

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN KOMIK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Oleh

Brenda Christina Putri

NIM 07201244098

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 19 Juni 2014

Pembimbing

Dr. Suroso, M.Pd.

NIP 19600630 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta* ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada **9 Desember 2013** dan dinyatakan ***lulus.***

DEWAN PENGUJI

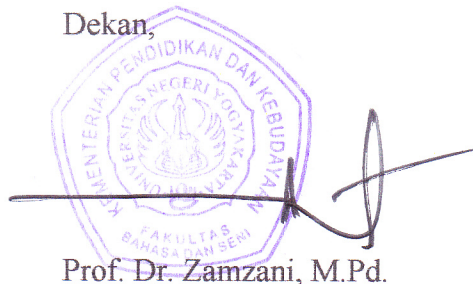
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Maman Suryaman, M.Pd	Ketua		15 Agustus 2014
Nurhidayah, M.Hum	Sekretaris		15 Agustus 2014
Dr. Nurhadi, M.Hum	Penguji I		14 Agustus 2014
Dr. Suroso. M.Pd	Penguji II		14 Agustus 2014

Yogyakarta, 20 Agustus 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

✓

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Brenda Christina Putri

NIM : 07201244098

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

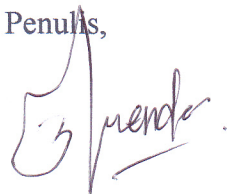
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul ***Keefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*** 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, 23 Juni 2014

Penulis,



Brenda Christina Putri

MOTTO

"....Janganlah kamu memikirkan perkara-perkara yang tinggi, tetapi, arahkanlah dirimu kepada perkara-perkara yang sederhana.

Janganlah menganggap dirimu pandai!"

(ROMA 12 : 16)

"Jangan mencari Tuhan karena anda membutuhkan jawaban. Tapi carilah Tuhan karena anda yakin bahwa Dia jawaban yang anda butuhkan."

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan segala kebaikan dalam hidup ini, dengan kerendahan hati teriring salam dan doa, aku persembahkan

karya sederhana ini untuk:

Kedua orang tua tercinta (Bapak Dyan Yoseph dan Ibu Eny Yuliana)
terima kasih atas untaian doa yang tiada ujung
yang selalu mengiringi langkahku.

Terima Kasih untuk limpahan kasih sayang dan cinta suci yang menjadi kado spesial untukku serta perhatian, kesabaran, ketulusan, dan perjuangan selama merawat dan mendidikku.
Terima kasih telah menuntunku melewati perjuangan hidup.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Keefektifan Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Saya menyampaikan terima kasih Dekan FBS UNY, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan. Terimakasih juga kepada semua dosen yang telah mengajarkan banyak hal kepada saya

Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing, yaitu Bapak Dr. Suroso, M.Pd.. yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Terima kasih saya ucapkan kepada Kepala Sekolah SMAN 9 Yogyakarta yang telah memberikan izin dan waktunya untuk melaksanakan penelitian, khususnya kepada Ibu Atun S.Pd. sebagai guru Bahasa Indonesia dan telah memberikan waktu dan tenaganya dalam penelitian ini.

Terima kasih saya ucapkan untuk kakak tercinta Rahadian Febby dan adik tercinta Holly Chrisnanda yang telah memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga saya ucapkan kepada semua sahabat (Rhea, Indah, Arin, Edi, Galuh, Daniel, Aris, Risky, Elvino, Pras, dan Ivan) yang selalu membantu dan memberi semangat.

Saya sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Saya berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 23 Juni 2014

Penulis,

Brenda Christina Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Istilah	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 6
A. Drama.....	6
1. Hakikat Drama.....	6
2. Unsur-unsur dalam Drama.....	7
B. Pembelajaran Drama.....	10
C. Drama Improvisasi.....	11

1. Pengertian Improvisasi.....	13
2. Jenis-jenis Improvisasi Menurut Rendra.....	14
D. Media Pembelajaran Bersastra.....	15
1. Pengertian dan Manfaat Pembelajaran.....	15
2. Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran Drama.....	18
3. Nilai Didik dalam Media Komik.....	20
E. Kerangka Pikir.....	21
F. Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain dan Paradigma Penelitian	23
1. Desain Penelitian.....	23
2. Paradigma Penelitian.....	24
B. Variabel Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
1. Populasi.....	25
2. Sampel.....	26
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian.....	27
E. Prosedur Penelitian.....	28
1. Pengukuran Sebelum Eksperimen.....	28
2. Pelaksanaan (<i>Treatment</i>).....	29
3. Pengukuran sesudah Eksperimen.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Instrumen Penelitian.....	30
H. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	31
1. Uji Validitas Instrumen.....	31
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	32
I. Teknik Analisis Data.....	32
1. Persyaratan Analisis Data.....	33
2. Penerapan Teknik Analisis Data.....	34

J. Hipotesis Statistik	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Data Penelitian	37
2. Uji Persyaratan Analisis Data	50
3. Hasil Analisis Data untuk Pengajuan Hipotesis.....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Kondisi Awal Pembelajaran Awal Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	55
2. Penerapan Media Komik di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran Drama Kelas XI SMA N 9 Yogyakarta.....	58
3. Perbedaan Hasil Pembelajaran Drama Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Komik dan Tanpa Menggunakan Media Komik.....	59
4. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Drama Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan	66
B. Implikasi	67
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Tabel <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	23
Tabel 2 : Proses Pengumpulan Data.....	27
Tabel 3 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kontrol.....	38
Tabel 4 : Kategori Kecenderungan Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	39
Tabel 5 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Eksperimen	40
Tabel 6 : Kategori Kecenderungan Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	42
Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	43
Tabel 8 : Kategori Kecenderungan Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	44
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 10: Kategori Kecenderungan Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	47
Tabel 11: Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	48
Tabel 12: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Pembelajaran Drama.....	50
Tabel 13: Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varians Pembelajaran Drama.....	51
Tabel 14: Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	53
Tabel 15: Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	54

Tabel 16:	Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	57
Tabel 17:	Hasil Uji-t Data <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar : 1 Paradigma Kelompok Eksperimen.....	24
Gambar : 2 Paradigma Kelompok Kontrol.....	24
Gambar : 3 Proses Pengambilan Sampel.....	30
Gambar : 4 Praktek Pemeranan <i>pretest</i> Kelompok Eksperimen ...	56
Gambar : 5 Praktek Pemeranan <i>pretest</i> Kelompok Kontrol.....	56
Gambar : 6 Praktek Pemeranan <i>posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	61
Gambar : 7 Praktek Pemeranan <i>posttest</i> Kelompok Kontrol.....	62

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	38
Grafik 2 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen	41
Grafik 3 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	43
Grafik 4 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen	46
Grafik 5 : Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	49

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1: Kategori Kecenderungan Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	39
Diagram 2: Kategori Kecenderungan Skor <i>Pretest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	42
Diagram 3: Kategori Kecenderungan Skor Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	45
Diagram 4: Kategori Kecenderungan Skor <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol.....	71
Lampiran 2 : Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen.....	72
Lampiran 3 : Data Mentah Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 4 : Data Mentah Hasil <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	74
Lampiran 5 : Data Mentah Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 6 : Data Mentah Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	76
Lampiran 7 : Instrumen Tes.....	77
Lampiran 8 : Media Komik.....	79
Lampiran 9 : Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 10: Distribusi Sebaran Data	88
Lampiran 11: Uji Reliabilitas Instrumen.....	89
Lampiran 12: Hasil Uji Normalitas	90
Lampiran 13: Hasil Uji Homogenitas Varians	91
Lampiran 14: Hasil Uji-t Sampel Bebas	92
Lampiran 15: Hasil Uji-t Sampel Berhubungan.....	94
Lampiran 16: Hasil Perhitungan Kategori Kecenderungan Data	96
Lampiran 17 : Tabel Nilai-nilai Kritis T	98
Lampiran 18 : Dokumentasi.....	100
Lampiran 19 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	103
Lampiran 20 : Surat Izin Penelitian	130

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN KOMIK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) perbedaan hasil pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik, b) mengetahui keefektifan media komik sebagai dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian jenis eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang terbagi dalam tujuh kelas. Sampel penelitian adalah siswa XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian tersebut dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman penilaian drama. Validitas yang dilakukan adalah validitas isi oleh ahli dan reliabilitas dihitung menggunakan teknik konsistensi internal *Alpha Cronbach* yang menunjukkan hasil 0,816, sehingga dinyatakan reliabel. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk sampel berhubungan dan uji-t untuk sampel bebas yang dihitung menggunakan program komputer SPSS versi 17.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji-t untuk sampel bebas berupa t hitung (t_h) sebesar 3,118 dengan db 58 kemudian dikonsultasikan pada t tabel (t_t) pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,000 ($t_h > t_t = \text{signifikan}$) dan nilai p sebesar 0,003 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Media komik efektif digunakan sebagai media ajar pembelajaran drama, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji-t untuk sampel berhubungan berupa t hitung (t_h) sebesar 10,995 dengan db 29 kemudian dikonsultasikan pada t tabel (t_t) pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,045 ($t_h > t_t = \text{signifikan}$) dan nilai p sebesar 0,000 sehingga nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Kata kunci: keefektifan, media, komik, drama.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat dan bahasa merupakan dua hal yang sangat erat kaitannya. Implementasi hubungan masyarakat dan bahasa terwujud dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia (Dinas Pendidikan, 2006 : 1).

Bahasa memiliki empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan mendengarkan dan berbicara bersifat produktif, sedangkan keterampilan membaca dan menulis bersifat reseptif. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, keterampilan berbicara merupakan satu keterampilan bahasa yang sangat dominan dan harus dikuasai.

Keterampilan berbicara diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI semester genap. Pembelajaran tersebut dirumuskan dalam standar kompetensi “mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama”. Berdasarkan standar kompetensi tersebut, keterampilan berbicara difokuskan ke dalam pembelajaran drama.

Drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan. Pada umumnya, pembelajaran drama masih diarahkan pada hal-hal

teknis atau masih terfokus pada masalah pemahaman teks atau naskah drama tanpa menggunakan media lain. Pembelajaran seperti ini demikian membawa siswa pada pembelajaran yang membosankan bahkan menjauhkan siswa dari keterampilan berbahasa yang harus dikuasai melalui pembelajaran drama. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai diarahkan pada pembelajaran ekspresi drama dan improvisasi agar aspek kognitif dan psikomotorik dapat tersentuh.

Pembelajaran drama yang mengacu pada aspek ketrampilan berbahasa membutuhkan media yang tepat untuk membantu tercapainya standar kompetensi yang bersangkutan. Sudjana dan Rivai (2002: 3–4) menyebutkan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dll. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, maket (*mock up*), diorama, dll. Ketiga, media proyeksi seperti slide, pemotretan foto di film (*film strip*), film, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media yang akan digunakan dalam pembelajaran drama adalah media komik. Keefektifan media komik dalam pembelajaran drama perlu dibuktikan dengan penelitian. Pengujian akan dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. Pertimbangannya yakni menyesuaikan dengan kurikulum KTSP bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia pada semester genap. Pada standar kompetensi berbicara, terdapat kompetensi dasar yang menyebutkan

“Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama menggunakan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama”. Dengan demikian siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta dapat menguasai kemampuan berbahasa dengan berimprovisasi melalui pembelajaran drama sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Perlunya penggunaan media ajar yang dapat merangsang ide siswa dan menarik siswa dalam pembelajaran drama.
2. Pembelajaran drama masih dengan cara menyodorkan naskah sehingga siswa kurang berperan aktif dalam ide dan gagasan pembelajaran drama.
3. Keefektifan media komik dalam pembelajaran drama perlu diuji.

C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang muncul begitu luas, penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut.

1. Perbedaan kemampuan memerankan tokoh dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik .

2. Perbandingan keefektifan memerankan tokoh dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik .

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik ?
2. Bagaimana Perbandingan keefektifan pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik .

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan hasil pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik teks.
2. Menguji keefektifan media komik pada pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran untuk menentukan arah yang tepat dalam pemilihan dan pemanfaatan media ajar. Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah guru mendapatkan referensi media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

G. Batasan Istilah

1. Keefektifan adalah efek dari proses pembelajaran drama sebagai keterampilan berbicara menggunakan media komik .
2. Media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
3. Komik adalah simulasi gambar yang disusun berderet per adegan (memiliki alur, tokoh, seting, dan tema) untuk kemudian menjadi sebuah cerita.
4. Pembelajaran Drama adalah kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang mempelajari teknik keaktoran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Drama

Pembelajaran drama tidak cukup hanya diberikan pengetahuan tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi (afektif) dan mementaskan (psikomotorik) (Waluyo, 2001:161). Penelitian yang akan dilakukan lebih cenderung pada praktek pemeranan. Berikut akan dijelaskan hakikat drama.

1. Hakikat Drama

Drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak (*life presented in action*). Jika buku roman menggerakkan fantasi kita, dalam drama kita melihat kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung di depan muka para penontonnya. Kata drama sendiri berasal dari bahasa Yunani “dramai” yang berarti berbuat, tindakan, beraksi, atau action (Waluyo, 2001: 2). Drama dalam konvensi kekinian mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu genre sastra atau drama sebagai sebuah kesenian yang mandiri. Teks drama merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan fiksi sedangkan pementasan drama adalah salah satu jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekorasi panggung), seni kostum, seni rias, dll. Jika membicarakan pementasan drama, kita dapat mengarahkan ingatan pada wayang, ludruk, ketoprak, lenong, dan film.

Dalam drama yang dipentaskan, dialog antar tokohnya menjadi pokok terpenting. Hal ini juga berlaku pada taraf monolog. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan berimprovisasi dan imajinasi aktif dari pemeran. Menurut konvensi drama para aktor tidak langsung menyapa para penonton, tetapi konvensi tersebut sering dilanggar, khususnya dalam drama modern (Luxemburg via Wiyatmi 2006 : 46). Di samping dialog, unsur lain sastra drama lebih mirip dengan unsur fiksi yaitu adanya alur (rangkaian cerita), tokoh dan karakternya, latar, gaya bahasa, dan tema (Wiyatmi 2006 : 47).

Dalam kaitannya dengan pendidikan watak, drama juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri peserta didik, memperkenalkan rentang kehidupan manusia dari kebahagiaan, keberhasilan, keputusan, acuh tak acuh, benci kehancuran, dan kematian. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks. Misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Endraswara (2005 : 192).

2. Unsur-unsur dalam Drama

Untuk memahami sebuah drama, seorang pembaca dan calon pengkaji drama, perlu juga mengenal dan memperhatikan unsur-unsur pembangun drama. Unsur-unsur tersebut adalah tema dan amanat, alur (plot), penokohan (perwatakan, karakterisasi), latar (*setting*), cakapan (dialog), dan lakuan (*action*) (Effendi dalam Wiyatmi 2006 : 48).

a. Tema dan amanat

Tema merupakan rumusan intisari cerita sebagai landasan idiil dalam menentukan arah tujuan cerita (Harymawan via Wiyatmi 2006 : 49). Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada penontonnya secara implisit.

b. Alur (plot)

Alur pada dasarnya merupakan deretan peristiwa dalam hubungan logik dan konologik saling berkaitan dan yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku (Luxemburg via Wiyatmi 2006 : 49). Alur dalam drama tidak diceritakan secara langsung tetapi akan divisualisasikan melalui dialog dan lakuan. Alur dalam drama biasanya ditandai oleh pergantian adegan atau babak. Pergantian adegan atau babak dalam pementasan drama biasanya ditandai oleh layar yang ditutup atau lampu panggung yang meredup atau mati. Ketika layar terbuka atau lampu panggung menyala lagi, saat itulah babak baru dimulai. Pergantian adegan, tidak selalu disertai dengan pergantian latar. Satu babak dapat terdiri atas beberapa adegan (Harymawan dalam Wiyatmi 2006 : 49).

c. Tokoh (Perwatakan dan Karakterisasi)

Tokoh dalam drama mengacu pada watak atau sifat-sifat pribadi seorang pelaku sementara aktor atau pelaku mengacu pada peran yang bertindak atau berbicara dalam hubungannya dengan alur peristiwa (Wiyatmi 2006: 50). Watak peran dalam drama tidak dikemukakan secara langsung. Hal ini berbeda dengan fiksi yang cenderung mengungkapkan watak tokohnya secara langsung. Dalam drama, watak peran akan terlihat pada dialog-dialog dan lakuan.

