							
	10																							
KAMIS	1	27	12	16	6	25	20	18	26	5	17	7	15	30	23	14	3	13	8	4	28			
	2	27	12	16	6	25	20	18	26	5	17	7	15	30	23	14	3	13	8	4	28			
	3	36	20	1	27	8	18	26	11	21	24	17	30	7	34	3	25	15	9	28	19			
	4	36	20	1	27	8	18	26	11	21	24	17	30	7	34	3	25	15	9	28	19			
	5	24	16	25	36	18	8	3	5	30	26	34	7	15	19	9	31	27	20	11	14			
	6	24	16	25	36	18	8	3	5	30	26	34	7	15	19	9	31	27	20	11	14			
	7	20	5	24	18	16	3	34	36	11	30	15	26	29	7	17	9	25	31	14	19			
	8	20	5	24	18	16	3	34	36	11	30	15	26	29	7	17	9	25	31	14	19			
	9																							
	10																							
JUMAT	1	37	16	22	8	6	25	18	5	32	7	30	29	28	21	3	23	26	14	20	4			
	2	37	16	22	8	6	25	18	5	32	7	30	29	28	21	3	23	26	14	20	4			
	3	22	16	8	27	6	18	12	32	17	7	29	21	15	26	3	23	14	2	9	4			
	4	22	33	8	27	16	18	12	32	17	2	29	21	15	28	23	3	14	4	9	11			
	5	5	25	1	22	16	12	28	37	29	24	14	17	21	26	23	3	20	4	13	11			
	6	5	25	1	22	16	12	28	37	29	24	14	17	21	26	23	3	20	4	13	11			
	7																							
	8																							
	9																							
	10																							
SABTU	1																							
	2																							
	3																							
	4																							
	5																							
	6																							
	7																							
	8																							
	9																							
	10																							

NO. NAMA

1 Soedarman, S.Pd.M.Pd.
2 Drs. Suparto
3 Drs. Mastur
4 Sri Chusniyah, S.Pd.
5 Sunardi, S.Pd.Fis.
6 Herlin Kadamingsih, S.Pd.
7 Achmad Rodja'i, S.Pd.
8 M. Rusli Arfani, S.Pd.
9 Poerwadi, S.Pd.Fis.
10 Sri Susilowati, S.Pd.
11 Tri Kusmayanti, S.Pd.
12 Purwati, S.Pd.
13 Drs. Wasito Winardi
14 Drs. Bambang Teguh Berti
15 Agus Triandono, S.Pd.Fis.

NO. NAMA

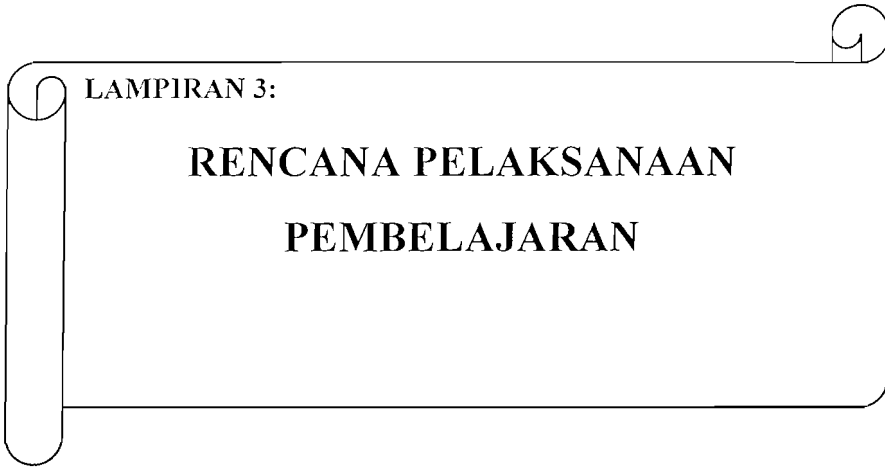
16 Dra. Lilik Suryani, M.Pd.
17 Moh Hidayat, S.Pd.
18 Tjatur Marwanto, S.Pd.
19 Isa Briawan, S.Pd.
20 Herry Juniasri, S.Ag.
21 Zidninuri, S.Pd.Ek.
22 Suci Mariyati, S.Pd.
23 Tutik Purwanti, S.Pd.
24 Tulus Sudarsono
25 Drs. Suwardi
26 Purwati, S.Pd.
27 Lasmini, S.Pd.
28 Muh Ikhsan, S.Pd.
29 Muh Irzin
30 Fatati Yani, S.Ag.

NO. NAMA

31 Siti Fauzanah
32 Ratih Setyowati, S.Pd.
33 Dra. Trasmiyati
34 Elisabeth Esthi Putranti, S.P.
35 Sukimo
36 Widi Triana, S.Kom.
37 Ismiyati, S.Pd.
38 Ruth Purwanti, S.Pd.
39
40
41
42
43
44
45

NO. NAMA

46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

A decorative scroll border surrounds the text. It features a vertical scroll on the left side and a horizontal scroll at the top, with the text centered within the scroll's frame.

LAMPIRAN 3:

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
***PRE-TEST* KELOMPOK KONTROL DAN EKSPERIMEN**

Sekolah : SMP NEGERI 1 PARAKAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VIII/1

Tahun Pelajaran : 2011/2012

Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

B. Kompetensi Dasar

Bermain peran sesuai dengan naskah yang telah disediakan

C. Indikator

1. Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

D. Tujuan

1. Siswa dapat menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Siswa dapat memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

E. Materi Pembelajaran

1. Menentukan karakter tokoh dalam naskah yang disediakan
2. Memerankan tokoh (bermain peran) sesuai karakter tokoh

F. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Inquiri
3. Demonstrasi

G. Skenario Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru bertanya tentang kegiatan sehari-hari dan mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 3. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 4. Siswa membentuk kelompok	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa membaca kerangka teks drama yang telah disediakan 2. Siswa menentukan karakter tokoh 3. Siswa memilih tokoh yang akan diperankan 4. Siswa berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main 5. Siswa olah vokal 6. Siswa mengamati model 7. Siswa memperhatikan guru yang mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 8. Siswa mempersiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan bersama kelompoknya	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi

3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi
----	--	-----	----------

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 3. Guru bertanya tentang perkembangan siswa dalam menghayati karakter tokoh	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat 2. Siswa menanggapi pementasan drama dari penampilan kelompok lain yang bermain peran	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi
3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia
2. Naskah Drama
3. Perangkat Pembelajaran Pementasan

I. Penilaian

Lembar Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: • nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: • nada suara sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	
		Cukup: • nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: • nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: • bahasa jelas dan keras • dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: • bahasa jelas dan kurang keras • dapat dimengerti penonton	6-8	
		Cukup: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: • mampu memenggal kalimat dengan sangat baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik • dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: • mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik • dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	
		Cukup: • cukup mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik • kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: • kurang mampu memenggal kalimat dengan	1-3	

		baik • kurang mampu memberi penekanan pada dialog • tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif		
4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	<i>Gesture</i>	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	

		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	<i>Movement</i>	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i>	9-10	
		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i>	6-8	
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i>	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i>	1-3	
8.	<i>Business</i>	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	

9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	

Parakan, 16 September 2011

Guru pembimbing

Peneliti,

Sri Chusniyah, S.Pd.

Neneng Kurniati

NIK 19511224 197710 2 001

NIM 07201244095

Lampiran:

Materi Pembelajaran

Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam pementasan drama adalah:

1. Sutradara (pemimpin pementasan),
2. Penulis naskah (penulis cerita),
3. Penata artistik (pengatur setting, lighting, dan properti),
4. Penata musik (pengatur musik, pengiring, dan efek-efek suara),
5. Penata kostum (perancang pakaian sesuai dengan peran),
6. Penata rias (perancang rias sesuai dengan peran),
7. Penata tari/koreografer (penata gerak dalam pementasan),
8. Pemain (orang yang memerankan tokoh),

Ketika akan mementaskan naskah drama, pemilihan pemain harus dipertimbangkan dengan tepat. Pemain dalam drama harus benar-benar menghayati watak tokoh yang dimainkan. Supaya dapat menghayati watak tokoh dengan benar, pemain harus membaca dan mempelajari naskah drama dengan cermat. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan pemain drama yaitu kemampuan calon pemain, kesesuaian postur tubuh, tipe gerak, dan suara yang dimiliki calon pemain dengan tokoh yang akan dimainkan, dan kesanggupan calon pemain untuk memerankan tokoh dalam drama.

Jika ketiga hal di atas dapat dipenuhi oleh calon pemain, akan mempermudah dalam penghayatan watak tokoh dalam drama yang akan dipentaskan. Hal lain yang harus diperhatikan, saat Anda akan menghayati watak tokoh dalam drama yang akan diperankan adalah sebagai berikut.

1. Pahami ciri-ciri fisik tokoh yang diperankan, seperti jenis kelamin, umur, penampilan fisik, dan kondisi kesehatan tokoh.
2. Pahami ciri-ciri sosial tokoh yang diperankan, seperti pekerjaan, kelas sosial, latar belakang keluarga, dan status tokoh yang akan diperankan.
3. Pahami ciri-ciri nonfisik tokoh, seperti pandangan hidup dan keadaan batin.
4. Pahami ciri-ciri perilaku tokoh dalam menghadapi dan menyelesaikan sebuah konflik.

Aktor dan aktris merupakan pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung di hadapan publik. Berperan sebagai aktor yang baik diperlukan proses latihan yang cukup panjang. Latihan itu berupa latihan fisik, psikis dan penyesuaian dengan peralatan

artistik serta peralatan teknis. Teknik berlatih menurut Rendra (via Hasanuddin, 1996:180-181) adalah sebagai berikut.

1. Teknik muncul
Teknik seorang pemain untuk pertama kalinya tampil di atas pentas di dalam suatu pementasan, satu babak, atau satu adegan. Pemain yang muncul di atas pentas harus memberi kesan bagi penonton.
2. Teknik memberi isi
Bagaimana seorang pemain dapat memberikan tekanan tertentu pada ucapan-ucapannya, sehingga penonton mendapat informasi tentang hal yang sedang diperbincangkan.
3. Teknik pengembangan
Menjalankan laku dramatik yang membuat pementasan bukanlah sesuatu yang menjemukan.
4. Teknik membina puncak-puncak
Kesanggupan pemain untuk tidak sesegera tanpa ada pengendalian diri untuk mencapai klimaks sebelum waktunya.
5. Teknik *timing*
Kesanggupan menciptakan ketepatan hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung dengan kalimat yang diucapkan.
6. Teknik menjaga takaran permainan
Kemampuan untuk tidak melakukan laku dramatik secara berlebih-lebihan (*over*).
7. Teknik menonjolkan
Kemampuan memberikan penekanan pada hal-hal tertentu dari peristiwa yang sedang dipentaskan, sehingga peristiwa yang dipentaskan tidak sama datarnya.
8. Teknik lugas
Tidak bertele-tele banyak penjelasan yang tidak berarti.
9. Teknik tempo permainan
kemampuan mengatur cepat lambatnya permainan, sehingga konflik drama dapat mnanjak dan mencapai klimaksnya, sesuai dengan harapan naskah.
10. Irama permainan
Kemampuan untuk menciptakan gelombang naik-turun, longgar kencangnya gerakan-gerakan atau suara-suara yang terjadi dengan teratur.
11. Sikap badan dan gerak
Kemampuan untuk menggerakkan anggota badan dengan tujuan menciptakan makna pada setiap gerakan.