Watak peran akan terlihat dalam beberapa cara tidak langsung. Pertama, akan terlihat pada dialog yang disampaikan oleh pemeran itu sendiri. Kedua, melalui dialog yang disampaikan tokoh lain. Ketiga, melalui cara pemeran atau pelaku mengatasi konflik dalam drama yang sedang dimainkan. Sama seperti yang ada dalam teori fiksi, tokoh dalam drama juga dipahami secara tiga dimensi, yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Wiyatmi 2006 : 51)

d. Latar (*Setting*)

Latar waktu, tempat, dan suasana drama dalam artian pementasan, akan disuguhkan melalui dekorasi panggung dan tata lampu. Penentuan latar tersebut biasanya diambil dari dialog-dialog pada nasakah terutama teks samping.

e. Cakapan

Cakapan dalam drama dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dialog dan monolog. Dialog adalah pembicaraan antar dua orang yang berlangsung diatas panggung. Sedangkan monolog, adalah cakapan yang dilakukan oleh seorang aktor kepada dirinya sendiri tanpa lawan main atau lawan cakapan. Cakapan merupakan bagian penting dalam sebuah pementasan drama. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan berimprovisasi dan berbicara bagi aktornya.

f. Lakuan

Lakuan merupakan kerangka sebuah drama. Lakuan harus berhubungan dengan plot dan watak tokoh. Lakuan yang seperti itu disebut sebagai lakuan yang dramatik (Brahim dalam Wiyatmi 2006 : 52).

Lakuan dalam pementasan tidak selalu secara fisik atau gerak-gerik tubuh. Lakuan dapat secara batin yang akan terlihat dari ekspresi aktor ketika berdialog

dalam situasi dan konflik tertentu. Ekspresi atau mimik wajah aktor akan menggambarkan bagaimana konflik batin yang sedang dialami tokoh dalam drama. Situasi batin dapat pula terlihat dari gerak-gerik fisik seseorang yang disebut sebagai dramatik action yang terbaik (Grebanier via Wiyatmi 2006 : 53).

B. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama di sekolah dapat diklasifikasikan kedalam dua golongan, yaitu pembelajaran naskah drama dan pementasan drama. Masing-masing juga terdiri atas dua jenis ajaran, yaitu pengajaran teori tentang teks (naskah) drama dan tentang teori pementasan drama (Waluyo 2001: 153-154). Richard Boleslavsky, seorang sutradara Hollywood terkemuka, memiliki ajaran untuk menjadi seorang pemain drama yang handal, yaitu sebagai berikut (Suryanto dan Haryanto, 2007: 85).

1. Konsentrasi atau Pemusatan Pikiran

Seorang aktor atau dalam hal ini disebut pemain drama, harus bisa melupakan dirinya dan menjadi orang lain. Untuk dapat mencapai hal tersebut, pemain harus memiliki konsentrasi yang kuat untuk menaklukkan dirinya, menundukkan panca indranya, urat-urat, dan setiap anggota badannya.

2. Ingatan Emosi

Seorang pemain kadang harus bersedih, senang, mabuk asmara, dendam, murka, dan emosi-emosi lainnya mengikuti situasi dan perkembangan cerita. Salah satu cara untuk membantu hal tersebut, pemain bisa mengingat-ingat segala emosi yang terpendam atau mengisi lembaran sejarah hidupnya.

3. Laku Dramatis

Jika pemain sudah berhasil menggali ingatan emosi, selanjutnya diwujudkan dalam laku dramatis, yaitu perbuatan yang penuh ekspresif dari emosi. Laku dramatis merupakan sarana penting dalam bermain drama.

4. Pembentukan Watak

Sebelum bermain drama, pemain harus memiliki gambaran watak tokoh yang akan diperankan. Watak disini bukan hanya perangai tetapi juga kecerdasan, status sosial, kehidupan masa lalu, dan hal-hal lain. Dengan gambaran tersebut, pemain mengidentifikasikan akting/laku yang dapat mengungkapkan watak tersebut kepada penonton. Misalnya, bagaimana cara berjalan, tertawa, dan duduk.

5. Observasi dan Pengamatan

Pemain harus menjadi observer atau pengamat kehidupan, hasil pengamatan tersebut akan sangat membantu ketika harus menampilkan adegan atau peran yang dimainkan.

Dalam pembelajaran drama (dan sastra) sebaiknya tidak hanya diberikan tentang teori pengetahuan drama. perlu adanya perumusan tujuan pembelajaran drama. Benjamin S. Bloom (via Waluyo, 2001: 160-167) membagi tujuan pembelajaran drama menjadi tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik.

C. Drama Improvisasi

Drama improvisasi sering disebut juga sebagai teater improvisasi. Teater improvisasi tidak memikirkan tentang *dramatic continuity* adalah suatu hubungan

yang erat antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain dalam laku dramatik (Harymawan, 1993: 184-185).

Pementasan drama dapat dimainkan berdasarkan teks atau tanpa teks dan cenderung spontanitas. Permainan drama dengan mengandalkan spontanitas disebut improvisasi. Pada permainan drama zaman dahulu, pementasan tidak berdasarkan pada naskah, namun hanya pada inti dan akhir cerita. Ketika seorang aktor bermain drama tanpa pegangan naskah (improvisasi), sutradara hanya memberikan cerita pokok atau garis besar, dan alur cerita selanjutnya aktor mengembangkan sendiri.

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 (gestur, 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. Untuk itu 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. Hal tersebut sudah pasti berguna dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Berbicara dengan seseorang atau lawan tutur memerlukan gestur atau olah tubuh, vokal atau

volume suara yang sesuai, diksi atau pemilihan kata yang tepat, dan ketepatan dalam menyampaikan sesuatu, sehingga pembelajaran drama yang berkaitan dengan keterampilan berbicara akan terpenuhi dengan adanya pelatihan improvisasi dalam drama.

1. Pengertian Improvisasi

Kata improvisasi sebenarnya berarti spontan. Drama-drama tradisional dan drama klasik kebanyakan bersifat improvisasi. Improvisasi dalam teater mutakhir digunakan untuk memberi nama drama mutakhir yang mementingkan gerak-gerakan (akting) 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).

Improvisasi adalah ciptaan spontan ketika seorang aktor bermain peran (Rendra, 1993: 70). Menurut Panuti Sudjiman (1990: 37) improvisasi merupakan penciptaan seketika, tanpa persiapan atau rencana. Menurut Ruth Beall Heining (1993: 184) improvisasi sebagai aktivitas drama yang dihasilkan secara spontan melalui suatu situasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapatlah dirumuskan bahwa improvisasi merupakan suatu aktivitas drama yang dihasilkan secara spontan dengan menggalakkan daya imajinasi, kreativitas dan inovasi seorang aktor berdasarkan rangsangan yang diberikan oleh pasangan atau lawan bermain. Improvisasi dalam pengertian saat ini merupakan latihan pengembangan dasar dari bentuk-bentuk pelatihan elemen dasar dalam drama dan pengembangan

kemampuan berbicara terhadap lawan tutur (olah vokal, olah tubuh, olah pikir dan olah rasa).

2. Jenis-Jenis Improvisasi Menurut Rendra

a. Improvisasi Solo

Di dalam latihan improvisasi ini aktor tidak mempunyai naskah, tidak mempunyai sutradara. Ia benar-benar sendiri, bahkan si aktor tidak mempunyai persiapan apapun, satu-satunya yang ia miliki hanyalah persiapan mental, karena ia berimprovisasi sendirian tanpa pasangan, maka disebut improvisasi solo.

b. Improvisasi dengan Perabotan

Yang dimaksud dengan perabotan disini adalah benda apa saja yang dijadikan alat atau perabotan disaat seorang aktor berlakon (berakting). Dalam permulaan berimprovisasi seorang aktor harus benar-benar tenang dan kosong, sehingga ketika seorang aktor berada di atas panggung ia dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di atas panggung sebagai wadah untuk berimprovisasi.

c. Improvisasi dengan Pasangan

Tampaknya memang sulit menyatukan dua orang mempunyai “karangan” sendiri-sendiri bertemu dalam satu lakon dan berpasangan. Bagaimana dua karangan bisa bertemu begitu saja tanpa dirancang bersama terlebih dahulu. Hal ini bisa saja terjadi asalkan karangan tersebut bukan merupakan karangan yang sudah seratus persen siap. Masing-masing “karangan” harus sekedar berada pada tahap permulaan saja. Ketika kedua permulaan karangan tersebut bertemu barulah keduanya berkembang bersama menjadi satu karangan.

d. Improvisasi dengan Rangka Cerita

Dalam bahasa Inggris rangka cerita disebut “plot”. Adapun yang dimaksud dengan rangka cerita ialah garis besar cerita atau inti cerita. Ketika aktor ludruk, ketoprak, lenong atau kesenian tradisional lainnya hendak mementaskan suatu lakon, hal yang akan mereka lakukan pertama kali adalah berkumpul bersama kemudian menentukan lakon yang akan dipilih. Setelah memilih lakon, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menguraikan rangka cerita, cukup untuk sekedar mengetahui inti cerita terutama bagian awal dan akhir cerita yang akan dipentaskan lalu kemudian berbagi peran, setelah semua mendapatkan peran, para aktor mulai memikirkan apa yang akan dilakukan diatas pentas dengan terlebih dahulu berkoordinasi dengan lawan main.

e. Improvisasi dengan Menanggapi Bunyi dan Musik

Kegunaan dari latihan improvisasi ini adalah untuk mempersiapkan agar akting seorang aktor di atas panggung tidak hanya jelas dan tepat, tetapi juga mengandung daya khayal yang mampu membuat penonton terpesona, dengan memanfaatkan irama musik yang mengiringi permainan sang aktor.

D. Media Pembelajaran Bersastra

1. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2002: 3). Gerlach via Ely (melalui Swandono, 1995: 68) mendefinisikan media, yaitu bahan atau peristiwa-peristiwa yang dipakai untuk menimbulkan kegiatan belajar-mengajar agar lebih efektif

dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Gagne dan Briggs (via Arsyad, 2002: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hamalik (melalui Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan rasa gembira bagi para siswa sehingga media dapat membantu dapat memantapkan pengetahuan pada benak para siswa, sehingga media dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2002: 16).

Sujana dan Rivai (2010: 2) memaparkan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak

hanya mendengarkan penilaian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Fungsi media dalam pembelajaran pada umumnya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas agar siswa lebih mudah dalam memahami bahan pembelajaran yang disampaikan guru maka memerlukan adanya media sebagai sarana penunjang. Sujana dan Rivai (2010: 4) menyatakan bahwa penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran.

Penggunaan media sangat bermanfaat apabila media yang dipilih berdasarkan kegunaan sesuai dengan fungsi dan manfaat. Media akan memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan media tersebut secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih secara cermat, hal ini disebabkan setiap media memiliki karakteristik sendiri.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajar sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan dan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.

- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat guru.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

2. Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran Drama

Kata komik berasal dari bahasa Perancis “*comique*” yang merupakan kata sifat yang berarti lucu atau menggelikan. Komik juga dikatakan berasal dari bahasa Belanda *komiek* yang berarti “pelawak”. Apabila diruntut dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “*komikos*” yang merupakan kata bentuk dari “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda (Rahadian dalam Nurgiyantoro, 2005:408). Dalam kaitan ini, komik sering dikonotasikan dengan hal-hal yang lucu dan unsur kelucuan itu antara lain dilihat dari segi gambarnya yang tidak proporsional tetapi mengena (Nurgiyantoro 2005: 409)

Menurut Nurgiyantoro (2005: 410) komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan. Sedangkan dalam KBBI (2008: 718) komik cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Gambar – gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun tetap sekedar sebagai ilustrasi

yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal.

Komik dapat diartikan sebagai rangkaian gambar masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita. Gambar-gambar itu pada umumnya dilengkapi balon-balon ucapan dan ada kalanya masih disertai dengan narasi sebagai penjelasan. Dalam kaitan ini, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Rahardian dalam Nurgiyantoro, 2005: 409).

Konsep pembelajaran dengan media komik adalah dengan menyajikan gambar-gambar dengan deretan alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Cerita akan muncul dari pengertian berdasarkan gambar komik yang dilihat oleh siswa sehingga siswa mendapat ide dan mengolah atau mengembangkan kreatifitas siswa.

Will Einser (via Mc Cloud 2008: 7) mengungkapkan bahwa komik merupakan sebuah seni berurutan. Sebuah gambar jika dilihat satu-persatu hanya akan menjadi gambar, ketika gambar tersebut disusun secara berurutan sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. Dengan demikian, siswa dapat mengolah idenya berdasarkan pada gambar yang telah disediakan. Dalam hal ini, siswa dituntut memiliki daya imajinasi sehingga dapat bermain peran secara aktif.

Banyak sekali manfaat yang bisa diambil dari sebuah gambar untuk dijadikan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, dengan demikian komik dapat menjadi media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui bermain peran. Dengan media komik, akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide atau imajinasi. Selain itu, siswa dapat menyusun ide-idenya berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik, serta akan menambah kegembiraan dan motivasi dalam pembelajaran bermain peran (Muslich, 2009: 139). Melalui gambar komik siswa akan mudah menangkap makna yang terkandung di dalamnya sehingga akan membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang kemudian dituangkan dalam bentuk dialog. Gambar yang tersaji dalam gambar komik akan memotivasi siswa sehingga memperkaya inspirasi siswa menciptakan dialog dalam drama.

3. Nilai Didik dalam Media Komik

Komik bersifat menghibur, namun tidak bisa dipandang sebelah mata dalam membentuk mentalitas pembacanya. Gambar komik, memiliki nilai pendidikan yang cukup besar terutama untuk menarik perhatian atau minat dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran (Wibawa dan Farida Mukti, 2001: 63). Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan tidak rinci dengan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar dikelas bukan hanya untuk mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi juga membutuhkan peran aktif siswa.

Pendapat lainnya, menurut Rumampuk (1988: 28), media komik dimasukkan kedalam kategori media visual, atau lebih tepatnya media gambar diam dan gratis. Menurut Rumampuk (1988: 31) komik memiliki nilai edukatif. Jadi, komik termasuk dalam kategori alat bantu atau media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran karena mempunyai nilai pendidikan.

E. Kerangka Pikir

Selayaknya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, drama harus diajarkan secara sungguh-sungguh kepada setiap siswa. Hal tersebut mengingat pentingnya manfaat pengembangan daya berpikir dari pembelajaran drama. Pada kenyataannya pembelajaran drama masih dianggap kegiatan yang membosankan. Pembelajaran drama pada umumnya hanya menuntut siswa untuk belajar memerankan tokoh dengan cara atau metode yang biasa dengan media naskah drama. Penggunaan media yang hanya sebatas itu tidak akan memunculkan kreativitas siswa dan keterampilan berbicara yang menjadi standar kompetensi dari pembelajaran ini kurang tersentuh.

Salah satu upaya dapat dilakukan untuk mencapai kondisi yang sudah dipaparkan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang sudah teruji keefektifannya diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memberikan keefektifan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengujian terhadap salah satu alternatif media pembelajaran ini sangat penting dilakukan. Hasil pengujian media

pembelajaran yang dilakukan dengan penelitian diharapkan memberikan kepastian keefektifan dari media yang akan diuji.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Galuh Cita Sagami pada tahun 2012 dengan judul Keefektifan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada siswa kelas VII SMPN 1 Wates. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan hasil Uji-t yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0. Uji-t skor pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t hitung adalah 3,701 dengan db = 57, dan nilai $p = 0,000$ ($p = 0,000 < 0,050$). Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibanding dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dapat dilihat dari Uji-t kenaikan skor kedua kelompok dan gain skor dari masing-masing kelompok. Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 3,132 dengan df 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,003 < 0,05$). Skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yakni sebesar 10,20.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Paradigma Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode eksperimen dengan alasan penelitian ini berusaha mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya (Sudjana, 2009: 19). Penelitian eksperimen terdiri atas tiga ciri pokok, yakni: (1) adanya variabel bebas yang dimanipulasikan, (2) adanya pengendalian atau pengontrolan semua variabel lain kecuali variabel bebas, dan (3) adanya pengamatan atau pengukuran terhadap variabel terikat sebagai efek variabel bebas (Sudaryanto, 2009: 19).

Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah *Quasi Eksperiment Design* yang terbagi menjadi dua jenis desain, yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. Berikut ini merupakan pola desain *nonequivalent control group design*.

Tabel 1: *Nonequivalent Control Group Desain*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posstest</i>
E	O_1	X	O_2
K	O_3	Y	O_4

Keterangan:

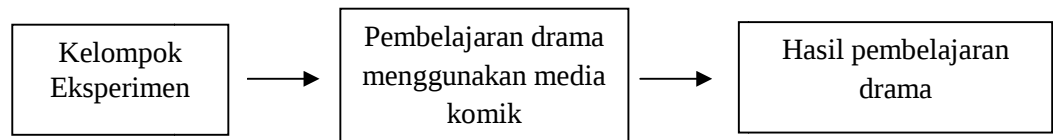
- E : kelompok eksperimen
- K : kelompok kontrol
- X : pembelajaran dengan menggunakan media komik
- Y : pembelajaran tanpa menggunakan media komik

- O_1 : proses untuk kelompok eksperimen
 O_2 : proses untuk kelompok eksperimen
 O_3 : proses untuk kelompok kontrol
 O_4 : proses untuk kelompok kontrol

2. Paradigma Penelitian

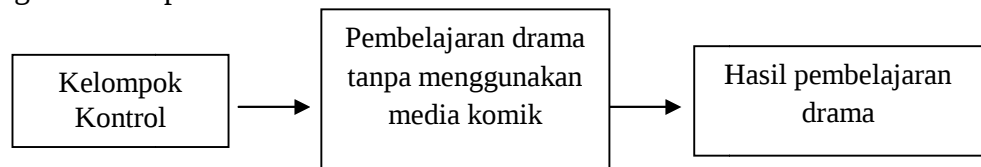
Paradigma penelitian merupakan model realisasi antara variabel-variabel dalam suatu kegiatan penelitian. Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

a) Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 1: Paradigma Kelompok Eksperimen

b) Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 2: Paradigma Kelompok Kontrol

Dari bagan paradigma penelitian di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenai pengukuran dengan *pretest*. Manipulasi eksperimen menggunakan media komik untuk kelompok eksperimen dan perlakuan tanpa menggunakan media komik untuk kelompok kontrol dalam pembelajaran drama. Setelah itu, kedua kelompok dikenai pengukuran dengan menggunakan *posttest*.

B. Variabel Penelitian

Variabel ialah ciri-ciri atau karakteristik individu yang terdapat dalam suatu kelompok atau komunitas, dan ciri-ciri terealisasi ke dalam wujud variasi-variasi dari komunitas (Sudaryanto, 2000: 72). Arikunto (2006: 118) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Menurut Sudaryanto (2000: 74) dalam penelitian eksperimen variabel dibedakan menjadi dua macam, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media komik , sedangkan variabel terikatnya yaitu pembelajaran drama.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

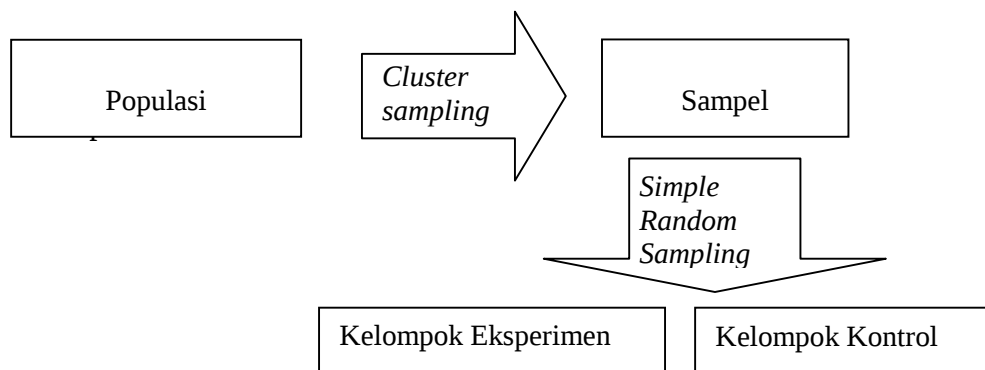
Populasi sering diartikan sebagai seluruh komunitas yang dijadikan subjek atau sasaran penelitian (Sudaryanto, 2000: 82). Populasi disebut juga keseluruhan semesta (*universe*) dan dapat didefinisikan sebagai semua anggota dari suatu kesatuan orang, kejadian atau benda yang akan kita jadikan sasaran generalisasi hasil-hasil penelitian kita (Borg dan Gall via Suharto, 1988: 64).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014. Seluruh siswa tersebut terbagi dalam tujuh kelas, yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPA 5, XI IPS 1, XI IPS2 dengan jumlah siswa 192.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 132). Sampel mengacu kepada sejumlah anggota dari suatu populasi yang sekaligus dapat dijadikan wakil dari populasi tersebut (Suharto, 1988: 65). Pada intinya sampel merupakan bagian dari suatu populasi yang akan diteliti. Teknik penyampelan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah cluster sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan membagi populasi menjadi beberapa kelompok (*cluster*) berdasar karakteristik atau beberapa karakteristik yang sama.

Setelah diperoleh sampel yang diambil dari populasi, untuk menentukan pembagian kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan teknik *Simple Random Sampling* yang mempunyai pengertian sebagai suatu teknik pengambilan sampel secara acak (*random*) untuk menghindari “bias” dari peneliti. Teknik *simple random sampling* yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik undian. Setelah melalui proses pengambilan sampel, diperoleh kelas XI IPA 3 sebagai kelompok Kontrol dan XI IPA 1 sebagai kelompok eksperimen. Proses pengambilan sampel digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3: **Proses pengambilan sampel**

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 9 Yogyakarta yang terletak di Jalan Sagan 1 Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2013/2014 yaitu kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol dan XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada jam pelaksanaan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menyesuaikan jadwal. Proses penelitian dilaksanakan pada bulan April–Mei 2014, semester genap tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu (1) tahap pengukuran awal keterampilan bermain peran (*pretest*) pada kedua kelompok, (2) tahap perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (3) tahap pelaksanaan tes akhir (*posttest*) bermain peran. Proses pengumpulan data penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tabel Proses Pengumpulan Data

No	Kelompok	Kelas	Waktu	Keterangan
1	Eksperimen	XI IPA 1	21 April 2014	<i>Pretest</i>
2	Eksperimen	XI IPA 1	23 April 2014	Perlakuan
3	Eksperimen	XI IPA 1	25 April 2014	Perlakuan
4	Eksperimen	XI IPA 1	26 April 2014	Perlakuan
5	Eksperimen	XI IPA 1	28 April 2014	Perlakuan
6	Eksperimen	XI IPA 1	29 April 2014	<i>Posttest</i>

7	Kontrol	XI IPA 3	21 April 2014	<i>Pretest</i>
8	Kontrol	XI IPA 3	29 April 2014	Perlakuan
9	Kontrol	XI IPA 3	1 Mei April 2014	Perlakuan
10	Kontrol	XI IPA 3	2 Mei April 2014	Perlakuan
11	Kontrol	XI IPA 3	5 Mei April 2014	Perlakuan
12	Kontrol	XI IPA 3	6 Mei 2014	<i>Posttest</i>

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengukuran sebelum Eksperimen

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengontrolan terhadap variabel non-eksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Pada tahap ini, disiapkan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penentuan kedua kelompok ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Cara yang digunakan untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah undian.

Setelah menentukan sampel, peneliti mempersiapkan materi, instrumen dan media komik yang akan digunakan untuk mengajar. Pada tahap ini, dilakukan *pretest* berupa kemampuan menyimak baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. *Pretest* diadakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil awal pembelajaran drama oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan. *Pretest* juga dilakukan untuk menyamakan antara

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini dilakukan karena kedua kelompok harus berangkat dari keadaan yang sama.

2. Pelaksanaan (*Treatment*)

Pertama, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberi *pretest* yang sama dan dianggap berkemampuan sama. Langkah selanjutnya yaitu pemberian *treatment* untuk mengetahui keefektifan media komik dalam pembelajaran drama. Pemberian *treatment* bertujuan untuk mengambil data dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yang dijadikan sampel. Di dalam hal ini, perlakuan di kelas kontrol tidak menggunakan media komik, sedangkan perlakuan di kelas eksperimen menggunakan media komik.

Guru bertindak sebagai pelaku manipulasi dalam proses perlakuan. Pelaku manipulasi yang dimaksud adalah guru memberikan perlakuan terhadap siswa dengan menggunakan media komik ketika mengajar pembelajaran drama pada kelompok eksperimen. Siswa bertindak sebagai unsur yang menjadi sasaran manipulasi. Peneliti bertindak sebagai pengamat untuk mengamati proses pembelajaran.

3. Pengukuran sesudah Eksperimen

Setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan, langkah yang dilakukan yaitu memberikan *posttest* yang berbentuk sama atau identik dengan *pretest* yang sudah diberikan sebelumnya. Pemberian *posttest* kemampuan berbicara melalui memerankan tokoh dalam drama bertujuan untuk melihat perbedaan hasil pembelajaran drama setelah diberi perlakuan. Selain itu, *posttest* kemampuan berbicara melalui memerankan tokoh dalam drama digunakan untuk

membandingkan skor yang dicapai pada saat *pretest* dan *posttest*. Apakah nantinya hasil rata-rata siswa sama, semakin meningkat, atau semakin menurun. Pada proses ini dapat diketahui apakah kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah serentetan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1996: 223).

Pada penelitian ini terdapat dua macam data, yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Data ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. *Pretest* digunakan untuk mengetahui prestasi siswa sebelum mendapat perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Tes ini dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran diambil di dalam kelas dan materi yang diambil adalah materi pembelajaran drama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah praktek pemeranan. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes drama satu babak yang dinilai berdasarkan aspek yang telah ditentukan yaitu, artikulasi, intonasi, penjedaan, mimik, *gesture*, penghayatan, *blocking*, diksi, dan

improvisasi. Instrumen penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori dari Harymawan (1993:45-62). Adapun Instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 5 hal 86.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006: 158). Nurgiyantoro (2004: 337-339) menyatakan ada dua kategori validitas. Kategori pertama adalah validitas yang pertimbangannya lewat analisis rasional. Kategori kedua adalah validitas yang pertimbangannya berdasarkan analisis empirik. Jenis validitas yang termasuk dalam kategori pertama adalah validitas isi dan validitas konstruk, sedangkan yang termasuk dalam kategori kedua adalah validitas sejalan, validitas kriteria dan validitas ramalan.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah validitas isi. Validitas digunakan untuk mengetahui seberapa besar instrumen tersebut telah mencerminkan hasil yang dikehendaki. Tes praktek pemeranan dalam pembelajaran drama disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), khususnya untuk kelas XI. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam pembelajaran drama juga dikonsultasikan terlebih dahulu pada ahlinya (*expert judgement*) yaitu dosen pembimbing dan guru bahasa Indonesia.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keterandalan atau kepercayaan suatu instrumen (Arikunto, 2006: 178). Reliabilitas menunjuk pada suatu instrumen yang dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan prosedur Konsistensi Internal *Alpha Cronbach* karena skor instrumen yang digunakan berbentuk nilai skala. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* tersebut diinterpretasikan dengan tingkat keandalan koefisiensi korelasi. Menurut Arikunto (2006: 245), interpretasi tersebut adalah sebagai berikut.

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

Pengujian reliabilitas dilakukan sebelum pretest pembelajaran drama. Uji reliabilitas ini dilakukan diluar sampel tetapi masih dalam populasi, yaitu kelas XI IPA 5. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan SPSS seri 17.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan rumus uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan *pretest* dan *posttest* terhadap kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mrnggunakan media komik dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media komik .

Teknik analisis data dengan uji-t harus memenuhi persyaratan: (1) uji normalitas, dan (2) uji homogenitas. Pengujian uji-t, uji normalitas, uji homogenitas dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS seri 17.

Berikut ini akan dijabarkan beberapa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* (uji K-S). Interpretasi hasil normalitas dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

- (a) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha* 5% (*Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- (b) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha* 5% (*Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Interpretasi hasil uji homogenitas dengan melihat nilai *Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasinya sebagai berikut.

- (a) Jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 (*Sig. (2-tailed)* < 0,05) maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).

(b) Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (*Sig. (2-tailed)* > 0,05) maka kedua varian sama secara signifikan (homogen).

2. Penerapan Teknik Analisis Data

Penerapan teknik analisis data yang akan digunakan antara lain, uji-t sampel berhubungan dan uji-t sampel bebas (Nurgiyantoro, 2009: 181). Adapun interpretasi dari uji-t adalah sebagai berikut.

a. Uji-t Sampel Berhubungan

Pada penelitian ini menggunakan statistik uji-t untuk sampel berhubungan guna melakukan analisis karena uji-t untuk sampel berhubungan merupakan teknik statistik untuk menguji keefektifan media komik dalam pembelajaran drama.

Penghitungan uji-t sampel berhubungan dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS seri 17. Hasil uji-t sampel berhubungan dengan menggunakan SPSS seri 17 ditunjukkan oleh penghitungan *t-test* pada tabel *Paired Samples Test*. Harga *t* hitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya (Sugiyono, 2012: 97). Besarnya nilai *t* hitung pada *Paired Samples Test* ditunjukkan oleh angka pada baris *t* dengan signifikansi sebesar 5% (0,05).

b. Uji-t Sampel Bebas

Penelitian ini menggunakan statistik uji-t untuk sampel bebas guna melakukan analisis karena uji-t untuk sampel bebas merupakan teknik statistik untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara kelompok-kelompok yang diuji. Penghitungan uji-t sampel bebas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS seri 17. Hasil uji-t sampel bebas dengan menggunakan SPSS seri 17

ditunjukkan oleh penghitungan *t-test* pada tabel *Independent Samples Test*. Harga *t* hitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya (Sugiyono, 2012: 97). Besarnya nilai *t* hitung pada tabel *Independent Samples Test* ditunjukkan angka pada baris *t* dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05).

J. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nihil (H_0). Hipotesis ini menyatakan tidak adanya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat (tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol). Rumus hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$1. \quad H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

H_a : Ada perbedaan hasil pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

2. $H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Media komik tidak efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

H_a : Media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran drama antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan media komik dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. Data dalam penelitian ini meliputi data skor awal (*pretest*) dan data skor akhir (*posttets*). Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

a. *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

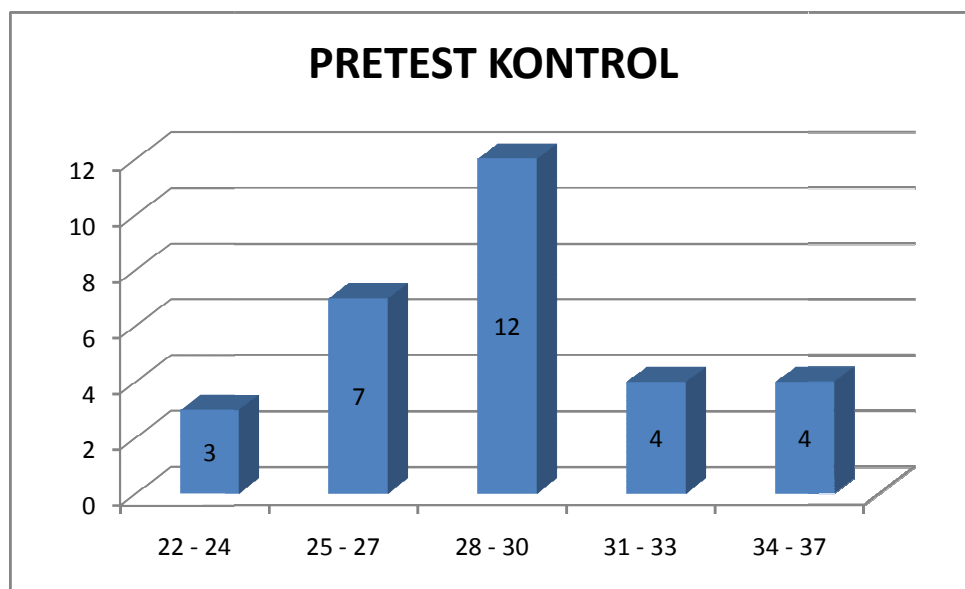
Kelompok kontrol merupakan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil awal pembelajaran drama. Subjek pada *pretest* kelompok kontrol sebanyak 30 siswa. Dari hasil *pretest* pembelajaran drama, diperoleh data skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 37 dan skor terendah adalah 22 dengan total maksimal skor 45.

Dengan menggunakan program komputer SPSS versi 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) yang diraih siswa kelompok kontrol pada saat *pretest* sebesar 29; modus (*mode*) sebesar 28; skor tengah (*median*) sebesar 28; dan simpangan bakunya sebesar 3,553. Distribusi frekuensi skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

no	Interval			F	%
1	22	-	24	3	10%
2	25	-	27	7	23%
3	28	-	30	12	40%
4	31	-	33	4	13%
5	34	-	37	4	13%
JUMLAH				30	100%

Tabel 3 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 1: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

Berdasarkan Tabel 3 dan Grafik 1 distribusi frekuensi skor *pretest* kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan skor 22-24 ada 3 siswa, siswa yang mendapat skor 25-27 ada 7 siswa, siswa yang mendapat skor 28-30 ada 12 siswa, siswa yang mendapat skor 31-33 ada 4 orang siswa, dan siswa yang mendapat skor 34-37 ada 4 siswa.

Dari data statistik yang dihasilkan, kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol dibagi menjadi lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol disajikan dalam Tabel 4 dan Diagram 1 berikut.

Tabel 4: Kategori Kecenderungan Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

NO	INTERVAL	KRITERIA	F	%
1	$X \geq 34.33$	Baik Sekali	1	3%
2	$30.78 \leq X < 34.33$	Baik	7	23%
3	$27.22 \leq X < 30.78$	Cukup Baik	12	40%
4	$23.67 \leq X < 27.22$	Kurang Baik	8	27%
5	$X < 23.67$	Tidak Baik	2	7%
JUMLAH			30	100%

Tabel 4 di atas dapat disajikan dalam bentuk *pie* sebagai berikut.