12. Teknik ucapan

Kemampuan mengucapkan sesuatu dengan jelas, bersih, merdu, serta benar.

13. Teknik keragaman

Kemampuan pemain untuk tidak terpaku pada satu jenis gaya.

14. Teknik pentas

Pemain harus menyesuaikan diri dengan teknik pentas, seperti: dalam berjalan, *blocking*, *lighting*, dekorasi, musik, suara-suara, dan gerakanya harus merupakan gerakan yakin, yang benar-benar menjiwai.

15. Cara menanggapi dan mendengar

Sikap pemain pada saat mendengarkan dan menanggapi dialog lawan main, harus mendapatkan perhatian sutradara. Terutama dalam mendengarkan, pemain harus memberikan tanggapan pada cerita, pada lingkungan, dan pada temannya bermain.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)***POST-TEST* KELOMPOK KONTROL**

Sekolah : SMP NEGERI 1 PARAKAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VIII/1

Tahun Pelajaran : 2011/2012

Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

B. Kompetensi Dasar

Bermain peran sesuai dengan naskah yang telah disediakan

C. Indikator

1. Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

D. Tujuan

1. Siswa dapat menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Siswa dapat memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

E. Materi Pembelajaran

1. Menentukan karakter tokoh dalam naskah yang disediakan
2. Memerankan tokoh (bermain peran) sesuai karakter tokoh

F. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Inquiri
3. Demonstrasi

G. Skenario Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru bertanya tentang kegiatan sehari-hari dan mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 3. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 4. Siswa membentuk kelompok	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa membaca kerangka teks drama yang telah disediakan yaitu naskah "Bakpia Keramat" 2. Siswa menentukan karakter tokoh 3. Siswa memilih tokoh yang akan diperankan 4. Siswa berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main 5. Siswa olah vokal 6. Siswa memperhatikan guru yang mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 7. Siswa mempersiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan bersama kelompoknya	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi

3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi
----	--	-----	----------

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 3. Guru bertanya tentang perkembangan siswa dalam menghayati karakter tokoh	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat 2. Siswa menanggapi pementasan drama dari penampilan kelompok lain yang bermain peran	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi
3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi

H. Sumber Pembelajaran

4. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia
5. Naskah Drama
6. Perangkat Pembelajaran Pementasan

I. Penilaian

Lembar Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: • nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: • nada suara sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	
		Cukup: • nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara cukupsesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: • nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: • bahasa jelas dan keras • dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: • bahasa jelas dan kurang keras • dapat dimengerti penonton	6-8	
		Cukup: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: • mampu memenggal kalimat dengan sangat baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik • dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: • mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik • dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	
		Cukup: • cukup mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik • kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: • kurang mampu memenggal kalimat dengan	1-3	

		baik • kurang mampu memberi penekanan pada dialog • tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif		
4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	<i>Gesture</i>	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	

		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	<i>Movement</i>	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i>	9-10	
		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i>	6-8	
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i>	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i>	1-3	
8.	<i>Business</i>	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	

9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	

Parakan, 16 September 2011

Guru pembimbing

Peneliti,

Sri Chusniyah, S.Pd.

Neneng Kurniati

NIK 19511224 197710 2 001

NIM 07201244095

Lampiran:

Materi Pembelajaran

Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam pementasan drama adalah:

1. Sutradara (pemimpin pementasan),
2. Penulis naskah (penulis cerita),
3. Penata artistik (pengatur *setting*, *lighting*, dan properti),
4. Penata musik (pengatur musik, pengiring, dan efek-efek suara),
5. Penata kostum (perancang pakaian sesuai dengan peran),
6. Penata rias (perancang rias sesuai dengan peran),
7. Penata tari/koreografer (penata gerak dalam pementasan),
8. Pemain (orang yang memerankan tokoh),

Ketika akan mementaskan naskah drama, pemilihan pemain harus dipertimbangkan dengan tepat. Pemain dalam drama harus benar-benar menghayati watak tokoh yang dimainkan. Supaya dapat menghayati watak tokoh dengan benar, pemain harus membaca dan mempelajari naskah drama dengan cermat. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan pemain drama yaitu kemampuan calon pemain, kesesuaian postur tubuh, tipe gerak, dan suara yang dimiliki calon pemain dengan tokoh yang akan dimainkan, dan kesanggupan calon pemain untuk memerankan tokoh dalam drama.

Jika ketiga hal di atas dapat dipenuhi oleh calon pemain, akan mempermudah dalam penghayatan watak tokoh dalam drama yang akan dipentaskan. Hal lain yang harus diperhatikan, saat Anda akan menghayati watak tokoh dalam drama yang akan diperankan adalah sebagai berikut.

1. Pahami ciri-ciri fisik tokoh yang diperankan, seperti jenis kelamin, umur, penampilan fisik, dan kondisi kesehatan tokoh.
2. Pahami ciri-ciri sosial tokoh yang diperankan, seperti pekerjaan, kelas sosial, latar belakang keluarga, dan status tokoh yang akan diperankan.
3. Pahami ciri-ciri nonfisik tokoh, seperti pandangan hidup dan keadaan batin.
4. Pahami ciri-ciri perilaku tokoh dalam menghadapi dan menyelesaikan sebuah konflik.

Aktor dan aktris merupakan pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung di hadapan publik. Berperan sebagai aktor yang baik diperlukan proses latihan yang cukup panjang. Latihan itu berupa latihan fisik, psikis dan penyesuaian dengan peralatan

artistik serta peralatan teknis. Teknik berlatih menurut Rendra (via Hasanuddin, 1996:180-181) adalah sebagai berikut.

1. Teknik muncul

Teknik seorang pemain untuk pertama kalinya tampil di atas pentas di dalam suatu pementasan, satu babak, atau satu adegan. Pemain yang muncul di atas pentas harus memberi kesan bagi penonton.

2. Teknik memberi isi

Bagaimana seorang pemain dapat memberikan tekanan tertentu pada ucapan-ucapannya, sehingga penonton mendapat informasi tentang hal yang sedang diperbincangkan.

3. Teknik pengembangan

Menjalankan laku dramatik yang membuat pementasan bukanlah sesuatu yang menjemukan.

4. Teknik membina puncak-puncak

Kesanggupan pemain untuk tidak sesegera tanpa ada pengendalian diri untuk mencapai klimaks sebelum waktunya.

5. Teknik *timing*

Kesanggupan menciptakan ketepatan hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung dengan kalimat yang diucapkan.

6. Teknik menjaga takaran permainan

Kemampuan untuk tidak melakukan laku dramatik secara berlebih-lebihan (*over*).

7. Teknik menonjolkan

Kemampuan memberikan penekanan pada hal-hal tertentu dari peristiwa yang sedang dipentaskan, sehingga peristiwa yang dipentaskan tidak sama datarnya.

9. Teknik lugas

Tidak bertele-tele banyak penjelasan yang tidak berarti.

10. Teknik tempo permainan

kemampuan mengatur cepat lambatnya permainan, sehingga konflik drama dapat mnanjak dan mencapai klimaksnya, sesuai dengan harapan naskah.

11. Irama permainan

Kemampuan untuk menciptakan gelombang naik-turun, longgar kencangnya gerakan-gerakan atau suara-suara yang terjadi dengan teratur.

12. Sikap badan dan gerak

Kemampuan untuk menggerakkan anggota badan dengan tujuan menciptakan makna pada setiap gerakan.

13. Teknik ucapan

Kemampuan mengucapkan sesuatu dengan jelas, bersih, merdu, serta benar.

14. Teknik keragaman

Kemampuan pemain untuk tidak terpaku pada satu jenis gaya.

15. Teknik pentas

Pemain harus menyesuaikan diri dengan teknik pentas, seperti: dalam berjalan, *blocking*, *lighting*, dekorasi, musik, suara-suara, dan gerakannya harus merupakan gerakan yakin, yang benar-benar menjiwai.

16. Cara menanggapi dan mendengar

Sikap pemain pada saat mendengarkan dan menanggapi dialog lawan main, harus mendapatkan perhatian sutradara. Terutama dalam mendengarkan, pemain harus memberikan tanggapan pada cerita, pada lingkungan, dan pada temannya bermain.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

Sekolah : SMP NEGERI 1 PARAKAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VIII/1

Tahun Pelajaran : 2011/2012

Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

B. Kompetensi Dasar

Bermain peran sesuai dengan naskah yang telah disediakan

C. Indikator

1. Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

D. Tujuan

1. Siswa dapat menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah disediakan
2. Siswa dapat memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat

E. Materi Pembelajaran

1. Menentukan karakter tokoh dalam naskah yang disediakan
2. Memerankan tokoh (bermain peran) sesuai karakter tokoh

F. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Inquiri
3. Demonstrasi

G. Skenario Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru bertanya tentang kegiatan sehari-hari dan mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 3. Guru menyampaikan materi mengenai bermain drama dengan teknik improvisasi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 4. Siswa membentuk kelompok	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa membaca kerangka teks drama yang telah disediakan yaitu naskah "Bakpia Keramat" 2. Siswa menentukan karakter tokoh yang terdapat dalam naskah "Bakpia Keramat" 3. Siswa memilih tokoh yang akan diperankan 4. Siswa berlatih menghayati karakter tokoh beserta teman sebagai lawan main 5. Siswa memperhatikan guru yang mengarahkan pada pembicaraan tentang pementasan drama 6. Siswa mempersiapkan perangkat pendukung tokoh yang akan diperankan bersama kelompoknya	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi

3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi
----	--	-----	----------

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Alokasi waktu (menit)	Metode
1.	Pendahuluan: 1. Apersepsi 2. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 3. Guru bertanya tentang perkembangan siswa dalam menghayati karakter tokoh	10'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Penilaian autentik
2.	Inti: 1. Siswa memerankan tokoh sesuai karakter dalam naskah dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat 2. Siswa menanggapi pementasan drama dari penampilan kelompok lain yang bermain peran	60'	1. Pemodelan 2. Tanya jawab 3. Refleksi
3.	Penutup: 1. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 2. Siswa dan guru merancang pembelajaran dan tugas terstruktur yang akan dilakukan di luar kelas	10'	Refleksi

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia
2. Naskah Drama
3. Perangkat Pembelajaran Pementasan

I. Penilaian

Lembar Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: • nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: • nada suara sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	
		Cukup: • nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara cukupsesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: • nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: • bahasa jelas dan keras • dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: • bahasa jelas dan kurang keras • dapat dimengerti penonton	6-8	
		Cukup: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: • mampu memenggal kalimat dengan sangat baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik • dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: • mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik • dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	
		Cukup: • cukup mampu memenggal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik • kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: • kurang mampu memenggal kalimat dengan	1-3	

		baik • kurang mampu memberi penekanan pada dialog • tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif		
4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	<i>Gesture</i>	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	

		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	<i>Movement</i>	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i>	9-10	
		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i>	6-8	
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i>	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i>	1-3	
8.	<i>Business</i>	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	

9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	

Parakan, 16 September 2011

Guru pembimbing

Peneliti,

Sri Chusniyah, S.Pd.