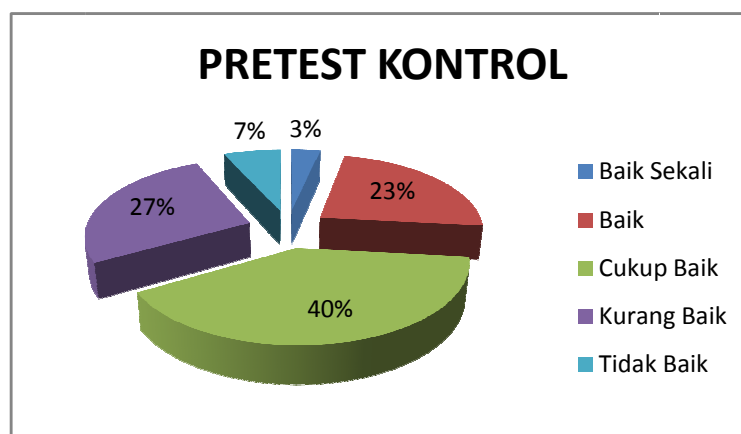


Diagram 1: Kategori Kecenderungan Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

Dari Tabel 4 dan Diagram *pie* kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 3% siswa yang skornya masuk kategori baik sekali, 23% siswa yang masuk ke dalam

kategori baik, 40% siswa dikatakan cukup baik, 27% siswa kurang baik, dan 7% siswa masuk ke dalam kategori tidak baik.

b. Pretest Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

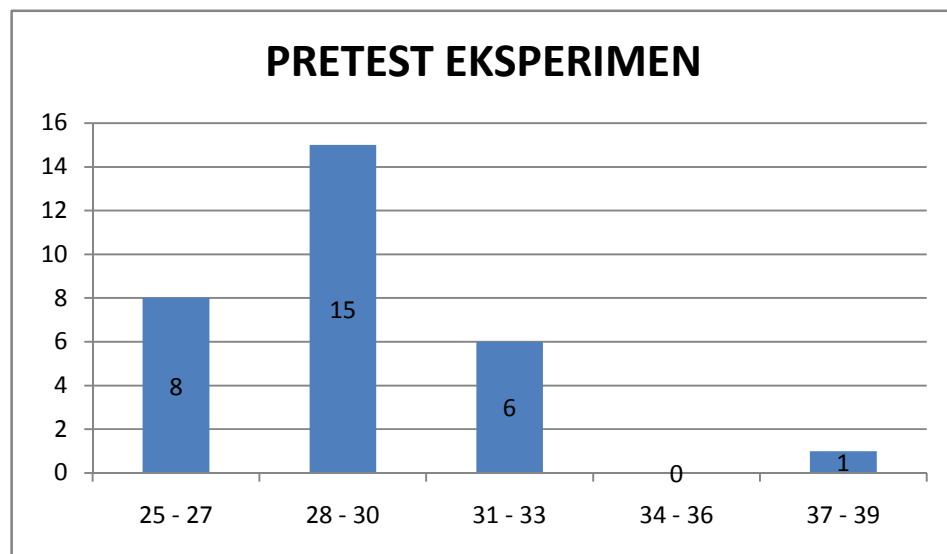
Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan media komik dalam pembelajaran drama. Subjek pada *pretest* kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa. Dari hasil *pretes* pembelajaran drama, diperoleh data skor tertinggi yang dicapai siswa yaitu 37 dan skor terendah yaitu 26 dari total skor maksimal 45.

Dengan menggunakan program komputer SPSS versi 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) yang diraih siswa kelompok eksperimen pada saat *pretest* sebesar 29,27; modus (*mode*) sebesar 30; skor tengah (*median*) 29; dan simpangan bakunya sebesar 2,406. Distribusi frekuensi skor *pretest* pembelajaran drama kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

No	Interval			F	%
1	25	-	27	8	27%
2	28	-	30	15	50%
3	31	-	33	6	20%
4	34	-	36	0	0%
5	37	-	39	1	3%
JUMLAH				30	100%

Tabel 5 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 2: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Tabel 5 dan Grafik 2 distribusi frekuensi skor *pretest* kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan skor 22-27 ada 8 siswa, siswa yang mendapat skor 28-30 ada 15 siswa, siswa yang mendapat skor 31-33 ada 6 siswa, tidak ada siswa yang mendapat skor 34-36, dan siswa yang mendapat skor 37-39 ada 1 siswa.

Dari data statistik yang dihasilkan, kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok eksperimen dibagi menjadi lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 6 dan Diagram 2 berikut.

Tabel 6: Kategori Kecenderungan Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

NO	INTERVAL	KRITERIA	F	%
1	$X \geq 32.88$	Baik Sekali	2	7%
2	$30.47 \leq X < 32.88$	Baik	5	17%
3	$28.06 \leq X < 30.47$	Cukup Baik	9	30%
4	$25.66 \leq X < 28.06$	Kurang Baik	14	47%
5	$X < 25.66$	Tidak Baik	0	0%
JUMLAH			30	100%

Tabel 6 di atas dapat disajikan dalam bentuk *pie* sebagai berikut.

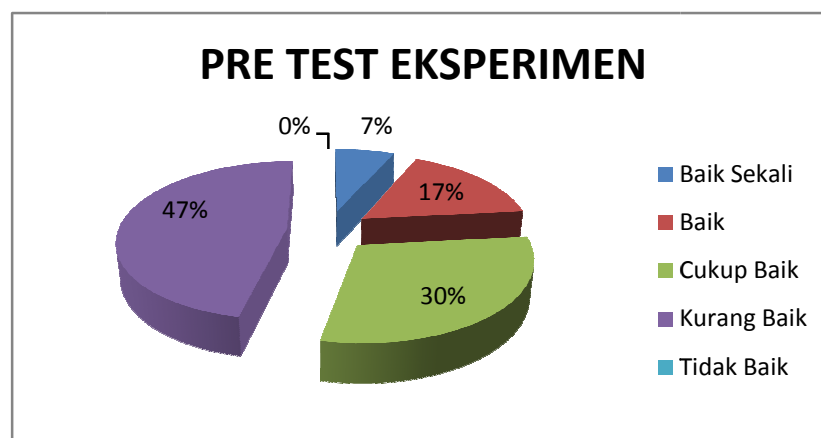


Diagram 2: Kategori Kecenderungan Skor *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

Dari Tabel 6 dan Diagram *pie* kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 7% siswa yang skornya masuk kategori baik sekali, 17% siswa yang masuk ke dalam kategori baik, 30% siswa dikatakan cukup baik, 47% siswa kurang baik, dan tidak ada yang masuk dalam kategori tidak baik.

c. *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

Pemberian *posttest* pembelajaran drama pada kelompok kontrol bertujuan untuk melihat hasil pembelajaran drama tanpa menggunakan media komik. Dari hasil tes pemeranan dalam pembelajaran drama saat *posttest* diperoleh data skor

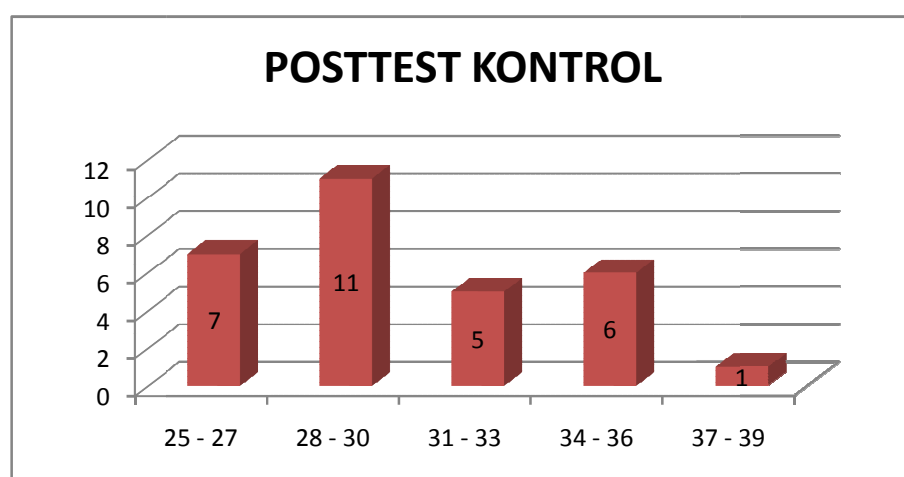
tertinggi yang dicapai siswa yaitu 39 dan skor terendah yaitu 22 dengan total maksimal skor 45.

Dengan menggunakan program komputer SPSS versi 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) yang diraih siswa kelompok kontrol saat *posttest* sebesar 30,23; modus (*mode*) sebesar 27; skor tengah (*median*) 29; dan simpangan bakunya sebesar 3,390. Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara melalui pembelajaran drama dengan improvisasi kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

No	Interval			F	%
1	25	-	27	7	23%
2	28	-	30	11	37%
3	31	-	33	5	17%
4	34	-	36	6	20%
5	37	-	39	1	3%
JUMLAH				30	100%

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



Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

Berdasarkan Tabel 7 dan Grafik 3 distribusi frekuensi skor *posttest* kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan skor 25-27 ada 7 siswa, siswa yang mendapat skor 28-30 ada 11 siswa, siswa yang mendapat skor 31-33 ada 5 siswa, siswa yang mendapat skor 34-36 ada 6 siswa, dan siswa yang mendapat skor 37-39 ada 1 siswa.

Dari data statistik yang dihasilkan, kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol dibagi menjadi lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran drama kelompok kontrol disajikan dalam Tabel 8 dan Diagram 3 berikut.

Tabel 8: Kategori Kecenderungan Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

NO	INTERVAL	KRITERIA	F	%
1	$X \geq 35.32$	Baik Sekali	1	3%
2	$31.39 \leq X < 35.32$	Baik	9	30%
3	$28.54 \leq X < 31.39$	Cukup Baik	9	30%
4	$25.15 \leq X < 28.54$	Kurang Baik	9	30%
5	$X < 25.15$	Tidak Baik	2	7%
JUMLAH			30	100%

Tabel 8 di atas dapat disajikan dalam bentuk *pie* sebagai berikut.

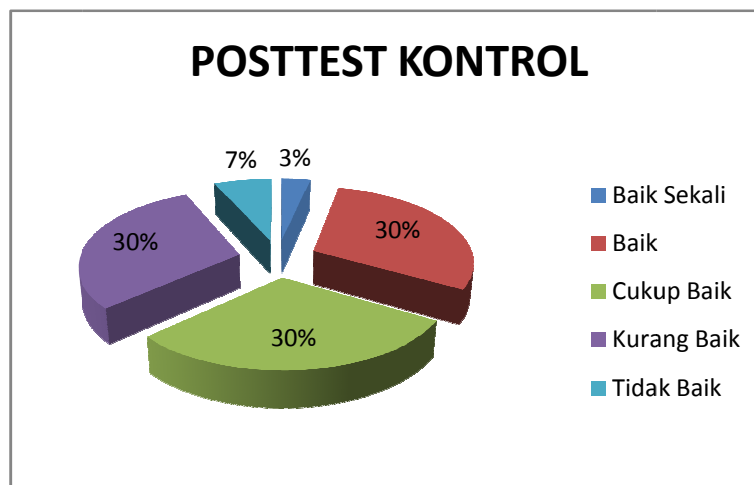


Diagram 3: Kategori Kecenderungan Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol

Dari Tabel 8 dan Diagram *pie* kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran drama kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 3% siswa yang skornya masuk kategori baik sekali, 30% siswa yang masuk ke dalam kategori baik, 30% siswa dikatakan cukup baik, 30% siswa masuk dalam kategori kurang baik, dan 7% siswa masuk dalam kategori tidak baik.

d. *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

Pemberian *posttest* pembelajaran drama pada kelompok eksperimen bertujuan untuk melihat hasil pembelajaran drama menggunakan media komik. Dari hasil tes pemeranan dalam pembelajaran drama saat *posttest* diperoleh data skor tertinggi yang dicapai siswa yaitu 39 dan skor terendah yaitu 27 dengan total maksimal skor 45.

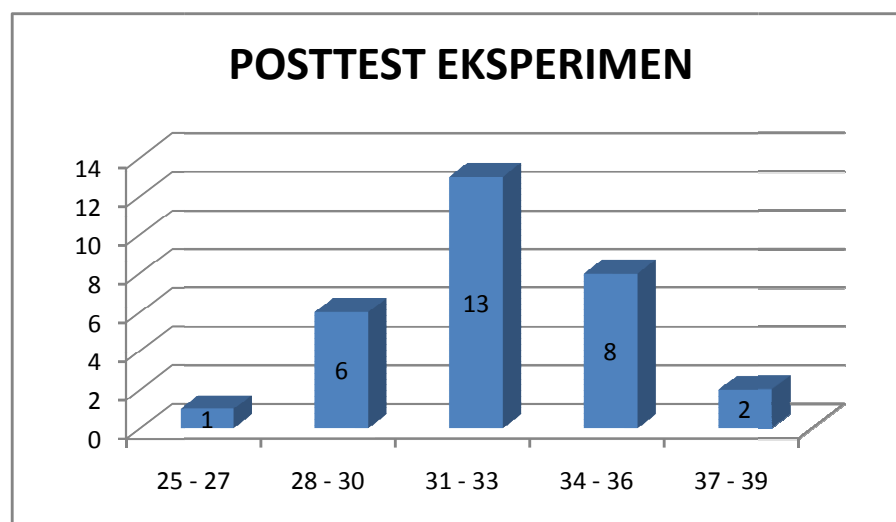
Dengan menggunakan program komputer SPSS versi 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) yang diraih siswa kelompok kontrol pada saat pascates sebesar 32,67; modus (*mode*) sebesar 32; skor tengah (*median*) 32; dan

simpangan bakunya sebesar 2,604. Distribusi frekuensi skor *posttest* pembelajaran drama kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

no	Interval			F	%
1	25	-	27	1	3%
2	28	-	30	6	20%
3	31	-	33	13	43%
4	34	-	36	8	27%
5	37	-	39	2	7%
JUMLAH				30	100%

Tabel 9 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 4: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Tabel 9 dan Grafik 4 distribusi frekuensi skor *posttest* pembelajaran drama kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan skor 25-27 ada 1 siswa, siswa yang mendapat skor 28-30 ada 6 siswa, siswa yang mendapat skor 31-33 ada 13 siswa, siswa yang mendapat 34-36 ada 8 siswa, dan siswa yang mendapat skor 37-39 ada 2 siswa.

Dari data statistik yang dihasilkan, kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran drama kelompok eksperimen dibagi menjadi lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran drama kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 10 dan Diagram 4 berikut.

Tabel 10: Kategori Kecenderungan Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

NO	INTERVAL	KRITERIA	F	%
1	$X \geq 36.57$	Baik Sekali	2	7%
2	$33.97 \leq X < 36.57$	Baik	8	27%
3	$31.36 \leq X < 33.97$	Cukup Baik	11	37%
4	$28.76 \leq X < 31.36$	Kurang Baik	8	27%
5	$X < 28.76$	Tidak Baik	1	3%
JUMLAH			30	100%

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

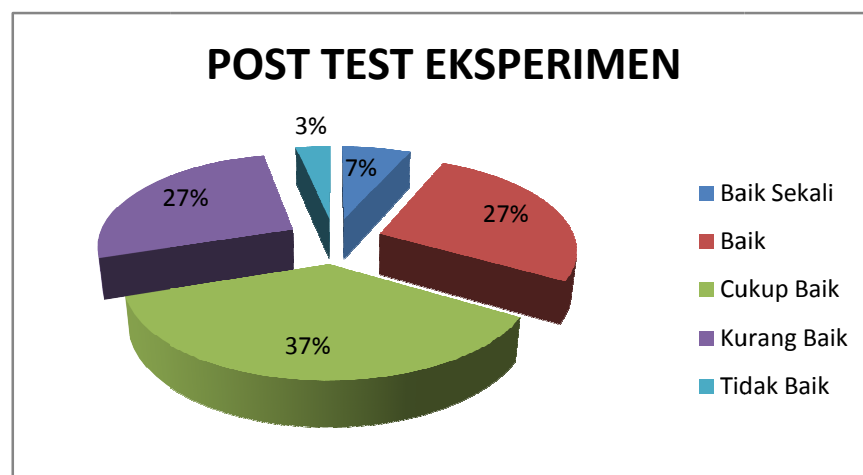


Diagram 4: Kategori Kecenderungan Skor *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen

Dari Tabel 10 dan Diagram pie kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran drama kelompok eksperimen di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 7% siswa yang skornya masuk kategori baik sekali, 27% siswa yang

masuk ke dalam kategori baik, 37% siswa dikatakan cukup baik, 27% siswa kurang baik, dan 3% siswa masuk ke dalam kategori tidak baik.

e. Rangkuman Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor *pretest* dan *posttest* pembelajaran drama pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen meliputi jumlah subjek (N), mean ($\bar{X}$), mode (Mo), dan median (Mdn). Rangkuman hasil analisis statistik deskriptif skor *pretest* dan *posttest* kedua kelompok disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 11: Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	N	$\bar{X}$	Mo	Md	Skor Terendah	Skor Tertinggi
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	30	29,00	28	28	22	37
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	30	29,27	30	29	26	37
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	30	30,23	27	29	25	39
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	30	32,67	32	32	27	39

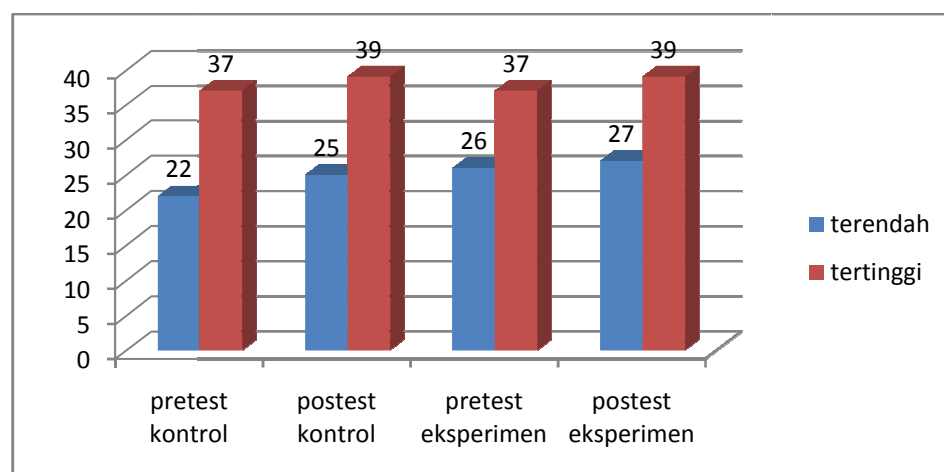
Tabel 11 di atas dapat dibandingkan antara skor *pretest* dan skor *posttest* pembelajaran drama yang dimiliki oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Saat *pretest* kelompok kontrol, skor tertinggi yang diperoleh yaitu 37 dan skor terendah yaitu 22. Pada saat *posttest*, skor tertinggi yang diperoleh kelompok kontrol yaitu 39 dan skor terendah yaitu 25 dengan jumlah skor maksimal 45.

Pada saat *pretest* pembelajaran drama kelompok eksperimen, skor tertinggi yang diperoleh yaitu 37 dan skor terendah yaitu 26. Sementara itu, pada saat

posttest skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 39 dan skor terendah yaitu 27 dengan jumlah skor maksimal 45.

Skor rata-rata (*mean*) antara skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Pada saat *pretest*, skor rata-rata kelompok kontrol sebesar 29,00 sedangkan skor rata-rata pada saat *posttest* sebesar 30,23. Skor rata-rata kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 1,23. Skor rata-rata kelompok eksperimen pada saat *pretest* adalah 29,27, sedangkan pada saat *posttest* adalah 32,67. Skor rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 3,40.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada peningkatan skor rata-rata kelompok kontrol. Perbedaan skor rata-rata kedua kelompok tersebut adalah sebesar 2,17. Hasil perbandingan data statistik pembelajaran drama kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk Grafik sebagai berikut.



Grafik 5: Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Setelah dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians disajikan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas sebaran data dilakukan pada data yang diperoleh dari kegiatan *pretest* dan *posttest* pembelajaran drama, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai P yang diperoleh dari hasil penghitungan lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data hasil pembelajaran drama kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

Tabel 12: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	Sig. (2-tailed) Kolmogorov Smirnov	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,790	Asymp. Sig. (2-tailed) 0,561 > 0,050: Normal
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,917	Asymp. Sig. (2-tailed) 0,370 > 0,050: Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,960	Asymp. Sig. (2-tailed) 0,315 > 0,050: Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,736	Asymp. Sig. (2-tailed) 0,651 > 0,050: Normal

Hasil penghitungan uji normalitas sebaran data diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 (5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* pembelajaran drama kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dengan bantuan program komputer SPSS versi 17.0. Syarat varians data dikatakan bersifat homogen apabila nilai signifikansi hasil penghitungan lebih besar dari derajat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 (5%). Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas varians data *pretest* dan *posttest* pembelajaran drama disajikan sebagai berikut.

Tabel 13: Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Varians Pembelajaran Drama

Data	<i>Levene Statistic</i>	Db	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	3,796	58	0,056	Sig 0,056 > 0,050: Homogen
<i>Posttest</i>	3,466	58	0,068	Sig 0,068 > 0,050: Homogen

Melalui hasil penghitungan uji homogenitas varians data *pretest* dapat diketahui skor hasil tes dari *Levene* sebesar 3,796, db 58, dan signifikansi 0,056. Oleh karena signifikansinya lebih besar daripada 0,05 (5%), data *pretest* pembelajaran drama dalam penelitian ini mempunyai varians yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varians.

Melalui hasil penghitungan uji homogenitas varians data *posttest* dapat diketahui skor hasil tes dari *Levene* sebesar 3,466, db 58, dan signifikansi 0,068. Oleh karena signifikansinya lebih besar daripada 0,05 (5%), data *posttest* pembelajaran drama dalam penelitian ini mempunyai varians yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varians. Dari rangkuman di atas dapat diketahui bahwa varians data *pretest* dan *posttest* pembelajaran drama bersifat homogen.

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 komik dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. Analisis data tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS 17.0.

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Ada perbedaan pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.”. Hipotesis tersebut adalah Hipotesis alternatif (H_a). Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan mengubah H_a menjadi H_0 (Hipotesis nol) yang berbunyi “Tidak ada perbedaan pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.” Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 14: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	t_h	t_t	db	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	3,118	2,000	58	$t_h > t_t = (3,118 > 2,000)$: Signifikan

Dari tabel 14 di atas, dapat diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 3,118, dengan db 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_t) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_t pada signifikansi 5% ($t_h : 5,646 > t_t : 2,000$ pada signifikansi 5%).

Berdasarkan penghitungan uji-t tersebut, dapat diketahui hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Tidak ada perbedaan pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta (**ditolak**).

H_a = Ada perbedaan pembelajaran drama yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta (**diterima**).

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta”.

Hipotesis tersebut adalah Hipotesis alternatif (H_a). Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan mengubah H_a menjadi H_0 (Hipotesis nol) yang berbunyi “Media komik tidak efektif digunakan dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta”. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 15: Rangkuman Hasil Uji-t *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	t_h	t_t	db	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	10,995	2,045	29	$t_h > t_t =$ (10,995 > 2,042) : Signifikan

Dari tabel 15 di atas, dapat diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 10,995 dengan db 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_t) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_t pada signifikansi 5% ($t_h : 10,995 > t_t: 2,000$ pada signifikansi 5%).

Berdasarkan penghitungan uji-t tersebut, dapat diketahui hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Media komik tidak efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta **(ditolak)**.

H_a = Media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta **(diterima)**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara keseluruhan memperlihatkan adanya keefektifan komik dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. 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 Pembelajaran Drama Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Sebelum diadakan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran drama kelas XI SMAN 9 Yogyakarta dengan menggunakan media komik tanpa teks, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pretest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kegiatan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2014. Kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

Pada kegiatan *pretest* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diadakan dalam bentuk praktek pemeranan dalam pembelajaran drama satu babak. Praktek pemeranan dalam pembelajaran drama 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. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran drama. 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. Siswa masih belum fokus pada pementasan dan masih malu-malu dalam memainkan peran yang dimainkannya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran drama belum kondusif.

Pementasan yang disajikan saat *pretest* dapat dilihat dari gambar-gambar berikut ini.



Gambar 4 : Praktek Pemeranan *Pretest* Kelompok Eksperimen



Gambar 5 : Praktek Pemeranan *Pretest* Kelompok Kontrol

Pada gambar 4, terlihat siswa dari kelompok eksperimen sedang berdialog ketika praktek pemeranan. Dialog yang dilakukan masih kaku dengan *blocking* yang monoton. Selain itu juga terlihat ekspresi dan *gesture* yang membosankan. Hal yang sama juga dapat disaksikan dari siswa kelompok kontrol pada gambar 5. Dari kedua gambar tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa kelompok kontrol dan eksperimen berangkat dari titik tolak yang sama.

Hasil pembelajaran drama saat *pretest* diperoleh hasil skor para siswa. Skor terendah pembelajaran drama pada siswa kelompok kontrol sebesar 22, skor tertinggi sebesar 37 dengan maksimal skor yang dapat diperoleh sebesar 45, dan skor rerata sebesar 29,00. Skor terendah pembelajaran drama pada siswa kelompok eksperimen sebesar 26, skor tertinggi sebesar 37 dengan maksimal skor yang dapat diperoleh sebesar 45, dan skor rerata sebesar 29,27. Setelah itu diadakan uji-t untuk membandingkan nilai *pretest* kelas eksperimen dan nilai *pretest* kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pembelajaran drama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun rangkuman data *pretest* hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	df	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Bermain Peran	58	0,735	Sig 0,735 > 0,050 : tidak signifikan

Berdasarkan hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal pembelajaran drama (*pretest*) antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

2. Penerapan Media Komik di kelas Eksperimen dalam Pembelajaran

Drama kelas XI SMAN 9 Yogyakarta di kelas Eksperimen

Kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran drama dengan menggunakan media komik. Guru membagikan komik pada setiap kelompok yang sudah dibentuk. Masing-masing kelompok mendiskusikan cerita yang dalam komik kemudian dikembangkan sendiri sehingga membentuk alur cerita berdurasi 5-10 menit. Siswa diberi kesempatan untuk menentukan sendiri pembagian tokoh dalam drama yang akan dimainkan berdasarkan komik yang telah didiskusikan.

Siswa didampingi oleh guru berlatih melakonkan tokoh dan cerita yang telah mereka tentukan. Pada latihan pertama siswa dalam kelompoknya memainkan drama dengan apa adanya tanpa arahan dari guru untuk melihat alur cerita dan dialog yang dibuat oleh siswa. Pada putaran kedua guru mengarahkan siswa untuk berimprovisasi pada setiap dialog dan mengarahkan blocking atau move yang baik. Siswa diminta untuk terus berlatih mengasah kemampuan dialog dan konsistensi cerita. Konsistensi cerita disini adalah bagaimana siswa memertahankan alur cerita yang telah ditentukan dengan dialog yang terus berubah dikarenakan improvisasi yang mereka lakukan.

Penggunaan komik dalam pembelajaran drama ini melatih kreatifitas siswa dalam memerankan tokoh dan membuat alur cerita dari rangkaian gambar singkat. Siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran drama sehingga siswa tidak

merasa jenuh dalam proses belajar mengajar karena kreativitas siswa tidak dibatasi. Keaktifan dan keingintahuan siswa terlihat pada pertanyaan-pertanyaan yang terus disampaikan pada guru ketika siswa merasa belum mampu atau belum tahu tentang teknik pemeranan tokoh.

Keingintahuan siswa tentang pemeranan tokoh tidak terjadi di kelas kontrol. Hal ini terjadi karena dalam kelas kontrol kreatifitas siswa terikat pada naskah. Siswa tidak berani melakukan improvisasi yang sebenarnya dapat dilakukan meskipun ada naskah yang harus mereka lakonkan.

Di kelas kontrol siswa diberikan pengetahuan teknik bermain peran yang sama seperti di kelas eksperimen. akan tetapi tidak seperti di kelas eksperimen, kelas kontrol cenderung pasif menerima arahan dari guru dan tidak banyak pertanyaan dari siswa. Siswa merasa sudah ada naskah yang menuntunnya untuk bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak terlatih dan hanya mengandalkan apa yang sudah ada dalam naskah.

3. Perbedaan Hasil Pembelajaran Drama Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta yang Diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Komik dan Tanpa Menggunakan Media Komik

Hasil perhitungan uji-t skor *pretest* pembelajaran drama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan hasil pembelajaran drama 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 latihan pemeranan dalam pembelajaran drama menggunakan media komik. Dengan menggunakan media komik tanpa teks 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 saat berlatih.

Sementara itu, pada kelompok kontrol siswa mendapatkan latihan keterampilan berbicara melalui pembelajaran drama tanpa menggunakan media komik. Proses pembelajaran pada kelompok ini berlangsung seperti halnya pada saat tahap *pretest*. 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 drama.

Langkah terakhir setelah mendapat perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest*. Pemberian *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil pembelajaran drama setelah diberi perlakuan. Siswa kelompok eksperimen menunjukkan pementasan yang lebih baik dibandingkan ketika *pretest*. Selain itu, dengan media komik terlihat siswa lebih percaya diri ketika melafalkan setiap kata sebab ketika mereka lupa pada dialognya, mereka dapat melanjutkan pementasan dengan dialog yang mereka buat sendiri sebagai bagian dari improvisasi. Hal tersebut membuktikan bahwa semangat dan minat siswa

kelompok eksperimen dalam pembelajaran bermain peran cukup tinggi. Tidak hanya dari aspek dialog saja, namun juga terlihat ekspresi siswa yang ditampilkan lebih percaya diri, *gesture* dan *blocking* yang tidak monoton, serta penghayatan peran lebih dapat dirasakan oleh penonton. Berikut ini disajikan gambar siswa dari kelompok eksperimen yang sedang menampilkan pementasan saat *posttest*.



Gambar 6 : Praktek Pemeranan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Posttest diberikan tidak hanya pada kelompok eksperimen tetapi juga pada kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol tidak terlalu banyak perbedaan yang ditampilkan ketika *pretest* dan *posttest*. *Gesture* dan *blocking* yang disajikan dalam pementasan *posttest* masih terlihat monoton. Begitu juga dengan ekspresi dan penghayatan peran yang masih tidak terlalu tampak jelas. Praktek pemeranan yang dilakukan siswa kelompok kontrol dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 7 : Praktek Pemeranan *Posttest* Kelompok Kontrol

Perbedaan pengukuran hasil pembelajaran drama antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran drama dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media komik diketahui dengan rumus uji-t. Rerata tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen sebesar 29,27 dan rerata tes akhir (*posttest*) sebesar 32,67. Sementara itu, pada kelompok kontrol diketahui bahwa skor rerata tes awal (*pretest*) sebesar 29,00 dan skor rerata tes akhir (*posttest*) sebesar 30,23. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama-sama mengalami peningkatan rerata kelas 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 hasil pembelajaran drama pada siswa yang diajar dengan menggunakan

media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik. Hal tersebut membuktikan bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta dibandingkan dengan teknik pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru.

4. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Drama Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta

Penggunaan media komik merupakan upaya melatih siswa agar tidak terpatok pada sebuah hafalan naskah. Hal tersebut tentu saja melibatkan imajinasi dan ketepatan. Imajinasi aktif 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 pembelajaran drama 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 bermain drama dengan improvisasi menggunakan media komik. Pemberian media komik dalam pembelajaran drama mempermudah siswa untuk menuangkan ide-ide dan merangkai kata dalam dialognya yang berdampak pada terasahnya kemampuan berbicara.

Guna membuktikan keefektifan penggunaan media komik dalam pembelajaran, maka dilakukan analisis menggunakan uji-t. Analisis uji-t tersebut dilakukan pada data *posttest* baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji-t tersebut dapat dilihat pada berikut.

Tabel 18 : Hasil Uji-t Data *Posttest* Pembelajaran Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	Df	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	10,995	2,045	29	$t_{hitung} > t_{tabel}$ 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 yang signifikan pada kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan media komik memiliki lebih banyak peningkatan kemampuan pemeranan dibandingkan pada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan, bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama di SMAN 9 Yogyakarta.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Pelaksanaan pembelajaran terhambat dengan kegiatan sekolah yang meliburkan siswa, sehingga penelitian pun harus mundur dari jadwal yang ditentukan.
2. Sekolah tidak mengijinkan waktu yang lebih lama untuk melakukan penelitian. Sehingga waktu yang ada harus digunakan semaksimal mungkin dengan padatnya kegiatan yang dilakukan.
3. Perlakuan dilakukan diluar jamm kegiatan belajar mengajar sehingga guru kurang berperan aktif dalam penelitian ini. Hal ini menuntut peneliti menghadirkan guru pendamping saat perlakuan.
4. Siswa merasa sudah tahu, padahal belum tahu, merupakan penyakit para pemula. Beberapa dari siswa merasa sudah puas dengan nilai *pretest* 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. Simpulan

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

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran drama antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik. Perbedaan hasil pembelajaran drama tersebut ditunjukkan dengan hasil uji-t untuk sampel bebas *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa skor t-hitung lebih besar dari skor t-tabel ($t_h : 3,118 > t_t : 2,000$) dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,003 pada taraf signifikansi 5% (0,05) dan db 58. Siswa yang mengikuti pembelajaran drama menggunakan media komik lebih antusias dan lebih terpicu mengemukakan ide-idenya serta lebih bebas dalam berekspresi.
2. Media komik efektif digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media komik dalam pembelajaran drama ditunjukkan oleh hasil uji-t untuk sampel berhubungan. Hasil penghitungan uji-t menunjukkan bahwa t-hitung (t_h) adalah sebesar 10,995 dengan db 29. Kemudian, skor t-hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 29. Skor t-tabel (t_t) sebesar 2,045 pada taraf signifikansi 5% dan db 31. Hal itu menunjukkan bahwa skor t-hitung lebih besar daripada skor t-tabel ($t_h=10,995 > t_t = 2,045$).

Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran drama dengan menggunakan media komik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik. Hal ini menunjukkan bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama. Temuan penelitian tersebut berimplikasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara perlu menggunakan media komik dalam pembelajaran drama. Penggunaan media komik dapat membantu siswa dalam berpikir secara cepat untuk menuangkan ide-ide yang diperoleh dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Disamping itu, penggunaan media komik dalam proses belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh guru melainkan banyak melibatkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih hidup dan semangat dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, media komik ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran keterampilan berbahasa khususnya pada pembelajaran drama.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran drama, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran drama. Dengan demikian, media komik ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran drama dengan melakukan adaptasi sesuai dengan kondisi siswa masing-masing.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap pembelajaran drama dengan menggunakan strategi atau media pembelajaran yang lain. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran keterampilan berbahasa dengan jenis wacana yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Basuki, Wibowo dan Farida, Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode & Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Franz, Kurt dan Bernhard, Meier. 1983. *Membina Minat Baca Anak*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: CV. Rosda.
- McCloud, Scout. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muslich, Masnur. 2009. *KTSP Dasar Pengajaran dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rendra, WS. 1993. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Citra.
- Rumapuk, Dientje Borman. 1988. *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sudjiman, Panuti. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: UI-Press.
- Sugiyarto dan Umi Mahmudah. 2012. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS 17*. Yogyakarta: MIPA UAD Press.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sujana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Angkasa.

Waluyo, Herman. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha.

Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Maulana.

Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

www.beano.com

www.kartunmedan.wordpress.com

LAMPIRAN 1 : DATA SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST*
PEMBELAJARAN DRAMA KELOMPOK KONTROL

Nomor Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
S1	27	28
S2	28	29
S3	34	35
S4	37	39
S5	34	34
S6	28	28
S7	27	27
S8	30	32
S9	33	34
S10	30	30
S11	30	31
S12	33	35
S13	24	29
S14	29	31
S15	34	34
S16	29	29
S17	32	34
S18	28	29
S19	26	27
S20	26	27
S21	27	27
S22	23	25
S23	28	28
S24	27	28
S25	28	30
S26	30	33
S27	25	27
S28	33	33
S29	22	25
S30	28	29
Rata-rata (<i>Mean</i>)	29,00	30,23

**LAMPIRAN 2 : DATA SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST*
PEMBELAJARAN DRAMA KELOMPOK EKSPERIMEN**

Nomor Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
S1	27	30
S2	29	34
S3	27	30
S4	28	31
S5	28	33
S6	27	33
S7	28	30
S8	27	33
S9	32	39
S10	30	30
S11	31	35
S12	30	32
S13	26	27
S14	37	39
S15	32	34
S16	29	32
S17	32	35
S18	33	35
S19	26	30
S20	30	32
S21	30	35
S22	27	31
S23	28	32
S24	28	32
S25	30	32
S26	31	34
S27	30	33
S28	30	32
S29	28	35
S30	27	30
Rata-rata (<i>Mean</i>)	29,27	32,67

LAMPIRAN 3 : Data Mentah Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Subjek	A	B	C	D	E	F	G	H	I	JUMLAH
S1	3	3	3	4	3	3	2	3	3	27
S2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
S3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	34
S4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	37
S5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	34
S6	2	2	3	4	3	3	4	4	3	28
S7	3	2	3	3	2	3	4	3	4	27
S8	3	4	3	4	3	3	4	3	3	30
S9	3	4	3	4	4	4	4	4	3	33
S10	3	4	4	4	3	3	3	3	3	30
S11	3	3	3	4	3	3	4	4	3	30
S12	3	4	4	4	4	4	4	3	3	33
S13	2	3	2	3	3	2	4	3	2	24
S14	3	3	2	4	3	3	4	4	3	29
S15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34
S16	3	2	3	4	3	3	4	4	3	29
S17	3	4	3	4	4	4	4	3	3	32
S18	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
S19	3	2	3	4	3	3	3	3	2	26
S20	2	2	3	4	3	3	4	2	3	26
S21	2	2	3	4	3	4	3	3	3	27
S22	2	2	3	3	3	2	2	3	3	23
S23	2	2	3	4	4	3	3	4	3	28
S24	3	2	3	4	3	3	4	3	2	27
S25	3	3	3	4	4	3	3	2	3	28
S26	4	3	4	3	3	3	3	4	3	30
S27	3	2	2	3	3	3	3	3	3	25
S28	3	4	3	4	4	4	4	4	3	33
S29	2	3	2	2	2	3	3	3	2	22
S30	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
Total	86	89	93	111	98	98	107	98	90	870

Keterangan : A = artikulasi

B = Intonasi

C = Penjedaan

D = mimik

E = Gestur

F = Penghayatan

G = Bloking

H = Diksi

I = Improvisasi

LAMPIRAN 4 : Data Mentah Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Subjek	A	B	C	D	E	F	G	H	I	JUMLAH
S1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28
S2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	29
S3	4	5	4	4	4	4	3	4	3	35
S4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	39
S5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	34
S6	2	2	3	4	3	3	4	4	3	28
S7	3	2	3	3	2	3	4	3	4	27
S8	3	4	4	4	3	3	4	3	4	32
S9	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34
S10	3	4	4	4	3	3	3	3	3	30
S11	3	3	3	4	3	3	4	4	4	31
S12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
S13	3	3	2	4	3	3	4	4	3	29
S14	3	3	2	4	4	3	4	4	4	31
S15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34
S16	3	2	3	4	3	3	4	4	3	29
S17	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34
S18	3	3	3	3	3	3	4	4	3	29
S19	3	2	3	4	3	3	3	3	3	27
S20	2	2	3	4	3	3	4	3	3	27
S21	2	2	3	4	3	3	4	3	3	27
S22	2	2	3	3	3	3	2	3	4	25
S23	2	2	3	4	4	3	3	4	3	28
S24	3	2	3	4	3	3	4	3	3	28
S25	3	3	3	4	4	3	3	3	4	30
S26	4	5	4	3	3	4	3	4	3	33
S27	3	2	2	4	3	3	3	4	3	27
S28	3	4	3	4	4	4	4	4	3	33
S29	2	3	3	2	2	3	4	3	3	25
S30	3	3	3	3	3	3	4	4	3	29
Total	87	93	95	112	100	100	110	107	103	907

Keterangan : A = artikulasi

B = Intonasi

C = Penjedaan

D = mimik

E = Gestur

F = Penghayatan

G = Bloking

H = Diksi

I = Improvisasi

LAMPIRAN 5 : Data Mentah Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Subjek	A	B	C	D	E	F	G	H	I	JUMLAH
S1	3	3	3	4	3	3	3	3	2	27
S2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	29
S3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	27
S4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	28
S5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	28
S6	3	2	3	4	3	3	3	3	3	27
S7	3	3	4	4	3	3	3	3	2	28
S8	3	3	3	4	3	3	3	2	3	27
S9	4	5	4	4	4	3	3	2	3	32
S10	4	3	3	4	4	3	4	3	2	30
S11	4	3	3	4	3	4	3	4	3	31
S12	4	3	3	4	4	4	3	2	3	30
S13	3	3	3	3	4	3	3	2	2	26
S14	4	5	3	4	4	5	5	4	3	37
S15	3	4	5	4	4	3	3	3	3	32
S16	3	3	3	4	3	3	4	3	3	29
S17	3	4	4	5	4	3	3	3	3	32
S18	3	4	4	5	4	4	3	4	2	33
S19	3	3	2	3	4	3	3	3	2	26
S20	4	4	3	4	3	4	3	2	3	30
S21	4	3	3	3	4	3	4	3	3	30
S22	3	4	3	3	3	3	3	3	2	27
S23	4	3	3	3	3	4	3	3	2	28
S24	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28
S25	3	3	4	4	3	4	4	3	2	30
S26	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31
S27	4	3	3	4	3	4	4	3	2	30
S28	3	3	4	4	4	4	3	3	2	30
S29	3	3	3	5	4	2	3	3	2	28
S30	4	4	3	3	3	2	3	3	2	27
Total	103	100	101	111	103	99	99	87	75	878

Keterangan : A = artikulasi
 B = Intonasi
 C = Penjedaan
 D = mimik

E = Gestur
 F = Penghayatan
 G = Bloking
 H = Diksi

I = Improvisasi

LAMPIRAN 6 : Data Mentah Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Subjek	A	B	C	D	E	F	G	H	I	JUMLAH
S1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	30
S2	4	3	4	5	4	4	3	3	4	34
S3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	30
S4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	31
S5	3	4	4	5	3	4	3	4	3	33
S6	3	3	4	4	5	3	4	3	4	33
S7	3	3	4	4	3	4	3	3	3	30
S8	3	4	4	4	4	5	3	3	3	33
S9	4	5	4	5	5	4	3	4	5	39
S10	4	3	3	4	4	3	4	3	2	30
S11	4	3	3	5	5	4	4	4	3	35
S12	4	3	3	4	4	4	3	3	4	32
S13	3	3	3	3	4	4	3	2	2	27
S14	4	4	3	4	4	5	5	5	5	39
S15	3	4	5	4	4	3	4	4	3	34
S16	3	3	3	4	4	3	4	3	5	32
S17	3	4	4	5	5	4	3	3	4	35
S18	3	4	4	5	4	4	3	4	4	35
S19	3	3	3	3	4	5	3	3	3	30
S20	4	4	4	4	4	4	3	2	3	32
S21	4	4	3	5	4	3	4	4	4	35
S22	3	4	3	4	3	4	3	4	3	31
S23	4	4	3	3	4	4	3	4	3	32
S24	5	3	3	4	3	4	3	3	4	32
S25	3	3	4	4	3	4	4	4	3	32
S26	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34
S27	4	4	3	4	4	5	4	3	2	33
S28	3	3	5	4	4	4	3	3	3	32
S29	4	4	3	5	4	5	3	4	3	35
S30	4	4	3	5	3	3	3	3	2	30
Total	107	106	107	123	117	117	102	99	102	980

Keterangan : A = artikulasi
 B = Intonasi
 C = Penjedaan
 D = mimik

E = Gestur
 F = Penghayatan
 G = Bloking
 H = Diksi

I = Improvisasi

LAMPIRAN 7 : INSTRUMEN TES

Tes Pembelajaran Drama **(Pretest)**

Petunjuk Soal

1. Bentuk kelompok masing-masing 5-6 orang
2. Tentukan peran tokoh sesuai dengan pembagian dikelompok masing-masing menggunakan naskah yang telah ditentukan oleh guru.
3. Pertunjukkan didepan kelas setelah melalui proses latihan dengan memperhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti artikulasi, intonasi, penjedaan, penghayatan, blocking, gesture, mimik, diksi, dan improvisasi dialaog dalam memainkan peran.

Tes Pembelajaran Drama **(Posttest Kontrol)**

Petunjuk Soal

1. Bentuk kelompok masing-masing 5-6 orang
2. Tentukan peran tokoh sesuai dengan pembagian dikelompok masing-masing menggunakan naskah yang telah ditentukan oleh guru.
3. Pertunjukkan didepan kelas setelah melalui proses latihan dengan memperhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti artikulasi, intonasi, penjedaan, penghayatan, blocking, gesture, mimik, diksi, dan improvisasi dialaog dalam memainkan peran.

Tes Pembelajaran Drama

(Posttest Eksperimen)

Petunjuk Soal

1. Bentuk kelompok masing-masing kelompok 3-4 orang
2. Perhatikan jalan cerita dalam komik tanpa teks yang diterima oleh masing-masing kelompok
3. Rencanakan pementasan sederhana berdasarkan komik tanpa teks yang telah diterima
4. Gunakan improvisasi dalam pementasan dan perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti artikulasi, intonasi, penjedaan, penghayatan, blocking, gesture, mimik, diksi, dan improvisasi dialaog dalam memainkan peran.

LAMPIRAN 8 : MEDIA KOMIK

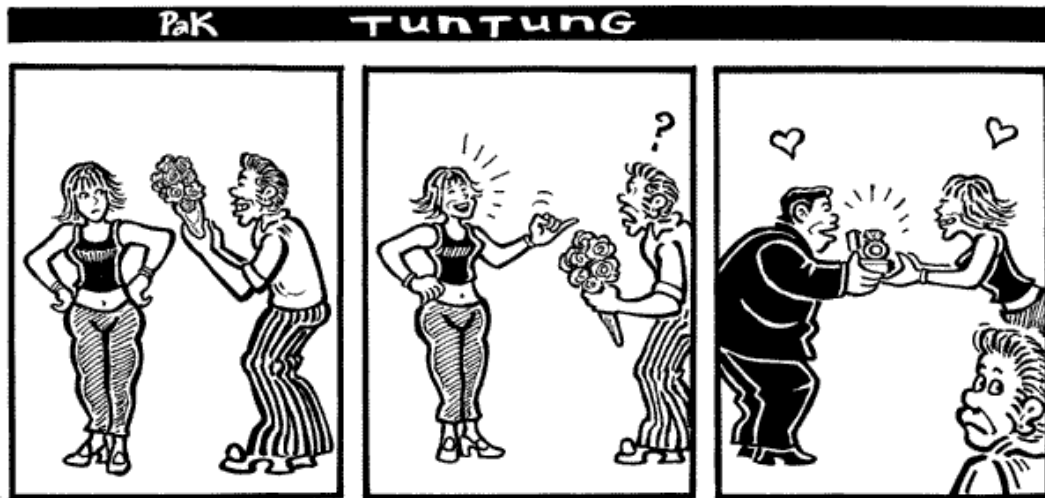
Prosedur penggunaan Media komik

1. Masing-masing kelompok yang telah terbentuk mendapat satu komik.
2. Kelompok berdiskusi mengenai alur cerita dari komik dan mengembangkan alur tersebut menjadi alur yang akan diperankan dalam drama satu babak.
3. Kelompok menentukan peran yang akan dimainkan dan memilih tokoh.
4. Kelompok berlatih memperlancar dialog.
5. Kelompok mementaskan hasil latihan di depan kelas.



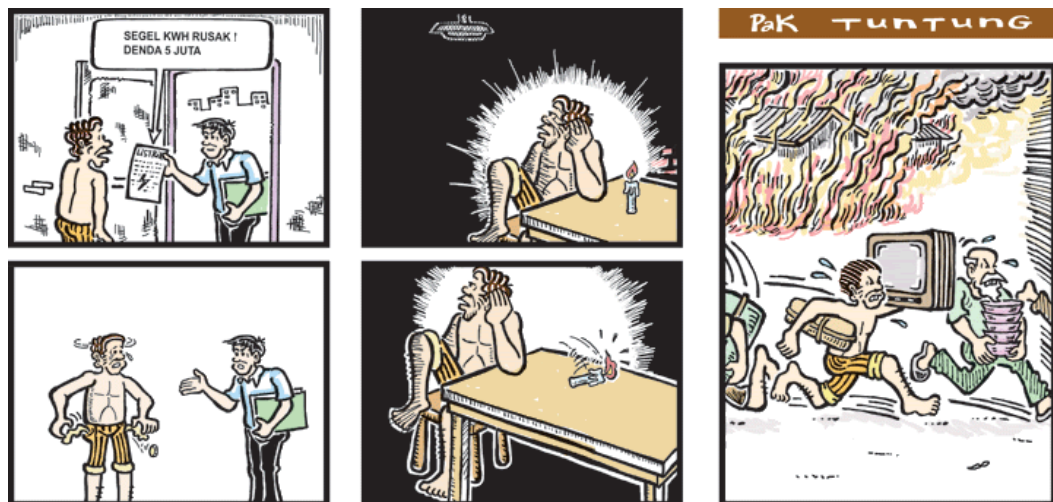
Deskripsi :

Tokoh dalam komik tersebut adalah Beano. Beano mendapat paket berupa alat olahraga. Akan tetapi, isi dari paket tersebut tidak seperti yang diharapkan. Beano menggunakan isi dari paket tersebut untuk membantu orang-orang yang ditemuinya. Beano mendapat uang dari setiap orang yang membantunya. Uang yang terkumpul digunakan Beano untuk membeli alat olah raga yang diinginkannya.