Neneng Kurniati

NIK 19511224 197710 2 001

NIM 07201244095

Lampiran:

Materi Pembelajaran

A. Teknik Improvisasi

Teknik Improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan (Santosa, 2008:232). Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Dengan latihan improvisasi seorang calon pemeran juga terasah daya cipta dan daya khayalnya. Latihan ini berfungsi untuk melatih akting calon pemeran menjadi lebih jelas. Improvisasi juga berguna untuk menggambarkan karakter yang dimainkan agar mengandung daya khayal yang mampu mempesona penonton.

B. Cara Bermain Peran dengan Improvisasi

Latihan-latihan improvisasi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut (Santosa, 2008:232-246).

1. Improvisasi dengan Benda

Siapkan sebuah benda. Misalnya benda tersebut adalah kursi, maka kursi tersebut bisa dianggap sebagai teman, Ajak ngobrol kursi tersebut seperti mengajak ngobrol teman. Dengarkan masalah-masalahnya, beri masukan atau nasehat, Kalau memang tidak sesuai, bisa membantahnya dan mungkin bisa memarahinya atau menghiburnya dan lain-lain.

Catatan: Latihan awalnya mungkin dilakukan dengan satu orang dan satu benda tetapi kalau sudah terbiasa maka benda tersebut dapat diganti dengan teman anda.

2. Improvisasi dengan Permainan

Semuanya berada dalam lingkaran. Seseorang mulai ngerumpi dengan berkata "Pernahkah kamu dengar bahwa...., dan seterusnya" dengan menunjuk seseorang. Orang yang ditunjuk meneruskan kalimat rumpian tersebut dan mempertajamnya. Jika ada partisipan lain yang tertawa atau geli mendengar rumpian tersebut, maka permainan diulangi lagi dari orang yang berada di sebelah kiri (boleh kanan) dari orang kedua yang diajak ngerumpi tadi.

Catatan: Lebih menarik jika yang dibicarakan adalah topik yang sedang hangat, persoalan sekolah, atau kehidupan sehari-hari.

3. Presentasi Terusan

Seorang maju mempresentasikan sesuatu (topik bisa ditentukan). Partisipan lain boleh menghentikan presentasi itu dengan cara maju ke depan. Ketika ada yang maju, maka presenter pertama berhenti, kemudian mengulangi kalimat terakhir yang diucapkan. Selanjutnya, orang yang maju tadi harus meneruskan atau mengganti topik presentasi dimulai dengan kalimat terakhir yang diucapkan presenter sebelumnya.

Catatan: Cobalah rileks dan bebas untuk meneruskan presentasi tersebut. Lebih baik meneruskan presentasi dari presenter sebelumnya dari pada membuat topik baru. Tanda untuk mengganti presenter bisa diganti tidak hanya dengan satu orang maju ke depan tetapi mungkin dengan kode lain yang lebih menarik misalnya berkata 'stop'.

4. Ganti Peran

Buat adegan sederhana dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ambillah cerita atau permasalahan yang sangat sederhana sehingga semua pemain mampu memainkannya. Di saat adegan sedang berlangsung, pembimbing menghentikan cerita dan meminta para pemain bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini bisa dilakukan berulang, hingga para pemain bisa benar-benar saling bertukar peran.

C. Persiapan Pementasan

Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam pementasan drama adalah:

1. Sutradara (pemimpin pementasan),
2. Penulis naskah (penulis cerita),
3. Penata artistik (pengatur setting, lighting, dan properti),
4. Penata musik (pengatur musik, pengiring, dan efek-efek suara),
5. Penata kostum (perancang pakaian sesuai dengan peran),
6. Penata rias (perancang rias sesuai dengan peran),
7. Penata tari/koreografer (penata gerak dalam pementasan),
8. Pemain (orang yang memerankan tokoh),

Ketika akan mementaskan naskah drama, pemilihan pemain harus dipertimbangkan dengan tepat. Pemain dalam drama harus benar-benar menghayati watak tokoh yang dimainkan. Supaya dapat menghayati watak tokoh dengan benar, pemain harus membaca dan mempelajari naskah drama dengan cermat. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan pemain drama yaitu kemampuan calon pemain, kesesuaian postur tubuh, tipe gerak, dan suara yang dimiliki calon pemain dengan tokoh yang akan dimainkan, dan kesanggupan calon pemain untuk memerankan tokoh dalam drama.

Jika ketiga hal di atas dapat dipenuhi oleh calon pemain, akan mempermudah dalam penghayatan watak tokoh dalam drama yang akan dipentaskan. Hal lain yang harus diperhatikan, saat Anda akan menghayati watak tokoh dalam drama yang akan diperankan adalah sebagai berikut.

1. Pahami ciri-ciri fisik tokoh yang diperankan, seperti jenis kelamin, umur, penampilan fisik, dan kondisi kesehatan tokoh.
2. Pahami ciri-ciri sosial tokoh yang diperankan, seperti pekerjaan, kelas sosial, latar belakang keluarga, dan status tokoh yang akan diperankan.
3. Pahami ciri-ciri nonfisik tokoh, seperti pandangan hidup dan keadaan batin.
4. Pahami ciri-ciri perilaku tokoh dalam menghadapi dan menyelesaikan sebuah konflik.

Aktor dan aktris merupakan pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung di hadapan publik. Berperan sebagai aktor yang baik diperlukan proses latihan yang cukup panjang. Latihan itu berupa latihan fisik, psikis dan penyesuaian dengan peralatan artistik serta peralatan teknis. Teknik berlatih menurut Rendra (via Hasanuddin, 1996:180-181) adalah sebagai berikut.

1. Teknik muncul

Teknik seorang pemain untuk pertama kalinya tampil di atas pentas di dalam suatu pementasan, satu babak, atau satu adegan. Pemain yang muncul di atas pentas harus memberi kesan bagi penonton.

2. Teknik memberi isi

Bagaimana seorang pemain dapat memberikan tekanan tertentu pada ucapan-ucapannya, sehingga penonton mendapat informasi tentang hal yang sedang diperbincangkan.

3. Teknik pengembangan

Menjalankan laku dramatik yang membuat pementasan bukanlah sesuatu yang menjemukan.

4. Teknik membina puncak-puncak

Kesanggupan pemain untuk tidak sesegera tanpa ada pengendalian diri untuk mencapai klimaks sebelum waktunya.

5. Teknik *timing*

Kesanggupan menciptakan ketepatan hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung dengan kalimat yang diucapkan.

6. Teknik menjaga takaran permainan

Kemampuan untuk tidak melakukan laku dramatik secara berlebih-lebihan (*over*).

7. Teknik menonjolkan

Kemampuan memberikan penekanan pada hal-hal tertentu dari peristiwa yang sedang dipentaskan, sehingga peristiwa yang dipentaskan tidak sama datarnya.

8. Teknik lugas

Tidak bertele-tele banyak penjelasan yang tidak berarti.

9. Teknik tempo permainan

kemampuan mengatur cepat lambatnya permainan, sehingga konflik drama dapat menanjak dan mencapai klimaksnya, sesuai dengan harapan naskah.

10. Irama permainan

Kemampuan untuk menciptakan gelombang naik-turun, longgar kencangnya gerakan-gerakan atau suara-suara yang terjadi dengan teratur.

11. Sikap badan dan gerak

Kemampuan untuk menggerakkan anggota badan dengan tujuan menciptakan makna pada setiap gerakan.

12. Teknik ucapan

Kemampuan mengucapkan sesuatu dengan jelas, bersih, merdu, serta benar.

13. Teknik keragaman

Kemampuan pemain untuk tidak terpaku pada satu jenis gaya.

14. Teknik pentas

Pemain harus menyesuaikan diri dengan teknik pentas, seperti: dalam berjalan, *blocking*, *lighting*, dekorasi, musik, suara-suara, dan gerakanya harus merupakan gerakan yakin, yang benar-benar menjiwai.

15. Cara menanggapi dan mendengar

Sikap pemain pada saat mendengarkan dan menanggapi dialog lawan main, harus mendapatkan perhatian sutradara. Terutama dalam mendengarkan, pemain harus memberikan tanggapan pada cerita, pada lingkungan, dan pada temannya bermain.

Pada pementasan drama dengan improvisasi, hendaknya dipahami terlebih dahulu pokok-pokok cerita dan akhir cerita. Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika bermain drama (Indrawati, 2010) adalah (1) Penggunaan bahasa, baik cara pelafalan maupun intonasi, harus relevan. Logat yang diucapkan hendaknya disesuaikan dengan asal suku atau daerah, usia, dan status sosial tokoh yang diperankan. (2) Ekspresi tubuh dan mimik muka harus disesuaikan dengan dialog. (3) Para pemain dituntut untuk lebih menghidupkan suasana dan menjadikan dialog lebih wajar dan alamiah.

LAMPIRAN 4:

SKOR HASIL
UJI COBA INSTRUMEN

HASIL SKOR UJI COBA INSTRUMEN

[illegible]

LAMPIRAN 5:

SKOR *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*
KELOMPOK EKSPERIMEN

HASIL SKOR *PRE-TEST* KELOMPOK EKSPERIMEN

[illegible]

HASIL SKOR *POST-TEST* KELOMPOK EKSPERIMEN

[illegible]

LAMPIRAN 6:

SKOR *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*
KELOMPOK KONTROL

HASIL SKOR *PRE-TEST* KELOMPOK KONTROL

[illegible]

HASIL SKOR *POST-TEST* KELOMPOK KONTROL

[illegible]

LAMPIRAN 7:

**PERBANDINGAN HASIL SKOR
KELOMPOK EKSPERIMEN
DENGAN KELOMPOK KONTROL**

PERBEDAAN HASIL SKOR
KELOMPOK EKSPERIMEN DENGAN KELOMPOK KONTROL

No.	Eksperimen			Kontrol		
	<i>Pre-test</i> (O1)	<i>Post-test</i> (O2)	beda	<i>Pre-test</i> (O1)	<i>Post-test</i> (O2)	beda
1.	63	77	14	60	68	8
2.	62	78	16	64	72	8
3.	60	75	15	63	71	8
4.	64	74	10	67	73	6
5.	60	69	9	60	68	8
6.	64	71	7	63	70	7
7.	64	73	9	62	72	10
8.	62	76	14	61	69	8
9.	67	72	5	64	71	7
10.	61	79	18	69	74	5
11.	60	77	17	63	70	7
12.	61	75	14	62	71	9
13.	63	70	7	60	67	7
14.	60	77	17	65	73	8
15.	65	80	15	67	70	3
16.	60	78	18	63	71	8
17.	76	79	3	61	75	14
18.	67	67	0	60	61	1
19.	64	74	10	63	69	6
20.	62	76	14	62	70	8
21.	61	68	7	65	67	2
22.	64	74	10	66	70	4
23.	72	77	5	64	68	4
24.	63	73	10	60	67	7
25.	67	79	12	62	67	5
26.	63	74	11	65	71	6
27.	60	80	20	68	73	5
28.	62	72	10	62	68	6
29.	68	75	7	60	68	8
30.	69	66	-3	64	70	6
31.	64	73	9	60	67	7
Jumlah	1978	2308	330	1955	2161	206
Mean	63,81	74,45	10,65	63,06	69,71	6,65

LAMPIRAN 8:**LEMBAR PENILAIAN
UJI COBA INSTRUMEN**

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Maulana Iqbal Taftazan

Kelas : VIII-2

No : 18

Peran : Gatot

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: - nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: - nada suara sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	7
		Cukup: - nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: - nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: - bahasa jelas dan keras - dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: - bahasa jelas dan kurang keras - dapat dimengerti penonton	6-8	7
		Cukup: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: - mampu memengal kalimat dengan sangat baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik - dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: - mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	8
		Cukup: - cukup mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: - kurang mampu memengal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	6
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	5
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	8
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	8
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	Business	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	8
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	6
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	6
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	69

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Irfan Kurniawan

Kelas : VIII-2

No : 4

Peran : Burhan

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: - nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: - nada suara sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	7
		Cukup: - nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: - nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: - bahasa jelas dan keras - dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: - bahasa jelas dan kurang keras - dapat dimengerti penonton	6-8	7
		Cukup: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: - mampu memengal kalimat dengan sangat baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik - dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: - mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	
		Cukup: - cukup mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	5
		Kurang: - kurang mampu memengal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	5
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	6
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	8
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	8
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	Business	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	8
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	5
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	5
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	69

LAMPIRAN 9:

LEMBAR PENILAIAN
PRE-TEST* DAN *POST-TEST
KELOMPOK EKSPERIMEN

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Wening Arum

Kelas : VIII-1

No : 27 (Pre-Test)

Peran : Bu Gabi

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: - nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: - nada suara sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	6
		Cukup: - nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: - nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: - bahasa jelas dan keras - dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: - bahasa jelas dan kurang keras - dapat dimengerti penonton	6-8	6
		Cukup: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: - mampu memengal kalimat dengan sangat baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik - dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: - mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	6
		Cukup: - cukup mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: - kurang mampu memengal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	6
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	6
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	6
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	6
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	<i>Business</i>	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	6
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	<i>Dialog</i>	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	6
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	<i>Improvisasi</i>	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	6
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	60

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Wening Arum

Kelas : VIII-1

No : 27 (Post-Test)

Peran : Bu Gatot

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: • nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: • nada suara sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	8
		Cukup: • nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: • nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh • irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: • bahasa jelas dan keras • dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: • bahasa jelas dan kurang keras • dapat dimengerti penonton	6-8	8
		Cukup: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: • bahasa kurang jelas dan kurang keras • tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: • mampu memengal kalimat dengan sangat baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik • dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: • mampu memengal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik • dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	8
		Cukup: • cukup mampu memengal kalimat dengan baik • mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik • kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: • kurang mampu memengal kalimat dengan baik • kurang mampu memberi penekanan pada dialog • tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	8
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	8
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	8
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	8
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	Business	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	8
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	8
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	8
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	80

LAMPIRAN 10:

LEMBAR PENILAIAN
***PRE-TEST* DAN *POST-TEST* BERMAIN PERAN**
KELOMPOK KONTROL

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Nabilla Yulandirini

Kelas : VIII-3

No : 21 (Pre-Test)

Peran : Bu Gatot

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: - nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: - nada suara sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	6
		Cukup: - nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara cukup sesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: - nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: - bahasa jelas dan keras - dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: - bahasa jelas dan kurang keras - dapat dimengerti penonton	6-8	6
		Cukup: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - tidak dapat dimengerti penonton	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: - mampu memengal kalimat dengan sangat baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik - dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: - mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	6
		Cukup: - cukup mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: - kurang mampu memengal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	6
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	8
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	7
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	7
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	Business	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	7
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	6
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	6
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	65

LEMBAR PENILAIAN BERMAIN PERAN

Nama : Nabilla Yulianndini

Kelas : VIII-3

No : 21 (Post-Test)

Peran : Bu Gatot

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Intonasi	Sangat baik: - nada suara sangat sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sangat sesuai dengan dialog	9-10	
		Baik: - nada suara sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara sesuai dengan dialog	6-8	7
		Cukup: - nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara cukupsesuai dengan dialog	4-5	
		Kurang: - nada suara kurang sesuai dengan karakter tokoh - irama bicara kurang sesuai dengan dialog	1-3	
2.	Artikulasi	Sangat baik: - bahasa jelas dan keras - dapat dimengerti penonton	9-10	
		Baik: - bahasa jelas dan kurang keras - dapat dimengerti penonton	6-8	7
		Cukup: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - kurang dimengerti penonton	4-5	
		Kurang: - bahasa kurang jelas dan kurang keras - tidak dapat dimengerti penonton.	1-3	
3.	Jeda	Sangat baik: - mampu memengal kalimat dengan sangat baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik - dapat menggunakan jeda dengan selektif	9-10	
		Baik: - mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik - dapat menggunakan jeda dengan cukup selektif	6-8	6
		Cukup: - cukup mampu memengal kalimat dengan baik - mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik - kurang dapat menggunakan jeda dengan selektif	4-5	
		Kurang: - kurang mampu memengal kalimat dengan baik - kurang mampu memberi penekanan pada dialog - tidak dapat menggunakan jeda dengan selektif	1-3	

4.	Ekspresi	Sangat baik: • ekspresi sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat menghayati ekspresi tokoh	9-10	
		Baik: • ekspresi sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • menghayati ekspresi tokoh	6-8	7
		Cukup: • ekspresi cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup menghayati ekspresi tokoh	4-5	
		Kurang: • ekspresi kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang menghayati ekspresi tokoh	1-3	
5.	Penghayatan	Sangat baik: • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita	9-10	
		Baik: • baik dalam menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita	6-8	7
		Cukup: • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita	4-5	
		Kurang: • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita	1-3	
6.	Gesture	Sangat baik: • posisi bagian tubuh sangat sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sangat sesuai dengan karakter tokoh • isyarat dapat tersampaikan	9-10	
		Baik: • posisi bagian tubuh sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan sesuai dengan karakter tokoh • isyarat cukup dapat tersampaikan	6-8	7
		Cukup: • posisi bagian tubuh cukup sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan cukup sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	4-5	
		Kurang: • posisi bagian tubuh kurang sesuai dalam mengutarakan emosi atau ide • gerak tangan kurang sesuai dengan karakter tokoh • isyarat kurang dapat tersampaikan	1-3	
7.	Movement	Sangat baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi blocking	9-10	

		Baik: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi blocking	6-8	6
		Cukup: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi blocking	4-5	
		Kurang: • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi blocking	1-3	
8.	Business	Sangat baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas	9-10	
		Baik: • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas	6-8	6
		Cukup: • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas	4-5	
		Kurang: • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas	1-3	
9.	Dialog	Sangat baik: • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	9-10	
		Baik: • cukup lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	6-8	7
		Cukup: • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	4-5	
		Kurang: • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • sesuai dengan jalan cerita	1-3	
10.	Improvisasi	Sangat baik: • berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • tidak monoton	9-10	
		Baik: • cukup berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • agak monoton	6-8	7
		Cukup: • kurang berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	4-5	
		Kurang: • tidak berani berimprovisasi • tidak keluar dari jalan cerita • monoton	1-3	
	Total		100	67

LAMPIRAN 11:

**HASIL PENGOLAHAN DATA
DENGAN PROGRAM SPSS 16.0.**

Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,812	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	63,72	41,112	,572	,797
2	63,72	41,112	,572	,797
3	64,06	39,415	,387	,806
4	64,66	30,039	,739	,761
5	65,09	34,862	,591	,783
6	64,13	41,790	,217	,822
7	63,94	40,254	,457	,800
8	63,94	40,254	,457	,800
9	65,25	34,968	,502	,797
10	65,28	34,983	,648	,776

UJI NORMALITAS PRE TEST KONTROL

NPar Tests

Chi-Square Test

Frequencies

pre test kontrol

	Observed N	Expected N	Residual
60	7	3.1	3.9
61	2	3.1	-1.1
62	5	3.1	1.9
63	5	3.1	1.9
64	4	3.1	.9
65	3	3.1	-.1
66	1	3.1	-2.1
67	2	3.1	-1.1
68	1	3.1	-2.1
69	1	3.1	-2.1
Total	31		

Test Statistics

	pre test kontrol
Chi-Square ^a	12.548
df	9
Asymp. Sig.	.184

a. 10 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.1.

UJI NORMALITAS POST TEST KONTROL

NPar Tests

Chi-Square Test

Frequencies

post test kontrol

	Observed N	Expected N	Residual
61	1	3.1	-2.1
67	5	3.1	1.9
68	5	3.1	1.9
69	2	3.1	-1.1
70	6	3.1	2.9
71	5	3.1	1.9
72	2	3.1	-1.1
73	3	3.1	-.1
74	1	3.1	-2.1
75	1	3.1	-2.1
Total	31		

Test Statistics

	post test kontrol
Chi-Square ^a	11.258
df	9
Asymp. Sig.	.258

a. 10 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.1.

UJI NORMALITAS PRE TEST EKSPERIMEN

NPar Tests

Chi-Square Test

Frequencies

pre test eksperimen

	Observed N	Expected N	Residual
60	6	2.8	3.2
61	3	2.8	.2
62	4	2.8	1.2
63	4	2.8	1.2
64	6	2.8	3.2
65	1	2.8	-1.8
67	3	2.8	.2
68	1	2.8	-1.8
69	1	2.8	-1.8
72	1	2.8	-1.8
76	1	2.8	-1.8
Total	31		

Test Statistics

	pre test eksperimen
Chi-Square ^a	14.065
df	10
Asymp. Sig.	.170

a. 11 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.8.

UJI NORMALITAS POST TEST EKSPERIMEN

NPar Tests

Chi-Square Test

Frequencies

post test eksperimen

	Observed N	Expected N	Residual
66	1	2.1	-1.1
67	1	2.1	-1.1
68	1	2.1	-1.1
69	1	2.1	-1.1
70	1	2.1	-1.1
71	1	2.1	-1.1
72	2	2.1	-.1
73	3	2.1	.9
74	4	2.1	1.9
75	3	2.1	.9
76	2	2.1	-.1
77	4	2.1	1.9
78	2	2.1	-.1
79	3	2.1	.9
80	2	2.1	-.1
Total	31		

Test Statistics

	post test eksperimen
Chi-Square ^a	8.194
df	14
Asymp. Sig.	.879

a. 15 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.1.

UJI BEDA RATA-RATA PRE TEST

T-Test

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre test eksperimen	31	63.81	3.736	.671
pre test kontrol	31	63.06	2.542	.457

Independent Samples Test

		pre test	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.621	
	Sig.	.208	
t-test for Equality of Means	t	.914	.914
	df	60	52.872
	Sig. (2-tailed)	.364	.365
	Mean Difference	.742	.742
	Std. Error Difference	.812	.812
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-.882	-.886
	Upper	2.366	2.370

UJI BEDA RATA-RATA POST TEST

T-Test

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post test	eksperimen	31	74.45	3.785	.680
	kontrol	31	69.71	2.747	.493

Independent Samples Test

			post test	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F		3.417	
	Sig.		.069	
t-test for Equality of Means	t		5.646	5.646
	df		60	54.744
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	Mean Difference		4.742	4.742
	Std. Error Difference		.840	.840
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	3.062	3.059
		Upper	6.422	6.425

LAMPIRAN 12:

**LEMBAR OBSERVASI
PENELITIAN**

**Angket Observasi Minat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan
terhadap Pembelajaran Drama sebelum Penelitian**

Petunjuk Pengisian:

- a. Isilah jawaban pertanyaan dengan sejujur-jujurnya!
- b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara menyilang jawaban yang dipilih!

Pertanyaan:

1. Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
2. Saya suka terhadap pembelajaran drama.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
3. Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
4. Bagi saya kegiatan bermain drama merupakan kegiatan yang mudah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
5. Saya mengetahui pengertian drama dan unsur-unsurnya.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
6. Saya mengetahui unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting*.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
7. Saya dapat menulis naskah drama sendiri dan memerankannya dengan baik.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
8. Saya dapat memerankan drama dengan cara spontan (tanpa naskah).
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
9. Saya senang mengikuti ekstrakurikuler teater di sekolah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
10. Saya sering melakukan pementasan drama di sekolah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

Wawancara Observasi Sebelum Penelitian

Pertanyaan wawancara untuk Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Parakan saat observasi sebelum penelitian:

1. Bagaimanakah pembelajaran drama di SMP Negeri 1 Parakan?
2. Bagaimanakah waktu pembelajaran drama (antara teori dan praktik) di SMP Negeri 1 Parakan?
3. Bagaimanakah minat siswa SMP Negeri 1 Parakan (khususnya kelas VIII) terhadap pembelajaran drama?
4. Apakah setelah pembelajaran drama selalu diadakan pementasan?
5. Bagaimanakah bentuk pementasan drama di SMP Negeri 1 Parakan?
6. Bagaimanakah ekstrakurikuler teater di SMP Negeri 1 Parakan?
7. Kendala-kendala apa saja yang dialami saat pembelajaran drama di SMP Negeri 1 parakan?
8. Apa saja fasilitas di SMP Negeri 1 parakan yang dapat mendukung pembelajaran drama?

Hasil Analisis Angket Observasi Sebelum Penelitian

No.	Aspek	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1.	Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan	a. 38 b. 50 c. 2 d. 0	a. 42,22% b. 55,56% c. 2,22% d. 0	
2.	Saya suka terhadap pembelajaran drama	a. 23 b. 62 c. 4 d. 0	a. 25,56% b. 68,89% c. 4,44% d. 0	1 siswa tidak memilih salah satu alternatif jawaban pada angket (presentase 1,11%)
3.	Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian	a. 17 b. 61 c. 12 d. 0	a. 18,89% b. 67,78% c. 13,33% d. 0	
4.	Bagi saya kegiatan bermain drama merupakan kegiatan yang mudah	a. 1 b. 17 c. 60 d. 11	a. 1,11% b. 18,89% c. 66,67% d. 12,22%	1 siswa tidak memilih salah satu alternatif jawaban pada angket (presentase 1,11%)
5.	Saya mengetahui pengertian drama dan unsur-unsurnya	a. 5 b. 42 c. 41 d. 2	a. 5,56% b. 46,67% c. 45,56% d. 2,22%	
6.	Saya mengetahui unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik <i>acting</i>	a. 3 b. 23 c. 59 d. 5	a. 3,33% b. 25,56% c. 65,56% d. 5,56%	
7.	Saya dapat menulis naskah drama sendiri dan memerankannya dengan baik	a. 3 b. 25 c. 51 d. 11	a. 3,33% b. 27,78% c. 56,67% d. 12,22%	
8.	Saya dapat memerankan drama dengan cara spontan (tanpa naskah)	a. 2 b. 37 c. 49 d. 2	a. 2,22% b. 41,11% c. 54,44% d. 2,22%	
9.	Saya senang mengikuti ekstrakurikuler teater di sekolah	a. 14 b. 44 c. 28 d. 4	a. 15,56% b. 48,89% c. 31,11% d. 4,44%	
10.	Saya sering melakukan pementasan drama di sekolah	a. 1 b. 18 c. 54 d. 16	a. 1,11% b. 20% c. 60% d. 1,78%	1 siswa tidak memilih salah satu alternatif jawaban pada angket (presentase 1,11%)

Keterangan:

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak Setuju

HASIL WAWANCARA OBSERVASI SEBELUM PENELITIAN

Wawancara ini dilakukan dengan Guru Bahasa Indonesia (Sri Chusniyah, S.Pd) pada saat observasi sebelum penelitian tanggal 6 Mei 2011. Hasil wawancara dengan delapan pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pembelajaran drama di SMP Negeri 1 Parakan?

Pembelajaran drama di SMP Negeri 1 Parakan dilaksanakan sesuai dengan KD yang telah diprogramkan oleh guru bahasa Indonesia dalam program tahunan kelas VIII semester 1 (satu).

2. Bagaimanakah waktu pembelajaran drama (antara teori dan praktik) di SMP Negeri 1 Parakan?

Waktu pembelajaran yaitu disesuaikan dengan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia. Alokasi waktu tersebut adalah sebagai berikut.

No.	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu
1.	5.1 Menanggapi unsur pementasan drama	6 Jam
2.	5.2 Mengevaluasi pemeranan tokoh dalam pementasan drama	6 Jam
3.	6.1 Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa	6 Jam
4.	6.2 Bermain peran dengan cara improvisasi sesuai dengan kerangka naskah yang ditulis oleh siswa	6 Jam
5.	7.1 Mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama	6 Jam
6.	8.1 Menulis kreatif naskah drama satu babak dengan memperhatikan keaslian ide	6 Jam
7.	8.2 Menulis kreatif naskah drama satu babak dengan memperhatikan kaidah penulisan naskah drama	
	Jumlah	42 Jam

Pembagian waktu pembelajaran drama yang sudah terencana ini akan mempermudah guru bahasa Indonesia melakukan proses KBM selama satu tahun pelajaran 2010/2011.

3. Bagaimanakah minat siswa SMP Negeri 1 Parakan (khususnya kelas VIII) terhadap pembelajaran drama?

Minat siswa terhadap pembelajaran drama sangat antusias, terutama untuk kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4, dan VIII-5. Namun, untuk kelas super (kelas VIII-Imersi) minat siswa terhadap drama masih kurang. Karena dalam kelas super, sebagian besar menganggap bahwa pembelajaran drama tidak penting.

4. Apakah setelah pembelajaran drama selalu diadakan pementasan?

Iya, ada dua jenis pementasan yaitu improvisasi dan pagelaran. Secara improvisasi dilakukan dengan cara menyuruh beberapa siswa (kelompok) mengambil lipatan kertas kecil yang sudah ditulis karakter tokoh (misalnya: petani miskin, ibu tiri jahat, anak sombong) dan jalan ceritanya (ditentukan oleh guru), kemudian mementaskannya dengan improvisasi. Pementasan pagelaran biasanya menggunakan panggung permanen. Pementasan ini biasanya dilakukan saat minggu tenang setelah ujian semester, saat ujian praktik bahasa Indonesia kelas IX, dan saat acara perpisahan.

5. Bagaimanakah bentuk pementasan drama di SMP Negeri 1 Parakan?

Bentuk pementasan di SMP Negeri 1 Parakan ada dua macam, yaitu secara outdoor dan indoor. Secara outdoor biasanya dilakukan di panggung permanen yang berada di lapangan upacara. Pementasan indoor biasanya dilakukan di dalam ruangan dengan menggabungkan tiga ruang kelas menjadi satu (seperti aula).

6. Bagaimanakah ekstrakurikuler Teater di SMP Negeri 1 Parakan?

Ekstrakurikuler Teater masih berjalan, namun peminatnya tidak banyak. Siswa lebih aktif di ekstrakurikuler lainnya seperti Pramuka, Basket, dan Bola. Guru teater SMP Negeri 1 Parakan adalah Bapak Agus dari Dinas Pertanian Kabupaten Temanggung. Mengapa dari Dinas Pertanian? Memang sepertinya aneh, namun sekolah kita tidak mempermasalahkan hal itu. Karena yang paling utama adalah profesionalisme Guru Teater tersebut dalam mengajar, bukan karena dimana Beliau berdinis.

7. Kendala-kendala apa saja yang dialami saat pembelajaran drama di SMP Negeri 1 parakan?

Kendala-kendala yang dialami guru biasanya dikarenakan minat siswa yang kurang memahami tentang drama, kurang menghayati tokoh lakon, kurang percaya diri dan menganggap drama itu tidak penting. Padahal dengan bermain drama (mementaskan drama), siswa dapat belajar bersosialisasi atau bekerja sama dengan kawannya, siswa dapat mengetahui bagaimana kemampuan berbahasanya, ketajaman pengindraan, siswa dapat belajar bagaimana cara berperilaku yang baik, cara mengontrol emosi, cara berkreatifitas, dan lain sebagainya.

8. Apa saja fasilitas di SMP Negeri 1 parakan yang dapat mendukung pembelajaran drama?

Alhamdulillah, di SMP ini fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran drama sudah cukup lengkap. Misalnya saja dengan adanya panggung permanen dan lapangan utama SMP, ruang audio yang disertai dengan LCD dan komputer, dan ruang aula yang dapat digunakan dengan menggabungkan tiga ruang kelas menjadi satu.

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Jumat, 6 Mei 2011

Tempat : SMP Negeri 1 Parakan

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Kegiatan : Observasi sebelum penelitian

Observasi sebelum penelitian di SMP Negeri 1 Parakan dilakukan pada tanggal 6 Mei 2011. SMP Negeri 1 Parakan adalah SMP yang berstandar nasional. SMP ini terletak di Jalan Letnan Suwaji No. 9 Parakan, Kecamatan Parakan, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.

SMP Negeri 1 Parakan mempunyai 18 ruang kelas yaitu enam kelas VII, enam kelas VIII, dan enam kelas VIII. Dari 18 kelas, tiga diantaranya adalah kelas Imersi yang menggunakan bahasa Inggris dalam pembelajarannya. Selain itu, SMP Negeri 1 Parakan juga memiliki fasilitas panggung permanen, lapangan utama yang luas, masjid, perpustakaan, Apotik hidup (rumah kaca untuk praktik biologi), laboratorium IPA, koperasi sekolah, kantin sekolah, ruang audio yang disertai dengan LCD dan komputer, dan ruang aula yang dapat digunakan dengan menggabungkan tiga ruang kelas menjadi satu.

SMP Negeri memiliki empat guru bahasa Indonesia, yaitu Ibu Tatik, Ibu Herlin, Ibu Sus, dan Ibu Chus. Ibu Tatik mengampu kelas VI, kelas VIII-3, dan kelas VIII-4. Ibu Herlin mengampu kelas VI, kelas VIII-1, dan kelas VIII-2. Ibu Sus mengampu kelas IX. Ibu Chus mengampu kelas VIII-5 dan VIII-Imersi.

Observasi sebelum penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa wawancara untuk guru bahasa Indonesia dan angket untuk siswa kelas VIII. Angket sebanyak sembilan puluh ini dibagi menjadi enam yang masing-masing kelas VIII (VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4, VIII-5, dan VIII-Imersi) mendapatkan 15 angket yang harus diisi oleh siswa. Berdasarkan pemberian angket sebelum penelitian kepada 90 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan pada tanggal 6 Mei 2011 adalah sebagai berikut.

- a. 55,56% siswa setuju jika pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan
- b. 68,89% siswa menyukai pembelajaran drama

- c. 67,78% siswa setuju jika selama pembelajaran drama, masing-masing siswa melakukannya dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian
- d. 66,67% siswa merasa kegiatan bermain drama merupakan kegiatan yang sulit
- e. 46,67% siswa mengetahui pengertian drama dan unsur-unsurnya
- f. 65,56% siswa belum mengetahui unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting*
- g. 56,67% siswa masih kurang dalam menulis naskah drama sendiri dan memerankannya dengan baik
- h. 54,44% siswa kurang dalam memerankan drama dengan cara improvisasi
- i. 48,89% siswa senang mengikuti ekstrakurikuler teater di sekolah
- j. 60% siswa kurang dalam melakukan pementasan drama di sekolah

Kesimpulan dari hasil pengisian angket yaitu siswa dikelas VIII SMP Negeri 1 Parakan sudah baik dalam memahami dan mengetahui pengertian dan unsur-unsur drama. Namun, masih ada permasalahan yang terkait dengan kurangnya minat siswa dalam bermain peran. Hal ini dikarenakan siswa yang masih menganggap bahwa pembelajaran drama merupakan suatu hal yang sulit, kurang memahami tentang unsur-unsur pementasan drama dan teknik-teknik *acting*, kurang dalam keterampilan menulis naskah, kurang menghayati tokoh lakon, kurang percaya diri (kurang dalam memerankan drama dengan cara improvisasi) dan siswa menganggap pementasan yang dilakukan sekolah masih kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia (Ibu Sri Chusniyah, S.Pd) yaitu pada dasarnya kemampuan bermain peran siswa kelas VIII bagus. Namun, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia menjadikan kemampuan bermain peran kurang optimal. Terutama untuk kelas super (kelas VIII-Imersi) karena sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran drama tidak penting. Dengan demikian, media atau teknik pembelajaran drama yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 1 Parakan kelas VIII.

LAMPIRAN 13:

NASKAH
“BAKPIA KERAMAT”

Bakpia Keramat

Oleh: Wahyu Puspitasari

(Malam hari di hutan Pia)

Eyang Guru: Baiklah, karena kalian datang berdua, maka yang satu setan. Eitz....., bukan aku lho, tapi yang di belakang kalin itu!

Gatot: Siapa Yang?

Eyang Guru: Weitz....., tunggu dulu, sejak kapan kamu jadi pacarku? Yang...Yang...., aku bukan yayangmu. Maksudku yang di belakangmu itu ya bayanganmu sendiri.

Burhan: (tertawa) Terus selanjutnya bagaimana Eyang Guru?

Eyang Guru: Begini, resep Bakpia Super Mantap ini adalah resep keramat, jadi jangan mewariskan resep ini pada orang lain kecuali keturunan kalian dan kalian harus bersatu dalam membangun bisnis bakpia, jangan saling bersaing karena bisnis kalian bersumber pada resep yang sama! Maka saya hanya akan mengajarkan cara membuat kulit bakpia pada Gatot, dan isi bakpia pada Burhan.

Gatot: Baik Eyang, kita akan membangun usaha bersama tanpa persaingan.

Burhan: Apa resep yang harus saya pelajari untuk membuat isi bakpia Eyang?

Eyang Guru: Sini aku bisiki, Gatot nggak boleh nyontek!

Burhan: O.....

Eyang Guru: Sekarang giliran kamu Gatot, Sini, Eyang bisiki resep membuat kulit bakpia! Kamu mengerti?

Gatot: Mengerti Eyang.

Eyang Guru: Sekarang kamu Gatot, pergilah ke arah timur, dan kamu Burhan, pergilah ke arah barat! Pelajari resep masing-masing, saya tunggu hasilnya dua minggu lagi!

Gatot: Baik Eyang.

Burhan: Baik Eyang.

(Gatot pergi ke arah timur, dan Burhan ke arah barat)

(dua minggu kemudian mereka datang ke hutan Pia untuk menunjukkan hasil resep yang mereka pelajari)

Gatot: Eyang Guru, aku telah berhasil membuat kulit bakpia, silakan mencoba!

Eyang Guru: hmm.....lazziz....., MANTAB! Bagaimana denganmu Burhan?

Burhan: Ini isi bakpia yang saya buat Eyang!

Eyang Guru: hmm.....top, BANGET!

Gatot: Oh Eyang Guru, kenapa engkau hanya mengajarkan setengahnya padaku? Aku ingin lebih!

Burhan: Iya Eyang Guru, kenapa aku harus membangun bisnis bersama dengan si Gatot, bagaimana jika usaha kami malah jadi gagal total?

Gatot: Aku juga tidak sudi membangun bisnis bakpia bersamamu, nanti bisnis kita malah jadi hancur seperti Bubur Hancur.
(Tiba-tiba saja Eyang Guru terkena serangan jantung)

Eyang Guru: Aduh....., jantungku kumat....., daaaaa.....!
(Eyang Guru meninggal)

(Sebulan kemudian secara kebetulan Gatot dan Burhan membuka bisnis bakpia sendiri-sendiri di lokasi yang sama. Setiap hari mereka bertengkar dan bisnis mereka semakin ramai tapi bukan karena banyak pengunjung yang membeli bakpia tetapi banyak pengunjung yang ingin menyaksikan sendiri adu mulut antara Gatot dan Burhan)

Gatot: Apa-apaan ini?

Burhan: Apa.....Ha!

Gatot: Kamu jangan merusak suasana tokoku ya!

Burhan: Heh....., mukamu juga sudah rusak, mau apa lagi?

Gatot: enak saja kamu ngatain mukaku rusak, yang jelas rusak itu kan nama kamu? Burhan = Bubur Hancur.

Bu Gatot: Ya ampun!!!, Suamiku....., istri lagi hamil besar begini ko, malah ditinggal berantem, aku tuh lagi ngidam pengen makan isi bakpia yang paling enak tapi kamu tahu sendiri kan, kalau isi bakpia buatanmu sama sekali tidak enak?

Burhan: He....Gatot! Istrimu sendiri saja tau kalau rasa emang nggak pernah bohong, pokoknya bakpiaku paling enak sedunia.

Gatot: Jangan sombong dulu Bur! Kemarin istrimu juga datang ke tempatku minta kulit bakpia, katanya istrimu juga lagi ngidam pengen makan bakpiaku.

Bu Burhan: Iya Papa, sejak kemarin aku ngidam pingin makan kulit bakpia yang paling enak dan kulit bakpia yang paling enak itu memang punya Pak Gatot.

Burhan: Lho....., kamu ko' malah bela-in Gatot? Suami kamu itu aku Ma!
(Tiba-tiba Bu Gatot dan Bu Burhan merasa mulas, sepertinya mereka mau melahirkan. Gatot dan Burhan membawa istri mereka ke bidan yang sama)

Burhan: Bagaimana anak saya Bu? Apakah sudah lahir?

Bu Bidan: Belum Pak, bayinya agak bandel, keluarnya susah.

Gatot: Pantas saja bandel, bapaknya juga bandel, kalau anak saya gimana Bu?

Bu Bidan: Belum juga Pak, saya heran dengan bayi kalian, kenapa susah sekali keluar? Saya sampai kringetan. Mungkin bapak-bapak ini harus berdamai. Saya sarankan Pak Gatot dan Pak Burhan membangun bisnis bakpia bersama agar masalah kalian cepat selesai. Dengan demikian usaha kalian bisa lebih maju. Apa bapak-bapak ini tidak malu setiap hari bertengkar? Tetangga sudah pada tahu perselisihan yang terjadi dalam bisnis Pak Gatot dan Pak Burhan.

Burhan: Bagaimana Tot? Bagaimana kalau anak kita tidak lahir-lahir gara-gara masih ada dendam diantara kita?

Gatot: Baiklah Bur, sepertinya kita harus bersatu dalam bisnis bakpia kita seperti pesan Eyang Guru sebelum kena serangan jantung!

Burhan: Baiklah Tot, sekarang kita impas, tak ada lagi dendam dan mulai sekarang kita satu visi misi, Ok?

Gatot: Ok!

(Tiba-tiba terdengar suara tangis bayi dari ruang bersalin)

Bu Bidan: Selamat Pak Gatot dan Pak Burhan, anaknya lahir dengan selamat!

Burhan: Laki-laki apa perempuan Bu?

Bu Bidan: Anak Pak Gatot laki-laki dan anak Pak Burhan perempuan.

Gatot: Laki-laki, akan kuberi nama anakku, RIAN BAKPIA.

Burhan: Perempuan, akan keberi nama anakku, SOPIA.

-Tamat-

LAMPIRAN 14:

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto Lokasi Penelitian:

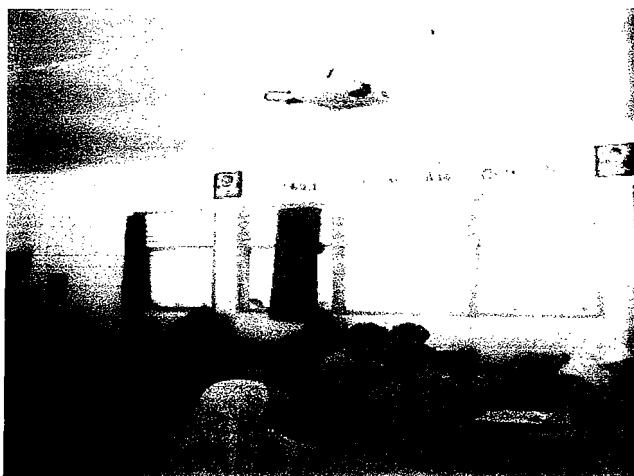
SMP Negeri 1 Parakan dari depan



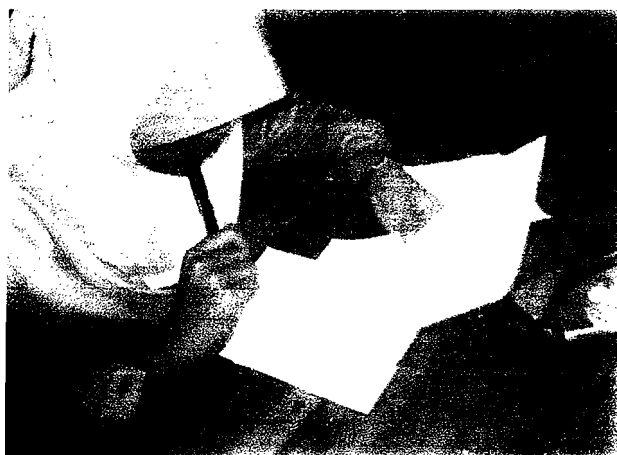
Lapangan Upacara SMP Negeri 1 Parakan



Suasana Asri di SMP Negeri 1 Parakan

Foto Observasi Sebelum Penelitian:

Fasilitas LCD di dalam Kelas.



Siswa Mengisi Angket Sebelum Penelitian



Wawancara Observasi Sebelum Penelitian dengan Guru

Foto Proses Pembelajaran Bermain Peran:



Proses Pembelajaran Drama di Kelas Kontrol



Proses Pembelajaran Drama di Kelas Eksperimen

Uji Coba Instrumen:



Babak 1: Eyang Guru Menunjukkan Resep Bakpia Keramat



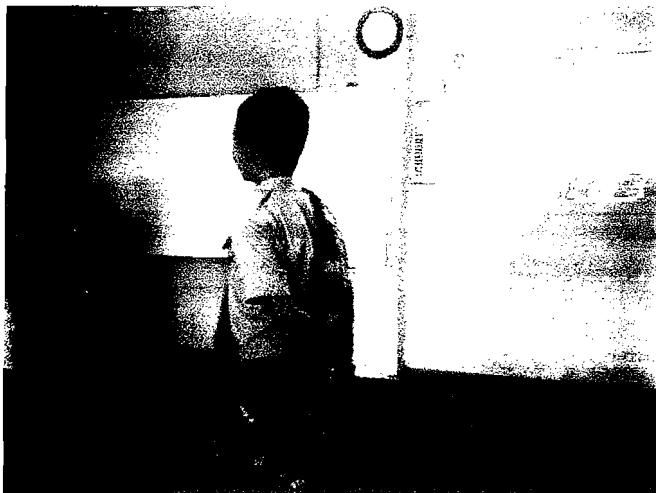
Babak 4: Bu Gatot dan Bu Burhan akan Melahirkan



Babak 2: Eyang Guru Meninggal



Babak 5: Pak Gatot dan Pak Burhan Berdamai



Babak 3: Pak Gatot dan Pak Burhan Bertengkar



Babak 6: Anak Pak Gatot dan Pak Burhan Lahir

Pre-test Kelompok Eksperimen:



Babak 1: Eyang Guru Memberikan Resep Bakpia Keramat



Babak 4: Bu Gatot dan Bu Burhan akan Melahirkan



Babak 2: Eyang Guru Meninggal



Babak 5: Pak Gatot dan Pak Burhan Berdamai



Babak 3: Pak Gatot dan Pak Burhan Bertengkar



Babak 6: Anak Pak Gatot dan Pak Burhan Lahir

Post-test Kelompok Eksperimen:



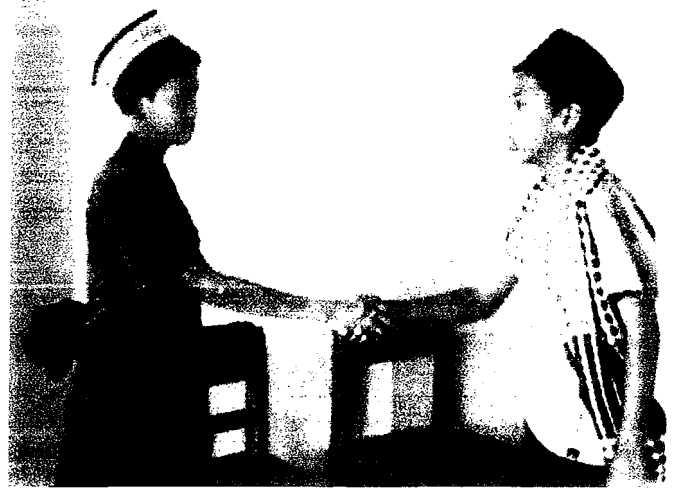
Babak 1: Eyang Guru Memberikan Resep Baknis Keramat



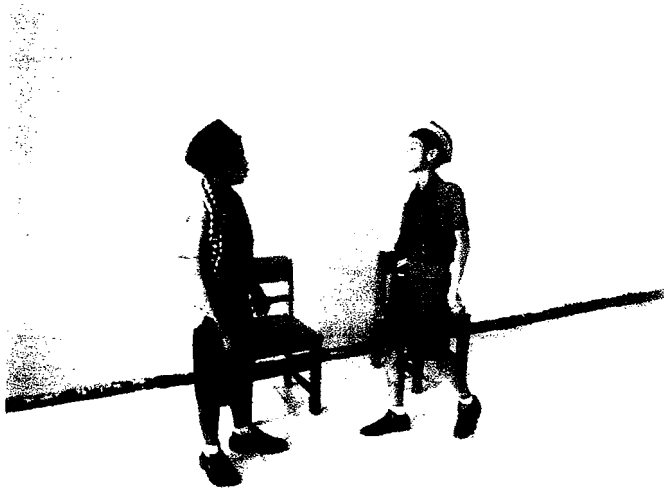
Babak 4: Bu Gatot dan Bu Burhan akan Melahirkan



Babak 2: Eyang Guru Meninggal



Babak 5: Pak Gatot dan Pak Burhan Berdamai



Babak 3: Pak Gatot dan Pak Burhan Bertengkar



Babak 6: Anak Pak Gatot dan Pak Burhan Lahir

Pre-test Kelompok Kontrol:



Babak 1: Eyang Guru Memberikan Resep Bakpia Keramat



Babak 4: Bu Gatot dan Bu Burhan akan Melahirkan



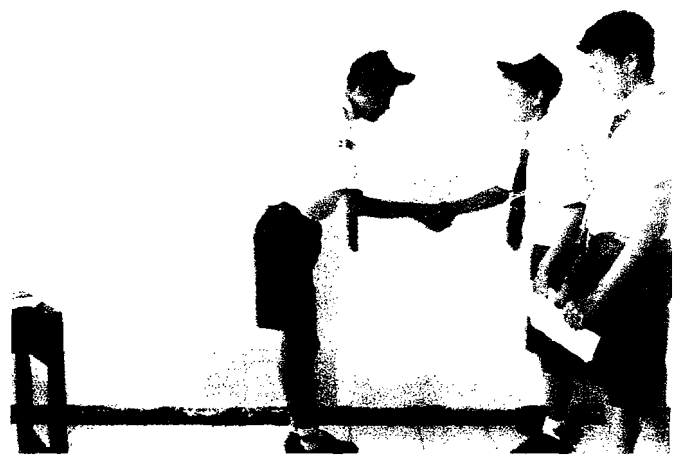
Babak 2: Eyang Guru Meninggal



Babak 5: Pak Gatot dan Pak Burhan Berdamai



Babak 3: Pak Gatot dan Pak Burhan Bertengkar



Babak 6: Anak Pak Gatot dan Pak Burhan Lahir

Post-test Kelompok Kontrol:



Babak 1: Eyang Guru Memberikan Rongin Bakpin Keramat



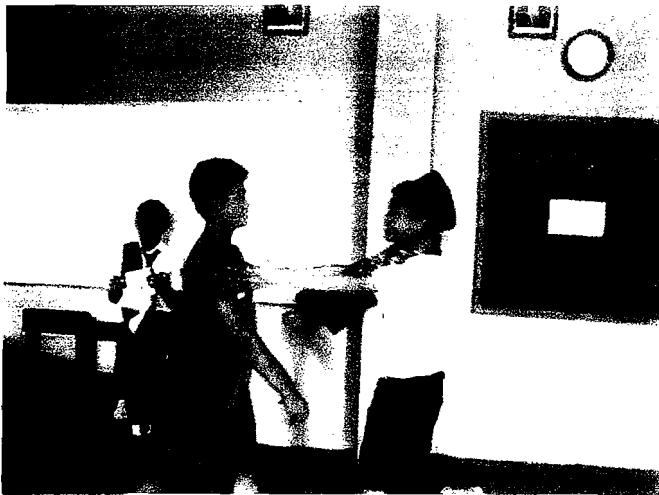
Babak 4: Bu Gatot dan Bu Burhan akan Melahirkan



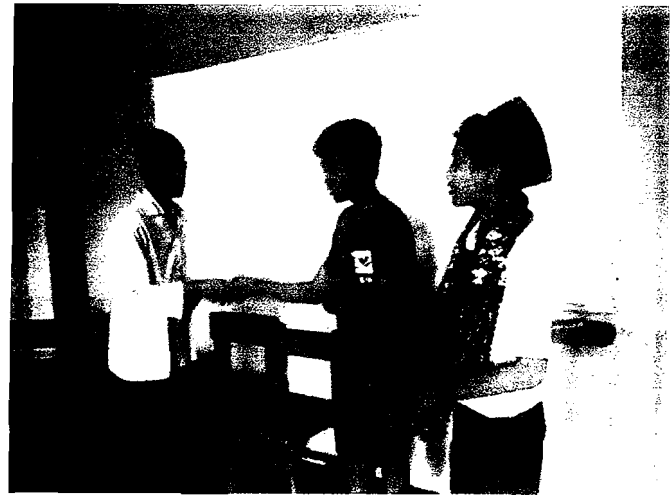
Babak 2: Eyang Guru Meninggal



Babak 5: Pak Gatot dan Pak Burhan Berdamai



Babak 3: Pak Gatot dan Pak Burhan Bertengkar



Babak 6: Anak Pak Gatot dan Pak Burhan Lahir



LAMPIRAN 15:

SURAT IZIN PENELITIAN



FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01

10 Jan 2011

10 Maret 2011

Nomor : 424/H.34.12/PP/III/2011
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin Survey/Observasi/~~Penelitian~~*)

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SMP Negeri 1 Parakan
di Temanggung

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

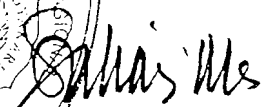
Keefektifan Penggunaan Teknik Improvisasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung Jawa Tengah

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NENENG KURNIATI
NIM : 07201244095
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Tanggal Pelaksanaan : -

Jntuk dapat terlaksananya maksud tersebut kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I.

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP 19540120 197903 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 1 PARAKAN

Alamat : Jl. Letnan Surwaji No 9 Telp 0293 596143 Fax 0293 596415
Parakan 56254

or : 005 / 332 / 2011.

an : -

: **Pemberian Izin**

Parakan, 8 Agustus 2011.

Kepada

Yth. : Bapak / Ibu Dekan Fakultas Bahasa dan
Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Di

YOGYAKARTA.

Menanggapi surat Nomor 424/ H.34. 12/ PP/ III / 2011, tanggal 10 Maret 2011 perihal Per -
mohonan Izin Survey / Observasi.

Pada prinsipnya kami Kepala SMP Negeri 1 Parakan tidak keberatan memberi izin kepada :

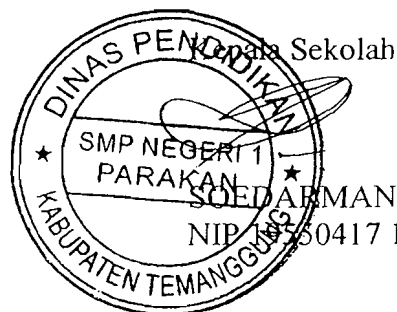
N a m a : NENENG KURNIATI

N I M : 07201244095

J u r u s a n : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk melakukan survey / observasi di SMP Negeri 1 Parakan mulai tanggal 7 September s/d
7 Oktober 2011.

Demikian surat balasan dari kami untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah

SOEDARMAN, S.Pd, M.Pd

NIP. 1950417 195503 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-00
31 Juli 2008

Yogyakarta, 12 Mei 2011

Kepada Yth. Kajar PBSI
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Neneng Kurniati No. Mhs. : 07201244095
Jur/Prodi : PBSI

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Observasi untuk penelitian Tugas Akhir dengan judul :
Efektifitas Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran
Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung
Lokasi Penelitian: SMP Negeri 1 Parakan
Alamat Mhs : Samirono, CT. VI / 123A, Depok, Sleman, Yogyakarta
Waktu Penel : Bulan September s.d. Oktober 2011

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Sutopo, M.Pd
NIP 19600630 198601 0001

Pemohon,

Neneng Kurniati
NIM 07201244095



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/34-00
31 Juli 2008

or : 380 /H34.12/PBSI/V/2011
piran :
: Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 12 Mei 2011

ada Yth.

in

Pembantu Dekan I

ltas Bahasa dan Seni UNY

ama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa dan
a Indonesia yang mengajukan permohonan izin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas
lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

Nama	: NENENG KURNIATI
NIM	: 07201244095
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat Mahasiswa	: Samirono CT VI/123A Depok Sleman
Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 1 Parakan Temanggung
Waktu Penelitian	: September-Oktober 2011
Tujuan dan Maksud Penelitian	: Pengambilan Data
Judul Tugas Akhir	: KEEFEKTIFAN TEKNIK IMPROVISASI DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PARAKAN KABUPATEN TEMANGGUNG JAWA TENGAH
Pembimbing	: 1. Dr. Suroso : 2. Else Liliani, M.Hum.

ian permohonan izin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya

Ketua Jurusan
[Signature]

Pangesti Wiedarti, Ph.D
NIP 19580825 198501 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

216

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1427/H.34.12/PP/VII/2011
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin ~~Survey~~/Observasi/Penelitian*)

1 Juli 2011

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DIY
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NENENG KURNIATI
NIM : 07201244095
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Tanggal Pelaksanaan : Bulan September s.d. Oktober 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP 19540120 197903 1 002



SEKRETARIAT DAERAH

Kepatihan - Danurejan, Yogyakarta - 55213

217

mor : 070/5343/V/2011
al : Ijin Penelitian.

Yogyakarta, 4 Juli 2011

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bangkesbanglinmas.

SEMARANG

Menunjuk surat

ari : Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY.

omor : '1427/H34.12/PP/VII/2011.

anggal : '1 Juli 2011

erihal : IJIN PENELITIAN.

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

a m a : NENENG KURNIATI.

M/NIP. : '07201244095.

amat : Karangmalang Yogyakarta

dul Penelitian : KEEFEKTIFAN TEKNIK IMPROVISASI DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PARAKAN KABUPATEN
TEMANGGUNG.

okasi : Temanggung, Jateng

aktu : 3 (tiga) bulan Mulai Tanggal 4 Juli s/d 4 Oktober 2011

Peneliti berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Sehubungan dengan itu, mudian harap menjadikan maklum

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

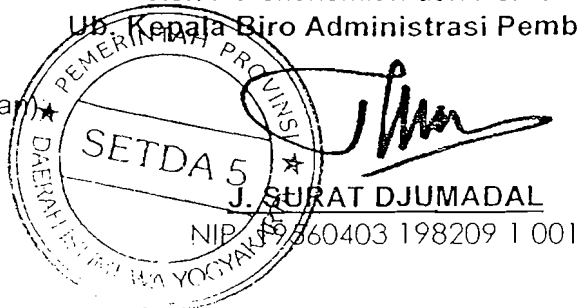
Ud. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Usulan disampaikan Kepada

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai Laporan)

kepada Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY

yang Bersangkutan



**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET****Nomor : 070 / 1540 / 2011**

- I. DASAR : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah.
Nomor 070 / 5343 /V/2011. Tanggal 04 Juli 2011.
- MEMBACA : Nomor 070 / 5343 /V/2011. Tanggal 04 Juli 2011.
- II. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Temanggung
- III. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : NENENG KURNIATI
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang, Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Dr. Suraso, M.Pd
 6. Judul Penelitian : KEEFIKTIFAN TEKNIK IMPROVISASI
DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN!
PERAN SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 1 PARAKAN KABUPATEN
TEMANGGUNG
 7. Lokasi : Kabupaten Temanggung.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan permohonan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat me-

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

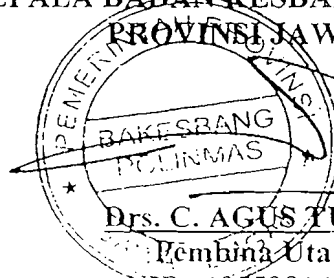
VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari:

Juli s.d Oktober 2011.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 06 Juli 2011

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH



Drs. C. AGUS TUSONO, MSi
Pemimpin Utama Muda
NIP. 195508141983031010



KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN²²⁰ PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Alamat : Jl. Setia Budi No 1 Telp. (0293) 491048 Fax 491313 Kode Pos 56212

TEMANGGUNG

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 070 / 319 / 2011

- I DASAR : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 070 / 265 / 2004 Tanggal 20 Pebruari 2004
- II MEMBACA : Surat dari Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Propinsi Jateng Nomor 070/1540/2011 tanggal 6 Juli 2011 perihal Permohonan Ijin Survey / Riset
- III Pada prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** atas Kegiatan Survey / Penelitian / Riset yang akan di laksanakan oleh :

1. Nama : NENENG KURNIATII
2. NIM : --
3. Kebangsaan : Indonesia
4. Alamat : Karangmalang Yogyakarta
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Penanggung Jawab : Dr. Suraso, M.Pd
7. Judul Penelitian : " Keefektifan Teknik Improvisasi Dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung "
8. Lokasi : SMP Negeri 1 Parakan

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / lembaga swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya.
2. Pelaksanaan Kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas pemerintahan.
3. Apabila kegiatan tersebut mendapat dukungan dana dan sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dipertanggung jawabkan menaati peraturan perijinan.

4. Tidak membahas masalah politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Surat Rekomendasi Survey / Riset / Penelitian/ Ijin Praktek ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila :
 - a. Pemegang Surat Rekomendasi Survey / Riset / Penelitian ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.
 - b. Obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
6. Setelah melakukan Survey, supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Temanggung.

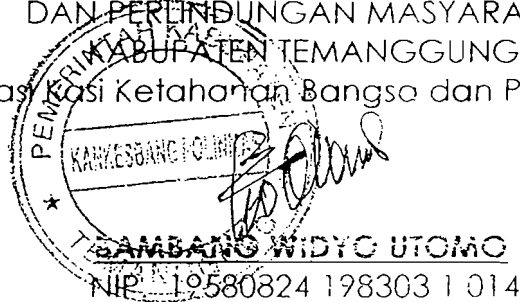
IV. Surat Rekomendasi Survey / Riset / Penelitian ini berlaku dari :

Tanggal 9 Juli – 9 September 2011

V. Demikian untuk menjadikan maklum dan guna seperlunya

Temanggung, 9 Juli 2011

An. KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK
DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
KABUPATEN TEMANGGUNG
Kas. Kas. Ketahanan Bangsa dan Poldagri



Tembusan : dikirim kepada Yth :

1. Bapak Bupati Temanggung
(Sbg. Laporan) ;
 2. Kepala BAPPEDA Kab. Temanggung;
 3. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Temanggung
 4. Kepala SMP Negeri 1 Parakan
 5. Yang bersangkutan
 6. Arsip.
-



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG

DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 1 PARAKAN*Alamat : Jl. Letnan Suwaji No 9 Telp 0293 596143 Fax 0293 596415**Parakan 56254***SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421 / 350 / 2011.

bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : TRI WANGGONO.S.Pd,M.Pd
N I P : 19600601 198501 1 001
Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Parakan

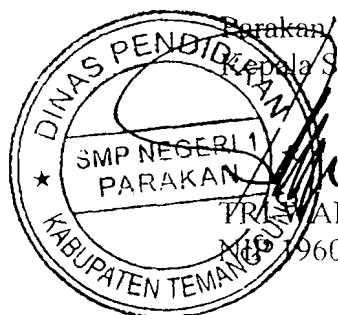
rangkan bahwa :

N a m a : NENENG KURNIATI
N I M : 07201244095
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

– benar telah mengadakan Survey / observasi / penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas
Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) / Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS). dengan
: Keefektifan Penggunaan Teknik Improvisasi untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Peran
a Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.

Mulai tanggal : 19 September 2011.
Selesai tanggal : 5 Oktober 2011.

kian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Parakan / 8 Oktober 2011.

Kepala Sekolah

TRI WANGGONO.S.Pd,M.Pd
NIP 19600601 198501 1 001