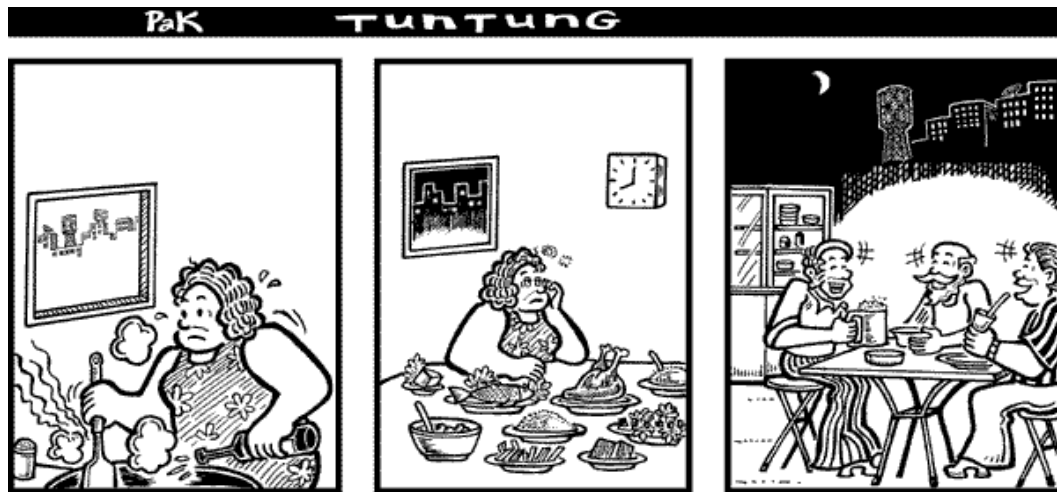
Deskripsi :

Seorang laki-laki yang terlihat gagah melamar seorang perempuan dengan membawa bunga. Perempuan tersebut menolak lamaran dari laki-laki tersebut dan menawarkan persahabatan. Di lain hari, dating seorang laki-laki gemuk. Laki-laki tersebut membawa cincin berlian untuk perempuan tersebut. Perempuan tersebut langsung menerima pemberian laki-laki kaya ini. Menunjukkan bahwa tampang dan postur tubuh dikalahkan oleh kekayaan.



Deskripsi :

Pak Tuntung tokoh dalam gambar tersebut menunggak pembayaran listrik yang berakibat pemadaman listrik di rumahnya. Pak Tuntung menyalakan lilin di malam hari, namun pak Tuntung lalai dan berakibat kebakaran di rumahnya.



Deskripsi :

Gambar tersebut menngambarkan seorang istri yang menantikan suaminya pulang bekerja. Sembari menunggu, istri tersebut memasak makanan enak untuk suaminya. Akan tetapi, sampai larut malam suaminya belum juga ulang. Ternyata, suaminya sedang bersenang-senang bersama teman-temannya dan lupa istrinya sedang menunggu di rumah.



Deskripsi :

Seorang laki-laki terlihat gagah dan berwibawa melintas di depan orang-orang yang sedang berkumpul. Orang-orang itu berpikir, laki-laki tersebut dapat diibaratkan seekor singa yang merajai hutan. Suatu ketika laki-laki tersebut terlihat bersama istrinya. Orang-orang yang menilai laki-laki tersebut hebat terkejut, ternyata laki-laki tersebut tidak sekuat yang mereka pikirkan. Laki-laki tersebut hanya mampu terdiam ketika istrinya marah-marah.

LAMPIRAN 9 : INSTRUMEN PENELITIAN

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1.	Artikulasi	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	5
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	4
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya cukup terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	3
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat kurang jelas, sehingga kurang dimengerti dan didengar oleh penonton.	2
		Tidak Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga tidak dimengerti dan didengar oleh penonton.	1
2.	Intonasi	Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai mengikuti konteks , volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	5
		Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	4
		Cukup Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	3
		Kurang Baik : tinggi rendahnya suara dalam	2

		melafalkan dialog kurang sesuai konteks volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan kurang memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	
		Tidak Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak sesuai konteks volume suara tidak terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	1
3.	Penjedaan	Sangat Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.	5
		Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.	4
		Cukup Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.	3
		Kurang Baik : penjedaan kata kurang sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga sedikit menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan kurang baik.	2
		Tidak Baik : penjedaan kata tidak sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan tidak baik.	1
4.	Mimik	Sangat Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan sangat baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	5
		Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	4

		Cukup Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang menguatkan maksud tertentu.	3
		Kurang Baik : raut wajah kurang dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga kurang dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang dapat menguatkan maksud tertentu.	2
		Tidak Baik : raut wajah tidak dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga tiak dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, tidak dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga tidak dapat menguatkan maksud tertentu.	1
5.	Gesture	Sangat Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	5
Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.		4	
Cukup Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain cukup sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga cukup dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.		3	
Kurang Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain kurang sesuai dialog yang disampaikan sehingga kurang dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog kurang sesuai sehingga kurang dapat mengenai pokok pembicaraan		2	

		dalam dialog.	
		Tidak Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain tidak sesuai dialog yang disampaikan sehingga tidak dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak sesuai sehingga tidak dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	1
6.	Penghayatan	Sangat Baik : sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.	5
		Baik : menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sesuai dengan alur cerita.	4
		Cukup Baik : cukup menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan cukup sesuai dengan alur cerita.	3
		Kurang Baik : kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog dan kurang sesuai dengan alur cerita.	2
		Tidak Baik : tidak menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan tidak sesuai dengan dialog dan tidak sesuai dengan alur cerita.	1
7.	Blocking	Sangat Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> .	5
		Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan baik, dan memahami posisi <i>blocking</i> .	4
		Cukup Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan cukup baik, dan cukup memahami posisi <i>blocking</i> .	3
		Kurang Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan kurang baik, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	2
		Tidak Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas tidak sesuai dengan naskah,	1

		pergerakannya terorganisir dengan tidak baik, dan tidak memahami posisi <i>blocking</i> .	
8.	Diksi	Sangat Baik : Pemilihan kata sangat tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita. Baik : Pemilihan kata tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita. Cukup Baik : Pemilihan kata cukup tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita. Kurang Baik : Pemilihan kata kurang tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita. Tidak Baik : Pemilihan kata tidak tepat sesuai dengan peran dan tidak dapat membangun suasana dalam alur cerita.	5 4 3 2 1
9.	Improvisasi Dialog	Sangat Baik : sangat baik dan tidak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan. Baik : Baik dan tidak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan. Cukup Baik : cukup baik dan sedikit ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan. Kurang Baik : kurang baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan. Tidak Baik : tidak baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan sehingga jalan cerita tidak dapat dinikmati oleh penonton.	5 4 3 2 1

LAMPIRAN 10 : DISTRIBUSI SEBARAN DATA

DISTRIBUSI SEBARAN DATA *PRETEST -POSTTEST* KELOMPOK KONTROL DAN KELOMPOK EKSPERIMEN

Statistics

	Pre_Kontrol	Post_Kontrol	Pre_Eksperimen	Post_Eksperimen
N Valid	30	30	30	30
Mean	29.0000	30.2333	29.2667	32.6667
Median	28.0000	29.0000	29.0000	32.0000
Mode	28.00	27.00 ^a	30.00	32.00
Std. Deviation	3.55256	3.39049	2.40593	2.60415
Range	15.00	14.00	11.00	12.00
Minimum	22.00	25.00	26.00	27.00
Maximum	37.00	39.00	37.00	39.00
Sum	870.00	907.00	878.00	980.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

LAMPIRAN 11 : HASIL UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS INSTRUMEN

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.816	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Artikulasi	26.1333	10.257	.557	.793
Intonasi	26.0333	9.206	.563	.794
Penjedaan	25.9000	9.886	.619	.785
Mimik	25.3000	10.148	.558	.793
Gesture	25.7333	9.857	.662	.781
Penghayatan	25.7333	9.237	.765	.765
Blocking	25.4333	9.933	.597	.788
Diksi	25.7333	10.444	.557	.793
Improvisasi	26.0000	10.621	.504	.800

LAMPIRAN 12 : HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre_Kontrol	Post_Kontrol	Pre_Eksperimen	Post_Eksperimen
N		30	30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	29.0000	30.2333	29.2667	32.6667
	Std. Deviation	3.55256	3.39049	2.40593	2.60415
Most Extreme Differences	Absolute	.144	.175	.167	.134
	Positive	.144	.175	.167	.134
	Negative	-.103	-.103	-.106	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.790	.960	.917	.736
Asymp. Sig. (2-tailed)		.561	.315	.370	.651

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

LAMPIRAN 13 : HASIL UJI HOMOGENITAS VARIAN

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	3.796	1	58	.056
Posttest	3.466	1	58	.068

Hasil Uji-t independent tes *posttest* kontrol dan eksperimen

Group Statistics

	Faktor	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	1.00	30	30.2333	3.39049	.61902
	2.00	30	32.6667	2.60415	.47545

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
									95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Posttest Equal variances assumed	3.466	.068	3.118	58	.003	2.43333	.78053	3.99574	.87092	
Equal variances not assumed			3.118	54.383	.003	2.43333	.78053	3.99796	.86871	

LAMPIRAN 15 : HASIL UJI-T SAMPEL BERHUBUNGAN

Hasil Uji-t paired test *pretest* dan *posttest* kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Kontrol	29.0000	30	3.55256	.64861
Post_Kontrol	30.2333	30	3.39049	.61902

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Kontrol & Post_Kontrol	30	.945	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Kontrol - Post_Kontrol	1.23333	1.16511	.21272	1.66839	.79828	1.511	29	.141

Hasil Uji-t paired test *pretest* dan *posttest* eksperimen

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Eksperimen	29.2667	30	2.40593	.43926
Post_Eksperimen	32.6667	30	2.60415	.47545

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Eksperimen & Post_Eksperimen	30	.774	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Eksperimen - Post_Eksperimen	3.40000	1.69380	.30924	4.03248	2.76752	10.995	29	.000

**LAMPIRAN 16 : HASIL PERHITUNGAN KATEGORI
KECENDERUNGAN DATA**

PreTest Kontrol

Min	=	22			
Max	=	37	0.5 SD	=	1.78
M	=	29	1.5 SD	=	5.33
SD	=	3.55			
M + 1.5 SD	=	34.33	M - 0.5 SD	=	27.22
M + 0.5 SD	=	30.78	M - 1.5 SD	=	23.67

Kriteria Evaluasi

Interval	Kriteria
$X \geq 34.33$	Baik Sekali
$30.78 \leq X < 34.33$	Baik
$27.22 \leq X < 30.78$	Cukup Baik
$23.67 \leq X < 27.22$	Kurang Baik
$X < 23.67$	Tidak Baik

Posttest Kontrol

Min	=	25			
Max	=	39	0.5 SD	=	1.70
M	=	30.23	1.5 SD	=	5.09
SD	=	3.39			
M + 1.5 SD	=	35.32	M - 0.5 SD	=	28.54
M + 0.5 SD	=	31.93	M - 1.5 SD	=	25.15

Kriteria Evaluasi

Interval	Kriteria
$X \geq 35.32$	Baik Sekali
$31.39 \leq X < 35.32$	Baik
$28.54 \leq X < 31.39$	Cukup Baik
$25.15 \leq X < 28.54$	Kurang Baik
$X < 25.15$	Tidak Baik

Pretest Eksperimen

Distribusi Ideal

Min	=	26		
Max	=	37	0.5 SD	= 1.20
M	=	29.27	1.5 SD	= 3.61
SD	=	2.41		
M + 1.5 SD	=	32.88	M - 0.5 SD	= 28.06
M + 0.5 SD	=	30.47	M - 1.5 SD	= 25.66

Kriteria Evaluasi

Interval	Kriteria
$X \geq 32.88$	Baik Sekali
$30.47 \leq X < 32.88$	Baik
$28.06 \leq X < 30.47$	Cukup Baik
$25.66 \leq X < 28.06$	Kurang Baik
$X < 25.66$	Tidak Baik

Posttest Eksperimen

Distribusi Ideal

Min	=	27		
Max	=	39	0.5 SD	= 1.30
M	=	32.67	1.5 SD	= 3.91
SD	=	2.60		
M + 1.5 SD	=	36.57	M - 0.5 SD	= 31.36
M + 0.5 SD	=	33.97	M - 1.5 SD	= 28.76

Kriteria Evaluasi

Interval	Kriteria
$X \geq 36.57$	Baik Sekali
$33.97 \leq X < 36.57$	Baik
$31.36 \leq X < 33.97$	Cukup Baik
$28.76 \leq X < 31.36$	Kurang Baik
$X < 28.76$	Tidak Baik

LAMPIRAN 17: TABEL NILAI-NILAI KRITIS

Tabel
Nilai-nilai Kritis t

d.b	Taraf Signifikansi					
	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551

385

Tabel
Nilai-nilai Kritis t (Lanjutan)

d.b	Tarf Signifikansi					
	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
co	1,282	1,645	1,900	2,326	2,576	3,291

Sumber: Burhan Nurgiantoro. 2001. *Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE, UGM.

LAMPIRAN 18: DOKUMENTASI

Praktek pemeranan kelompok eksperimen saat *pretest*



Praktek pemeranan kelompok kontrol saat *pretest*



Praktek pemeranan kelompok eksperimen saat *posttest*



Praktek pemeranan kelompok eksperimen saat *posttest*



Praktek pemeranan kelompok kontrol saat *posttest*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Pretest kontrol dan eksperimen)

Sekolah	: SMA Negeri 9 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: XI/genap
Standar Kompetensi	: Berbicara
	14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama
Kompetensi Dasar	: 14.1. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama menggunakan gerak-gerik, mimic, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
Indikator	: 1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan 2. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama 3. Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit = 180 menit

I. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
2. Mengekspresikan dan berimprovisasi dialog para tokoh dalam pementasan drama dengan kejelasan lafal, intonasi, jeda, *blocking* dan gaya atau gestur

II. Materi Pembelajaran

1. Hakikat drama dan penjelasan improvisasi sebagai salah satu penunjang keterampilan berbicara.
2. Latihan drama
 - a. Pelatihan pemahaman karakter
 - b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
 - c. Pelatihan olah vokal
 - d. Pelatihan olah tubuh
 - e. Pelatihan penguasaan ruang

III. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Diskusi dan tanya jawab

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Langkah-langkah	Strategi	Waktu	Domain
1	Kegiatan pendahuluan	a. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. b. Siswa menerima stimulan dari guru berupa pertanyaan pengantar seputar drama. c. Siswa membentuk kelompok masing kelompok terdiri dari 4 siswa.	Konstruktif Konstruktif konstruktif	3' 3' 3'	Guru Guru Guru
2	Kegiatan inti	A. Kegiatan Eksplorasi Pengenalan tentang drama dan improvisasi kepada siswa.	Konstruktif,	5'	Guru dan siswa

		B. Kegiatan Elaborasi 1. Siswa memilih komik naskah drama satu babak yang disepakati oleh kelompok dan di apresiasi. 2. Masing-masing kelompok memperagakan peran dalam naskah sesuai porsinya masing-masing di depan kelas 3. Kelompok yang tidak mendapat giliran mengomentari adegan dan diksi yang digunakan ketika berimprovisasi yang telah ditampilkan oleh pemeran. C. Kegiatan Konfirmasi 1. Guru dan siswa mendiskusikan kesulitan yang dialami siswa. 2. Guru memberikan solusi. 3. Guru member penekanan jika diperlukan.	Konstruktif,	10' 8 x 15' = 120' 8 x 2' = 16' 5' 3' 2'	Siswa Siswa Guru dan siswa
3	Kegiatan penutup	a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan penerapannya dalam praktik kehidupan. b. Guru dan siswa saling berbagi salam dan ucapan terima kasih.	Refleksi Konstruktif, inkuiri	5' 5'	Guru & siswa Guru & siswa

V. Alat dan bahan:

- a. Instrumen
- b. Lembar penilaian
- c. LCD
- d. Laptop

VI. Penilaian

- a. Teknik : menggunakan pedoman penilaian
- b. Bentuk instrumen : penugasan langsung
- c. Soal/ instrumen : pertunjukkan adegan dalam naskah drama satu babak yang telah dipilih oleh masing masing kelompok!
- d. Pedoman penilaian :

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1.	Artikulasi	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	5
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	4
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya cukup terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	3
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat kurang jelas, sehingga kurang dimengerti dan didengar oleh penonton.	2
		Tidak Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga tidak dimengerti dan didengar oleh	1

		penonton.	
2.	Intonasi	Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai mengikuti konteks , volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	5
		Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	4
		Cukup Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	3
		Kurang Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog kurang sesuai konteks volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan kurang memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	2
		Tidak Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak sesuai konteks volume suara tidak terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	1
3.	Penjedaan	Sangat Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.	5
		Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.	4
		Cukup Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.	3
		Kurang Baik : penjedaan kata kurang sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga sedikit menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan kurang baik.	2

		Tidak Baik : penjedaan kata tidak sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan tidak baik.	1
4.	Mimik	Sangat Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan sangat baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	5
		Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	4
		Cukup Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang menguatkan maksud tertentu.	3
		Kurang Baik : raut wajah kurang dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga kurang dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang dapat menguatkan maksud tertentu.	2
		Tidak Baik : raut wajah tidak dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga tidak dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, tidak dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga tidak dapat menguatkan maksud tertentu.	1
5.	Gesture	Sangat Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog sesuai sehingga dapat mengenai pokok	5

		pembicaraan dalam dialog.	
		Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	4
		Cukup Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain cukup sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga cukup dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	3
		Kurang Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain kurang sesuai dialog yang disampaikan sehingga kurang dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog kurang sesuai sehingga kurang dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	2
		Tidak Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain tidak sesuai dialog yang disampaikan sehingga tidak dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak sesuai sehingga tidak dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	1
6.	Penghayatan	Sangat Baik : sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.	5
Baik : menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sesuai dengan alur cerita.		4	
Cukup Baik : cukup menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan cukup sesuai dengan alur cerita.		3	
Kurang Baik : kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog dan kurang sesuai dengan alur cerita.		2	
Tidak Baik : tidak menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan tidak sesuai dengan dialog dan tidak sesuai dengan alur cerita.		1	

7.	Blocking	Sangat Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> .	5
		Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan baik, dan memahami posisi <i>blocking</i> .	4
		Cukup Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan cukup baik, dan cukup memahami posisi <i>blocking</i> .	3
		Kurang Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan kurang baik, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	2
		Tidak Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas tidak sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan tidak baik, dan tidak memahami posisi <i>blocking</i> .	1
8.	Diksi	Sangat Baik : Pemilihan kata sangat tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	5
		Baik : Pemilihan kata tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	4
		Cukup Baik : Pemilihan kata cukup tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	3
		Kurang Baik : Pemilihan kata kurang tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	2
		Tidak Baik : Pemilihan kata tidak tepat sesuai dengan peran dan tidak dapat membangun suasana dalam alur cerita.	1
9.	Improvisasi Dialog	Sangat Baik : sangat baik dan idak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	5
		Baik : Baik dan tidak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada	4

		alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	
		Cukup Baik : cukup baik dan sedikit ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	3
		Kurang Baik : kurang baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	2
		Tidak Baik : tidak baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan sehingga jalan cerita tidak dapat dinikmati oleh penonton.	1

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, April 2014
Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Brenda Christina P.
07201244098

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Posttest kontrol)

Sekolah	: SMA Negeri 9 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: XI/genap
Standar Kompetensi	: Berbicara
	14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama
Kompetensi Dasar	: 14.1. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama menggunakan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
Indikator	: 1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan 2. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama 3. Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit = 180 menit

I. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
2. Mengekspresikan dan berimprovisasi dialog para tokoh dalam pementasan drama dengan kejelasan lafal, intonasi, jeda, *blocking* dan gaya atau gestur

II. Materi Pembelajaran

1. Hakikat drama dan penjelasan improvisasi sebagai salah satu penunjang keterampilan berbicara.
2. Latihan drama
 - a. Pelatihan pemahaman karakter
 - b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
 - c. Pelatihan olah vokal
 - d. Pelatihan olah tubuh
 - e. Pelatihan penguasaan ruang

III. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Diskusi dan tanya jawab

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Langkah-langkah	Strategi	Waktu	Domain
1	Kegiatan pendahuluan	a. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. b. Siswa menerima stimulus dari guru berupa pertanyaan pengantar seputar drama c. Siswa membentuk kelompok masing kelompok terdiri dari 4 siswa.	Konstruktif Konstruktif konstruktif	3' 3' 3'	Guru Guru Guru
2	Kegiatan inti	A. Kegiatan Eksplorasi Pengenalan tentang drama dan improvisasi kepada siswa	Konstruktif,	5'	Guru dan siswa

		B. KegiatanElaborasi 1. Siswa memilih komik naskah drama satu babak yang disepakti oleh kelompok dan di apresiasi. 2. Masing-masing kelompok memperagakan peran dalam naskah sesuai porsinya masing-masing di depan kelas 3. Kelompok yang tidak mendapat giliran mengomentari adegan dan diksi yang digunakan ketika berimprovisasi yang telah ditampilkan oleh pemeran. C. KegiatanKonfirmasi 1. Guru dan siswa mendiskusikan kesulitan yang dialami siswa. 2. Guru memberikan solusi. 3. Guru member penekanan jika diperlukan.	Konstruktif,	10' 8 x 15' = 120' 8 x 2' = 16' 5' 3' 2'	Siswa Siswa Siswa Guru dan siswa
3	Kegiatan penutup	a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan penerapannya dalam praktik kehidupan. b. Guru dan siswa saling berbagi salam dan ucapan terima kasih.	Refleksi Konstruktif, inkuiri	5' 5'	Guru & siswa Guru & siswa

V. Alat dan bahan:

- a. Instrumen
- b. Lembar penilaian
- c. LCD
- d. Laptop

VI. Penilaian

- a. Teknik : menggunakan pedoman penilaian
- b. Bentuk instrumen : penugasan langsung
- c. Soal/ instrumen : pertunjukkan adegan dalam naskah drama satu babak yang telah dipilih oleh masing masing kelompok!
- d. Pedoman penilaian :

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1.	Artikulasi	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	5
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	4
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya cukup terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	3
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat kurang jelas, sehingga kurang dimengerti dan didengar oleh penonton.	2
		Tidak Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga tidak dimengerti dan didengar oleh	1

		penonton.	
2.	Intonasi	Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai mengikuti konteks , volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	5
		Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	4
		Cukup Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	3
		Kurang Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog kurang sesuai konteks volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan kurang memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	2
		Tidak Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak sesuai konteks volume suara tidak terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	1
3.	Penjedaan	Sangat Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.	5
		Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.	4
		Cukup Baik : penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.	3
		Kurang Baik : penjedaan kata kurang sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga sedikit menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan kurang baik.	2

		Tidak Baik : penjedaan kata tidak sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan tidak baik.	1
4.	Mimik	Sangat Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan sangat baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	5
		Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	4
		Cukup Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang menguatkan maksud tertentu.	3
		Kurang Baik : raut wajah kurang dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga kurang dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang dapat menguatkan maksud tertentu.	2
		Tidak Baik : raut wajah tidak dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga tidak dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, tidak dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga tidak dapat menguatkan maksud tertentu.	1
5.	Gesture	Sangat Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog sesuai sehingga dapat mengenai pokok	5

		pembicaraan dalam dialog.	
		Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	4
		Cukup Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain cukup sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga cukup dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	3
		Kurang Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain kurang sesuai dialog yang disampaikan sehingga kurang dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog kurang sesuai sehingga kurang dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	2
		Tidak Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain tidak sesuai dialog yang disampaikan sehingga tidak dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak sesuai sehingga tidak dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	1
6.	Penghayatan	Sangat Baik : sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.	5
Baik : menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sesuai dengan alur cerita.		4	
Cukup Baik : cukup menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan cukup sesuai dengan alur cerita.		3	
Kurang Baik : kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog dan kurang sesuai dengan alur cerita.		2	
Tidak Baik : tidak menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan tidak sesuai dengan dialog dan tidak sesuai dengan alur cerita.		1	

7.	Blocking	Sangat Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> .	5
		Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan baik, dan memahami posisi <i>blocking</i> .	4
		Cukup Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan cukup baik, dan cukup memahami posisi <i>blocking</i> .	3
		Kurang Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan kurang baik, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	2
		Tidak Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas tidak sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan tidak baik, dan tidak memahami posisi <i>blocking</i> .	1
8.	Diksi	Sangat Baik : Pemilihan kata sangat tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	5
		Baik : Pemilihan kata tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	4
		Cukup Baik : Pemilihan kata cukup tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	3
		Kurang Baik : Pemilihan kata kurang tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	2
		Tidak Baik : Pemilihan kata tidak tepat sesuai dengan peran dan tidak dapat membangun suasana dalam alur cerita.	1
9.	Improvisasi Dialog	Sangat Baik : sangat baik dan idak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	5
		Baik : Baik dan tidak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada	4

		alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	
		Cukup Baik : cukup baik dan sedikit ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	3
		Kurang Baik : kurang baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	2
		Tidak Baik : tidak baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan sehingga jalan cerita tidak dapat dinikmati oleh penonton.	1

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, April 2014
Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Brenda Christina P.
07201244098

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Posttest eksperimen)

Sekolah	: SMA Negeri 9 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: XI/genap
Standar Kompetensi	: Berbicara
	14. Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama
Kompetensi Dasar	: 14.1. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama menggunakan gerak-gerik, mimic, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.
Indikator	: 1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan 2. Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama 3. Menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit = 180 menit

I. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
2. Mengekspresikan dan berimprovisasi dialog para tokoh dalam pementasan drama dengan kejelasan lafal, intonasi, jeda, *blocking* dan gaya atau gestur

II. Materi Pembelajaran

1. Hakikat drama dan penjelasan improvisasi sebagai salah satu penunjang keterampilan berbicara.
2. Latihan drama
 - a. Pelatihan pemahaman karakter
 - b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
 - c. Pelatihan olah vokal
 - d. Pelatihan olah tubuh
 - e. Pelatihan penguasaan ruang

III. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Diskusi dan tanya jawab

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Langkah-langkah	Strategi	Waktu	Domain
1	Kegiatan pendahuluan	a. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.	Konstruktif	3'	Guru
		b. Siswa menerima stimulus dari guru berupa pertanyaan pengantar seputar drama	Konstruktif	3'	Guru
		c. Siswa membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa.	konstruktif	3'	Guru
2	Kegiatan inti	A. Kegiatan Eksplorasi Pengenalan tentang drama, komik, dan improvisasi kepada	Konstruktif,	5'	Guru dan

		siswa			siswa
		B. KegiatanElaborasi 1. Siswa mengenali komik yg diterima disetiap kelompok dan di apresiasi menjadi bentuk cerita. 2. Masing-masing kelompok memperagakan peran dalam komik sesuai porsinya masing-masing di depan kelas 3. Kelompok yang tidak mendapat giliran mengomentari adegan dan diksi yang digunakan ketika berimprovisasi yang telah ditampilkan oleh pemeran.	Konstruktif,	10'	Siswa
				8 x 15' = 120'	Siswa
				8 x 2' = 16'	Siswa
		C. KegiatanKonfirmasi 1. Gurudansiswamendiskusikankesulitan yang dialamisiswa. 2. Guru memberikansolusi. 3. Guru memberipenekananjikadiperlukan.		5'	Guru
				3'	dan
				2'	siswa
3	Kegiatanpenutup	a. Guru mengajaksiswauntukmerefleksikanhasilbelajardanpenerapannyadalampraktikkehidupan.	Refleksi	5'	Guru&siswa

		b. Guru dan siswasingberbagisalam dan ucapan terimakasih.	Konstruktif, inkuiri	5'	Guru & siswa
--	--	---	-------------------------	----	--------------

V. Alat dan bahan:

- Instrumen
- Lembar penilaian
- LCD
- Laptop
- Komik

VI. Penilaian

- Teknik : menggunakan pedoman penilaian
- Bentuk instrumen : penugasan langsung
- Soal/ instrumen : buatlah adegan satu babak dari komik yang telah diterima oleh kelompok dengan berimprovisasi guna melatih keterampilan berbicara.
- Pedoman penilaian :

NO.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1.	Artikulasi	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	5
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	4
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya cukup terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti dan didengar oleh penonton.	3
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat kurang jelas,	2

		sehingga kurang dimengerti dan didengar oleh penonton.	
		Tidak Baik :bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga tidak dimengerti dan didengar oleh penonton.	1
2.	Intonasi	Sangat Baik :tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai mengikuti konteks , volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	5
		Baik :tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	4
		Cukup Baik :tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog sesuai konteks, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	3
		Kurang Baik :tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog kurang sesuai konteks volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan kurang memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	2
		Tidak Baik :tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak sesuai konteks volume suara tidak terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	1
3.	Penjedaan	Sangat Baik :penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.	5
		Baik :penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.	4
		Cukup Baik :penjedaan kata sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi	3

		penekanan pada dialog dengan cukup baik.	
		Kurang Baik :penjedaan kata kurang sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga sedikit menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan kurang baik.	2
		Tidak Baik :penjedaan kata tidak sesuai maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, memberi penekanan pada dialog dengan tidak baik.	1
4.	Mimik	Sangat Baik :raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan sangat baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	5
		Baik :raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dengan baik dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.	4
		Cukup Baik :raut wajah dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang menguatkan maksud tertentu.	3
		Kurang Baik :raut wajah kurang dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga kurang dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, kurang dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga kurang dapat menguatkan maksud tertentu.	2
		Tidak Baik :raut wajah tidak dapat menyesuaikan dengan konteks sehingga tidak dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, tidak dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga tidak dapat menguatkan maksud tertentu.	1

5.	Gesture	Sangat Baik :melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	5
		Baik :melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	4
		CukupBaik :melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain cukup sesuai dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog cukup sesuai sehingga cukup dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	3
		Kurang Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain kurang sesuai dialog yang disampaikan sehingga kurang dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog kurang sesuai sehingga kurang dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	2
		Tidak Baik : melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain tidak sesuai dialog yang disampaikan sehingga tidak dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak sesuai sehingga tidak dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.	1
6.	Penghayatan	Sangat Baik :sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.	5
		Baik :menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sesuai dengan alur cerita.	4
		CukupBaik : cukup menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan cukup sesuai dengan alur cerita.	3
		Kurang Baik :kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog dan	2

		kurang sesuai dengan alur cerita.	
		Tidak Baik :tidak menghayati karakter tokoh yang dimainkan, pengahayatan yang dilakukan tidak sesuai dengan dialog dan tidak sesuai dengan alur cerita.	1
7.	Blocking	Sangat Baik :pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> .	5
		Baik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan baik, dan memahami posisi <i>blocking</i> .	4
		CukupBaik : pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan cukup baik, dan cukup memahami posisi <i>blocking</i> .	3
		Kurang Baik :pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan kurang baik, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	2
		Tidak Baik :pertukaran tempat kedudukan pada pentas tidak sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan tidak baik, dan tidak memahami posisi <i>blocking</i> .	1
8.	Diksi	Sangat Baik :Pemilihan kata sangat tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	5
		Baik :Pemilihan kata tepat sesuai dengan peran dan dapat membangun suasana dalam alur cerita.	4
		CukupBaik :Pemilihan kata cukup tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	3
		Kurang Baik : Pemilihan kata kurang tepat sesuai dengan peran dan kurang dapat membangun suasana dalam alur cerita.	2
		Tidak Baik :Pemilihan kata tidak tepat sesuai dengan peran dan tidak dapat membangun suasana dalam alur cerita.	1
9.	Improvisasi Dialog	Sangat Baik :sangat baik dan idak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada	5

		alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	
		Baik :Baik dan tidak ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, namun tetap pada alur dan konteks yang tepat sehingga pertunjukan tidak membosankan.	4
		CukupBaik :cukup baik dan sedikit ragu-ragu dalam melafalkan dialog meskipun tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	3
		Kurang Baik :kurang baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan dan naskah, sedikit keluar dari alur dan konteks sehingga pertunjukan sedikit membingungkan.	2
		Tidak Baik : tidak baik dan ragu-ragu dalam melafalkan dialog yang tidak sesuai dengan latihan sehingga jalan cerita tidak dapat dinikmati oleh penonton.	1

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, April 2014
Peneliti

Dra.Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Brenda Christina P.
07201244098



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241,515865,515866,562682

Fax (0274) 555241

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1286
2370/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Nomor : 450m/UN.34.12/DT/IV/2014 Tanggal : 11/04/2014

Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : BRENDA CHRISTINA PUTRI NO MHS / NIM : 07201244098
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Suroso, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN KOMIK TANPA TEKS SEBAGAI MEDIA AJAR KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PEMBELAJARAN DRAMA DENGAN IMPROVISASI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 15/04/2014 Sampai 15/07/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

: BRENDA CHRISTINA PUTRI

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
5. Ybs.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 15-4-2014

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 9

Jln. Sagan No.1 , Telepon 0274-513434, Faksimili 0274-520346, Kode Pos 55223,
Website www.sma9jogja.com, E-mail sma9yk@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NO: 070 / 791...

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri 9 Yogyakarta menerangkan :

Nama : Drs. MAMAN SURAKHMAN, M.Pd I
NIP. : 19600607 198103 1 008
Pangkat/ Golongan : IV/a. Pembina
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : BRENDIA CHRISTINA PUTRI
NIM : 07201244098
Fakultas / Universitas : Bahasa dan Seni/ UNY
Keterangan : Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 9 Yogyakarta
dengan judul : “ KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN KOMIK
TANPA TEKS SEBAGAI MEDIA AJAR KETERAMPILAN
BERBICARA MELALUI PEMBELAJARAN DRAMA DENGAN
IMPROVISASI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9
YOGYAKARTA“.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 Juli 2014

Kepala Sekolah



Drs. MAMAN SURAKHMAN, M.Pd I

NIP. 19600607 198103 1 008





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 450m/UN.34.12/DT/IV/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 April 2014

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN KOMIK TANPA TEKS SEBAGAI MEDIA AJAR KETERAMPILAN
BERBICARA MELALUI PEMBELAJARAN DRAMA DENGAN IMPROVISASI PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : BRENDA CHRISTINA PUTRI
NIM : 07201244098
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : April – Juni 2014
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 9 Yogyakarta

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

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,



Indun Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta