

**KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMENTASAN DRAMA
DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS XI SMAN 1 PURBALINGGA**

SKRIPSI

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



Oleh

M. Zaenal Arifin

NIM 09201244023

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

2013

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 September 2013

Pembimbing I

Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.

NIP 19600630 198601 1 001

Yogyakarta, 26 September 2013

Pembimbing II





Else Liliani, M.Hum

NIP 19790821 200212 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Ketua Penguji		28 Oktober 2013
Else Liliani, M. Hum.	Sekretaris Penguji		29 Oktober 2013
Dr. Nurhadi	Penguji I		28 Oktober 2013
Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.	Penguji II		28 Oktober 2013

Yogyakarta, 29 Oktober 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Zaenal Arifin

NIM : 09201244023

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh 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, 15 September 2013

Penulis,

M. Zaenal Arifin

MOTO

Ajining dhiri gumantung saka kedaling lathi

Harga diri seseorang terletak pada gerak-gerik lidahnya

(St. S. Tartono)

Amemangun karyenak tyasing sasama

Membangun suasana yang sedemikian rupa sehingga orang lain merasa gembira

(St. S. Tartono)

PERSEMBAHAN

*Dengan penuh kesadaran dan kerendahan hati,
karya sederhana ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta,
Bapak Sumoro Hadi dan Ibu Siti Suniah yang selalu memanjatkan doanya,
sehingga penulis dapat menyelesaikan karya sederhana ini.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, pemilik semesta alam yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa XI SMAN 1 Purbalingga” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan yang penuh dengan ilmu yang barokah. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan FBS, dan Kajur PBSI yang telah memberikan kemudahan dalam proses birokrasi penelitian ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Dr. Suroso, M.Pd., M.Th. dan Ibu Else Liliani, M.Hum. yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Ibu Sudiati, M. Hum. selaku pembimbing akademik yang telah banyak membantu penulis dan memberikan kemudahan selama mengenyam bangku perkuliahan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Heriyanto, S.Pd., M.Si. selaku Kepala SMAN 1 Purbalingga yang berkenan memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian kepada penulis. Ibu Tri Nela Sabconita, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkenan memberikan waktu, pikiran, dan izinnya kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Segenap siswa-siswi SMAN 1 Purbalingga yang telah bekerja sama dengan baik selama melaksanakan penelitian ini. Seluruh keluarga besar SMAN 1 Purbalingga yang telah menerima dan mendukung penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada Bapak, Ibu, dan keluarga di rumah. Terima kasih atas doa dan segala dorongan baik moral atau pun material. Nurmeita Tri Wahyuni yang banyak membantu dan memberikan

semangatnya kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini. M. Sodhiq, Arda Sedyoko, Hanif Amru, Parastya Shinta, Anggi Widiatma, dan seluruh rekan-rekan yang terlibat dalam pembuatan media video pementasan drama. Anggitya Danu, Nouruz Zaman Oktabi, Bangun Wicaksono, yang senantiasa membantu dalam pengambilan data di lapangan. Keluarga M PBSI 09 yang tidak bosan berbagi.

Pada akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 15 September 2013

Penulis

M. Zaenal Arifin

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hakikat Drama.....	9
2. Unsur Drama.....	10
a. Alur.....	10
b. Penokohan.....	11

c. Dialog.....	11
d. <i>Setting</i>	12
e. Teks Sampling (Petunjuk Teknis).....	12
f. Tema.....	13
g. Amanat.....	13
3. <i>Vocal</i> dan <i>Speech</i> dalam Dialog.....	14
4. Akting.....	15
a. Mimik.....	15
b. Plastik.....	16
c. Diksi.....	17
5. Pembelajaran Drama.....	17
6. Media Video Pementasan Drama.....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pikir.....	24
D. Pengajuan Hipotesis.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Paradigma Penelitian.....	26
B. Variabel Penelitian.....	26
C. Prosedur Penelitian.....	27
1. Pengukuran Sebelum Eksperimen.....	27
2. Pelaksanaan Eksperimen.....	27
3. Pengukuran Sesudah Eksperimen.....	28
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel Penelitian.....	29
E. Metode Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	29
1. Bentuk Instrumen.....	29
2. Validitas Instrumen.....	30
3. Reliabilitas Instrumen.....	31

4. Instrumen Penilaian.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Tempat Penelitian.....	34
I. Waktu Penelitian.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Hasil Uji Persyaratan.....	36
a. Uji Normalitas.....	36
b. Uji Homogenitas.....	38
2. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	39
a. Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	43
b. Hasil Uji Perbedaan Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	44
3. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	46
a. Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol.....	49
b. Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
1. Perbedaan Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	54
2. Tingkat Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	73

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	75
B. Implikasi.....	76
C. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GRAFIK

	halaman
Grafik 1. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	40
Grafik 2. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	42

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Desain Penelitian.....	26
Tabel 2. Kisi-Kisi Penyekoran Bermain Peran.....	32
Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	37
Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varian Data Hasil Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	38
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretes</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	40
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretes</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga...	40
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor <i>posttes</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	41
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Skor <i>posttes</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	41
Tabel 9. Perbandingan Data Statistik Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	43
Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji-t Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	44
Tabel 11. Perbandingan Data Statistik Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	44

Tabel 12.	Rangkuman Hasil Uji-t Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	45
Tabel 13.	Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	47
Tabel 14.	Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	49
Tabel 15.	Rangkuman Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 : Silabus.....	81
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	82
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Treatment 1</i> Kelompok Eksperimen.....	86
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Treatment 2</i> Kelompok Eksperimen.....	90
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	94
Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	97
Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 Kelompok Kontrol.....	101
Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 Kelompok Kontrol.....	105
Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	109
Lampiran 10 : Instrumen Penilaian.....	112
Lampiran 11 : Naskah Drama <i>Petang di Taman</i>	114
Lampiran 12 : Naskah Drama <i>Matahari di Sebuah Jalan Kecil</i>	121
Lampiran 13 : Naskah Drama <i>Penjual Sayur</i>	132
Lampiran 14 : Naskah Drama <i>Tertangkap Polisi</i>	135
Lampiran 15 : Naskah Drama <i>Jalan Keluar</i>	137
Lampiran 16 : Naskah Drama <i>Terlambat Sekolah</i>	139
Lampiran 17 : Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol Kelas XI IPA 4.....	140
Lampiran 18 : Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kelas XI IPA 4.....	141

Lampiran 19	: Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Kelas XI IPA 5.....	142
Lampiran 20	: Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kelas XI IPA 5.....	143
Lampiran 21	: Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	144
Lampiran 22	: Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	145
Lampiran 23	: Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen..	146
Lampiran 24	: Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	147
Lampiran 25	: Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	148
Lampiran 26	: Uji Normalitas Sebaran Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	150
Lampiran 27	: Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	152
Lampiran 28	: Uji Normalitas Sebaran Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	154
Lampiran 29	: Uji Homogenitas Sebaran Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	156
Lampiran 30	: Uji Homogenitas Sebaran Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	157
Lampiran 31	: Uji-t Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	158
Lampiran 32	: Uji-t Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	159
Lampiran 33	: Uji-t Sampel Berhubungan Data <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	160
Lampiran 34	: Uji-t Sampel Berhubungan Data <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	161
Lampiran 35	: Jadwal Penelitian.....	162
Lampiran 36	: <i>Screen Capture</i> Media Video Pementasan Drama....	163

Lampiran 37	: Dokumentasi Penelitian.....	164
Lampiran 38	: Lembar Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	168
Lampiran 39	: Lembar Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	187
Lampiran 40	: Surat Izin Penelitian.....	206

**KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMENTASAN DRAMA
DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS XI SMAN 1 PURBALINGGA**

oleh
M. ZAENAL ARIFIN
NIM 09201244023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran antara kelompok siswa yang menggunakan media video pementasan drama dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media video pementasan drama.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian berupa *Pretest-posttest control group design*. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini. Variabel pertama merupakan variabel bebas berupa media video pementasan drama. Variabel kedua merupakan variabel terikat berupa kemampuan bermain peran. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga sebanyak 288 siswa. Sampel pertama merupakan kelompok kontrol yang diwakili oleh kelas XI IPA 4 dan sampel kedua merupakan kelompok eksperimen yang diwakili oleh kelas XI IPA 5. Tiap sampel berjumlah 32 siswa. Sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *cluster*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes bermain peran. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dengan *expert judgement*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan memperhatikan syarat normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil penghitungan uji-t menggunakan *SPSS 16,0* yang dilakukan pada skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (1) terdapat perbedaan yang signifikan, menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,763 dengan db 62 dan p sebesar 0,008. Nilai t_{tabel} menunjukkan 1,990, dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,763 > 1,990$) dan p juga lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,008 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. Selain itu, setelah dilakukan uji-t *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen (2) media video pementasan drama efektif, menghasilkan t_{hitung} sebesar 11,137 dengan db 62 dan t_{tabel} 1,990. Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($11,137 > 1,990$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran di kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

Kata Kunci: keefektifan, media video pementasan drama, kemampuan bermain peran

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sastra yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranannya tersendiri bagi proses pendewasaan siswa. Karya sastra memiliki keunikan, memberikan gambaran kehidupan baik dalam isi atau pun ungkapannya. Hal inilah yang dimaksud bahwa karya sastra memang sebenarnya menyajikan suatu gambaran kehidupan dengan bermacam permasalahan yang ada (Nurgiyantoro, 2010: 2). Atas dasar demikian, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran sastra dapat memberikan manfaat bagi siswa, baik sebagai media pembenahan diri atau pun sebagai suatu pengalaman tersendiri untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa.

Berdasarkan peranan sastra yang sangat penting, maka pembelajaran sastra di sekolah seharusnya diarahkan pada kegiatan apresiasi sastra yang memiliki lingkup waktu yang lebih luas. Menurut Suryaman (2010: 15), apresiasi sastra diartikan sebagai kegiatan menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh sampai menimbulkan pengertian, penghargaan, kepekaan berpikir kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra pada diri siswa. Kegiatan apresiasi sastra dapat dimulai dari membaca karya sastra sampai pada kegiatan menulis karya sastra.

Kegiatan apresiasi sastra tentu tidak akan bisa terlepas dari karya sastra itu sendiri. Dalam KBBI (Suharso dan Retnoningsih, 2009: 50) apresiasi berarti kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya; penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu. Jadi jelaslah bahwa dalam kegiatan apresiasi, membutuhkan adanya hubungan antara apresiasi dengan karya sastra itu sendiri sehingga apresiasi dapat menilai dan menghargai suatu karya sastra sebagai hasil dari kreatifitas.

Menurut Saryono, syarat terjadinya apresiasi sastra yakni adanya karya sastra, adanya pengapresiasi sastra, dan adanya kontak karya sastra dengan pengapresiasi sastra (2009: 234). Sebagai hasil imajinatif, karya sastra berfungsi sebagai hiburan yang menyenangkan, berfungsi pula menambah pengalaman batin bagi para pembacanya. Membicarakan sastra yang memiliki sifat imajinatif, maka kita berhadapan dengan tiga jenis (*genre*) sastra, yaitu prosa, puisi, dan drama.

Ada pun pembelajaran sastra yang dilakukan selama ini, prosesnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia masih belum diberi porsi waktu yang cukup. Bahkan, pembelajaran yang dilakukan sering kali hanya sekedar memenuhi target-target tertentu, sehingga berimbas pada pembelajaran yang berorientasi pada hasil tanpa memperhatikan juga prosesnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Johnson (2002), pembelajaran tradisional hanya berorientasi pada hasil tanpa memperhatikan proses dari hasil tersebut. Padahal, pembelajaran yang baik seharusnya lebih dititik beratkan pada proses bagaimana siswa melakukannya. Inilah yang menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Suryaman (PBSI, 2011: vii) dalam pengantarnya, bahwa pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi tentang sastra terbukti hanya berhasil di dalam mengingat jangka pendek tentang sastra, tetapi gagal di dalam mengembangkan kemampuan bersastra. Dengan demikian, pengajaran sastra dapat diartikan sebagai suatu proses mengajarkan sastra yang diorientasikan pada kegiatan siswa untuk mengalami (membaca, menulis, mendengarkan, dan melisankan) karya sastra.

Kenyataan semacam ini tentu tidak dapat dipungkiri, bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan sering kali hanya berkutat pada persoalan-persoalan teoritis saja. Pendalaman materi yang dilakukan rasanya tidak akan berguna atau bermanfaat bagi siswa tanpa adanya suatu kerja praktik yang nyata. Seberapa besar pengetahuan teoritis siswa tanpa diimbangi dengan adanya aplikasi tentu sekali lagi, pembelajaran sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya akan menjadi hal yang sia-sia bagi para siswa.

Situasi semacam itu akan diperparah dengan pola pembelajaran guru bahasa Indonesia yang pada umumnya hanya mengandalkan buku modul tanpa diimbangi dengan media atau model lain yang lebih variatif. Guru terkesan hanya mengajar secara konvensional yang pada akhirnya mengakibatkan kejenuhan pada siswa. Kejenuhan semacam itu tentu akan berakibat pada perkembangan kreativitas siswa, dalam hal ini tentunya melisankan sastra dalam bentuk pementasan drama.

Sejumlah persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentu tidak seutuhnya menjadi kesalahan guru, akan

tetapi juga muncul dari internal, yakni dari individu setiap siswa. Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran sastra dalam hal ini melisankan sastra dalam bentuk pementasan drama. Keadaan semacam itu tentu saja harus segera dirubah agar pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa harus dapat melahirkan karya sastra (pementasan drama) sebagai salah satu wujud nyata dalam pembelajaran yang produktif serta kreatif.

Berangkat dari berbagai uraian tersebut, maka penelitian ini memiliki konsentrasi pada aspek apresiasi sastra yang selanjutnya diarahkan pada proses kreatif yakni bermain peran. Adapun media yang akan digunakan yakni video pementasan drama. Video pementasan drama yang akan digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketertarikan serta kemampuan siswa dalam bermain peran adalah video pementasan yang mempunyai durasi sekitar lima sampai lima belas menit saja.

Video pementasan drama ini bukan semata-mata pementasan yang lazim dilakukan di teater atau panggung pertunjukan, akan tetapi dilakukan di ruangan yang menyerupai ruang kelas. Video pementasan ini dipilih sebagai media karena dianggap dapat membantu siswa yang notabene akan pentas di ruang kelas pula, sehingga akan memberikan gambaran yang konkret tentang bagaimana membuat sebuah pementasan drama yang sederhana, murah, dan kreatif dengan waktu yang terbatas.

Selain itu, dalam media video pementasan drama ini terdapat dua tahapan. *Pertama*, media video pementasan drama menyajikan materi yang berhubungan dengan kegiatan bermain drama disertai contoh. Contoh pementasan drama

tersebut hanya fokus pada alur cerita dan nada dramatiknnya saja tanpa memperhatikan aspek lain yang mendukung keberhasilan suatu pementasan drama. *Kedua*, media video pementasan drama ini menyajikan materi lanjutan seperti *business*, mimik, *movement* yang mencakup bloking dan levelitas yang disertai contoh pula. Pada tahap ini, contoh pementasan drama sudah menambahkan unsur *make-up*, tata musik, latar, dan kostum. Jadi, proses pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media video pementasan drama ini dilakukan secara bertahap, sehingga siswa mampu menyerap pengetahuan dan pemahaman secara optimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefekifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Peranan pembelajaran apresiasi sastra sebagai suatu karya imajinatif bagi siswa SMAN 1 Purbalingga masih belum optimal.
2. Media yang selama ini digunakan guru SMAN 1 Purbalingga dalam pembelajaran bermain peran belum dapat memotivasi siswa.
3. Keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga perlu dibuktikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran

pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga dan bagaimana perbedaan kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang mendapat pembelajaran dengan media video pementasan drama dengan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan media video pementasan drama.

D. Perumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa yang mendapat pembelajaran bermain peran dengan media video pementasan drama dan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan media video pementasan drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga?
2. Apakah penggunaan media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dalam pembelajaran bermain peran antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan media video pementasan drama dan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pementasan drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.
2. Penelitian ini bertujuan juga untuk mengetahui keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam meningkatkan proses pembelajaran apresiasi sastra, khususnya dalam pembelajaran bermain peran di SMAN 1 Purbalingga.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam menyampaikan materi bermain peran dengan media yang tepat. Selain itu, diharapkan mampu meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa dalam belajar bermain peran dengan menggunakan media video pementasan drama sebagai salah satu pilihan media pembelajaran bermain peran.

G. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan tentang beberapa istilah, yakni: keefektifan, media pembelajaran, media video pementasan drama, dan dalam pembelajaran bermain peran

1. Keefektifan diartikan sebagai keadaan yang menunjukkan adanya pengaruh atau peningkatan dari perlakuan media pembelajaran video pementasan drama yang membawa keberhasilan dalam proses pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

2. Bermain peran merupakan kemampuan siswa dalam memerankan karakter tokoh berdasar naskah lakon.
3. Media video pementasan drama adalah suatu media yang sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran apresiasi drama khususnya dalam pembelajaran bermain peran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Drama

Berbicara mengenai drama, pasti erat kaitannya dengan teater. Secara etimologis, kata “drama” berasal dari bahasa Yunani “*draomai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama berarti perbuatan atau tindakan (Harymawan, 1993: 1). Sementara itu, kata “teater” mempunyai makna yang lebih luas karena dapat berarti drama, gedung pertunjukan, panggung, grup pemain drama, dan dapat juga berarti segala tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak (Waluyo, 2006: 3). Mengacu pada pendapat Waluyo tersebut, maka sebenarnya sudah bisa dipahami bahwa makna dari kata “teater” tidak dapat selalu disamakan, akan tetapi tergantung pada konteks pembicaraannya. Misalnya istilah Teater Gandrik, maka konteks yang dituju adalah grup drama. Berbeda dengan istilah Teater Arena misalnya, maka konteks yang di maksud adalah gedung pertunjukan.

Berbagai definisi drama telah dikemukakan oleh para ahli, misalnya Moulton (via Harymawan, 1993: 1), drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak. Verhagen (via Harymawan, 1993: 2) juga mengemukakan pendapatnya mengenai drama, menurutnya, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak. Soemanto pun turut serta mendefinisikan drama. Menurut Soemanto (2001: 3), drama adalah suatu bentuk seni yang bercerita lewat

percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri bisa juga dipandang dan bisa diartikan sebagai pengertian *action*. Sementara itu, Brunetierre (via Harymawan, 1993: 3) menjelaskan bahwa drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan *action*. Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para tokoh, maka setidaknya secara umum drama dapat diartikan sebagai segala apa yang terlihat dalam pentas yang kemudian mampu menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan pada pendengar atau penonton.

2. Unsur Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra yang imajinatif tentu saja memiliki unsur pembangunnya. Menurut Waluyo (2002: 6), drama terbangun atas struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna). Struktur fisik drama yang dimaksud meliputi alur, penokohan, dialog, latar, teks damping (petunjuk teknis). Sementara itu, struktur batin (semantik, makna) meliputi tema dan amanat. Secara sederhana, berikut adalah penjelasan dari berbagai unsur tersebut.

a. Alur

Menurut Waluyo (2002: 6) alur merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Sementara itu, Hamzah memberikan definisinya juga mengenai alur atau plot. Menurutnya, alur merupakan suatu keseluruhan peristiwa di dalam skenario (1985: 96). Merujuk pada kedua definisi ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa alur merupakan jalinan cerita atau serangkaian peristiwa yang terbangun dalam sebab akibat yang bergerak dari awal hingga akhir.

b. Penokohan

Penokohan adalah salah satu unsur drama yang sangat penting. Unsur ini berkaitan erat dengan unsur lainnya, terutama alur. Menurut Waluyo (2002: 8) kekuatan alur terletak dalam penggambaran watak (penokohan), sebaliknya kekuatan watak pelaku hanya hidup dalam alur yang meyakinkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Egri juga berpendapat bahwa berperwatakanlah yang paling utama dalam drama. Tanpa perwatakan tidak akan ada cerita. Tanpa perwatakan tidak akan ada plot (via Hamzah 1985: 106).

Menurut Waluyo (2002: 14) penokohan itu erat kaitannya dengan perwatakan. Jika tokoh adalah pengemban cerita, maka penokohan bertugas menggambarkan tokoh tersebut. Mulai dari nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, keadaan jiwanya, dan sebagainya. Berbagai penjabaran tersebut maka jelas sudah bagaimana peranan penokohan atau perwatakan dalam sebuah drama.

c. Dialog

Hamzah (1985: 116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sejalan dengan Harymawan, Waluyo (2002: 21) juga berpendapat bahwa dialog juga harus bersifat estetis, artinya memiliki keindahan bahasa. Kadang-kadang juga dituntut agar bersifat filosofis.

Merujuk pada ketiga pendapat tersebut, maka ketiga pendapat tersebut dapat memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek

penting dalam pementasan drama. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewojati. Dewojati (2012: 181) berpendapat bahwa,

“Dialog dalam lakon merupakan sumber utama untuk menggali segala informasi tekstual. Jalannya eksekusi (pelaksanaan pentas) juga akan memposisikan dialog menjadi sarana penting dalam menjadikan teks tertulis tersebut menjadi “terdengar” dan “teraba””

Merujuk pada pendapat tersebut, maka dapat dipahami bahwa dialog mampu memberikan informasi tekstual. Lebih lanjut lagi dialog yang sifatnya tekstual tersebut merupakan satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara pemain dengan pemain dan pemain dengan penonton yang mana akan memberikan dampak estetis pada sebuah pementasan drama. Dengan demikian dialog akan lebih “terdengar” dan “teraba” seperti pendapat yang dikemukakan oleh Dewojati tersebut.

d. *Setting*

Setting sering juga disebut dengan istilah latar. *Setting* atau tempat kejadian cerita sering pula disebut latar cerita. Menurut Waluyo (2002: 23) *setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu. Secara sederhana *setting* atau bisa juga disebut dengan latar merupakan unsur dalam drama yang menunjukkan kepada pembaca di mana, kapan, dan dalam konteks bagaimana kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung.

e. Teks Samping (Petunjuk Teknis)

Teks samping atau yang sering disebut dengan istilah petunjuk teknis merupakan bagian penting dalam drama. Waluyo (2002: 29) berpendapat bahwa,

“Teks samping ini memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaan yang mendasari dialog, dan sebagainya. Teks samping ini biasanya ditulis dengan tulisan berbeda dari dialog (misalnya dengan huruf miring atau huruf besar semua)”.

Merujuk pada definisi ahli tersebut, maka jelas sudah bagaimana teks samping atau petunjuk teknis memberikan peranannya terhadap sebuah drama, baik dalam drama pentas atau drama naskah.

f. Tema

Waluyo (2002: 24) berpendapat bahwa tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Sementara itu, menurut Hamzah (1985: 108) tema merupakan pokok pikiran yang hendak diutarakan pengarang lewat skenario. Berdasarkan dua definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tema merupakan dasar cerita yang paling penting. Tanpa tema, sebuah cerita rekaan tidak akan ada artinya sama sekali. Secara sederhana, tema bisa diartikan sebagai ide, gagasan, pikiran utama, atau pokok pembicaraan di dalam drama

g. Amanat

Amanat atau pesan pengarang akan selalu ada dalam sebuah drama, baik itu secara sengaja atau tidak sengaja dibuat. Menurut Waluyo (2002: 28) amanat erat kaitannya makna (*significance*) dari karya yang dihasilkan. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Oleh karena itu, setiap pembaca dapat berbeda-beda menafsirkan makna karya tersebut bagi dirinya masing-masing.

3. *Vocal* dan *Speech* dalam Dialog

Suara (*vocal*) dan ucapan (*speech*) mempunyai peranan yang amat penting di dalam pementasan drama. Terutama untuk menyokong terjadinya suatu dialog yang baik. Artinya bisa terdengar lantang tanpa harus memekik. Menurut Hamzah (1985: 80) yang diperlukan seorang pemain dalam melakukan dialog bukan bagaimana berdialog dengan keras, tetapi bagaimana dapat dengan jelas terdengar.

Perlunya menjaga *vocal* dan *speech* dalam dialog agar dialog yang ada bisa sampai terdengar oleh para penonton. Bermain peran pada sebuah pementasan drama tidak sama dengan bermain peran pada sebuah film. Jika pada film dialog sengaja diciptakan senatural mungkin, maka dalam pementasan drama dialog akan dituntut lebih dari sekedar itu. Artinya, *power*, artikulasi, bahkan sampai pada intonasi akan memberikan kesan tersendiri bagi sebuah dialog. Bagaimana seorang pemain bisa menyampaikan makna dialog kepada pemain sangatlah penting. Ini sebabnya, latihan *vocal* dan *speech* akan sangat membantu pemain dalam berdialog.

Menurut Hamzah (1985: 116) dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Kedua pendapat tersebut, meski berbicara dari sudut pandang yang berbeda, akan tetapi keduanya memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog merupakan satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara pemain dengan pemain dan

pemain dengan penonton yang mana akan memberikan dampak estetis pada sebuah pementasan drama.

4. Akting

Menurut Hamzah (1985: 64) akting adalah peragaan, penampilan satu peran yang menyebabkan penonton dapat tersangkut pada ilusi yang dibangun oleh aktor. Dewojati (2012: 267), akting adalah wujud yang kasat mata dari suatu seni peragaan tubuh, yang menirukan perilaku-perilaku manusia mencakup segala segi, lahir dan batin. Sementara itu, Ommanney (via Hamzah, 1985: 64) merumuskan akting dengan “keselarasan yang sempurna antara suara dan tubuh untuk menciptakan satu tokoh”. Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa akting adalah suatu peragaan yang bertujuan untuk membangun suatu tokoh sehingga penonton dapat menikmatinya. Menilik betapa pentingnya akting dalam sebuah drama, maka ada tiga aspek yang bisa dilakukan oleh aktor untuk menggambarkan apa yang telah ditentukan penulis lewat tubuh dan wataknya (Harymawan, 1993: 45), ketiga aspek yang dimaksud sebagai berikut.

a. Mimik

Menurut Harymawan (1993: 45) mimik yaitu pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, kening, Merujuk pada pendapat tersebut, maka mimik dapat didefinisikan sebagai gerak-gerak wajah untuk berekspresi atau menunjukkan emosi yang dialami oleh tokoh. Mimik ini lebih menekankan gerak-gerak yang ada di wajah, sehingga berbeda dengan pengertian gerak-gerak atau

business acting. Berdasar pada pendapat tersebut, maka dapat dipahami juga bahwa dalam aspek mimik, erat kaitannya dengan ekspresi.

Ekspresi dibutuhkan supaya pertunjukan drama mampu berkesan dengan baik. Menurut Retnoningsih (2009: 130) ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam bermain peran, ekspresi menjadi salah satu aspek penting yang turut membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang dilakukan seorang pemain.

b. Plastik

Menurut Harymawan (1993: 45), plastik yaitu cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Dari pendapat tersebut, maka dapat dimengerti bahwa aspek plastik ini berkaitan erat juga dengan aspek *movement* dan *business acting*. *Movement* adalah pertukaran tempat kedudukan pada pentas. Misal: datang dari pintu, melewati kursi menuju jendela (Harymawan, 1993: 60).

Business acting adalah kesibukan yang karakteristik, yang mempunyai cirri-ciri khas (Harymawan, 1993: 60). Berdasar definisi ahli tersebut maka dapat dipahami bahwa gerak-gerak atau *business acting* mempunyai peranannya sendiri dalam membangun karakter sehingga mampu menghasilkan akting yang baik. Secara sederhana, *business acting* merupakan gerak-gerak kecil yang membantu gerak-gerak besar. Contoh gerak-gerak atau *business acting* diantaranya gerakan menggigit jari, berpangku tangan, menyangga dagu, menggerakkan jari-jari tangan, merokok, menulis, dan sebagainya.

c. Diksi

Diksi merupakan cara penggunaan suara atau ucapan (Harymawan, 1993: 45). Berdasar pada pendapat tersebut, maka dapat juga dipahami bahwa aspek diksi ini erat kaitannya dengan dialog dan intonasi. Menurut Harymawan (1993: 58), dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sementara itu intonasi berarti ketepatan penyajian tinggi rendahnya nada (Retnoningsih, 2009: 188). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intonasi adalah nada suara, bisa juga diartikan sebagai irama bicara atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata yang ada dalam dialog sehingga dialog yang dilisankan tidak datar dan tidak monoton.

Sejalan dengan itu, Harymawan (1993: 50) menyatakan bahwa pergantian naik turun suara itulah yang menyebabkan keindahan bagi telinga. Itulah yang disebut dengan irama pada seni kata. Intonasi juga erat kaitannya dengan kekuatan (*power*) dalam berbicara. Misalnya ketika akan mengatakan sesuatu yang sifatnya rahasia ditengah kerumunan orang, maka bisa dilakukan dengan cara berbisik. Sementara itu, apa bila ingin berbicara dengan seseorang yang jaraknya cukup jauh, bisa dilakukan dengan sedikit berteriak atau menambah kekuatan (*power*) suara kita.

5. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang memiliki dua dimensi. Menurut Waluyo (2002: 156), pengajaran drama di sekolah dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu: (1) pengajaran teks drama yang termasuk sastra, dan (2) pementasan drama yang termasuk bidang teater. Berdasarkan pendapat

ahli tersebut, maka sejatinya pembelajaran drama bukan hanya mengenai teks drama saja, akan tetapi juga sampai pada pementasan drama. Pementasan drama yang dimaksud berangkat dari pembelajaran bermain peran yang terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran drama yang selama ini dilakukan sering kali hanya berfokus pada teori tanpa penerapan praktik yang mempunyai. Menurut Waluyo (2002: 154), selama ini guru sastra masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa kawasan yang dituju guru sering kali hanya pada pengetahuan teori saja, padahal pembelajaran (drama) yang ideal harus bersifat aplikatif.

Menurut Waluyo (2001:158) pengajaran drama sebagai

“.... penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan *membaca* (teks drama) dan *menyimak* atau *mendengarkan* (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan *menulis* (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan *wicara* (melakukan pentas drama)”

Merujuk pada pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran drama pada hakikatnya tidak bisa dilepaskan dari dua hal, yakni pembelajaran drama yang berhubungan dengan teks drama dan pembelajaran drama yang berhubungan dengan pementasan drama.

6. Media Video Pementasan Drama

Menurut Soeparno (1988: 1), media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Sejalan dengan itu,

Suharso dan Retnoningsih (2009: 314) juga menjelaskan bahwa media merupakan alat (sarana) untuk berkomunikasi. Hamalik (1986: 11) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.

Sementara itu, pembelajaran berarti suatu usaha dalam mencari ilmu atau pengetahuan. Rusman (2010: 3) menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang selalu terkait dengan pembelajaran dan dapat membantu atau mendaya gunakan proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Media video pementasan drama adalah suatu media yang sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran apresiasi drama khususnya dalam pembelajaran bermain peran. Media video pementasan ini memuat dua bagian yang akan diajarkan secara bertahap. Tahapan pertama, media video pementasan drama ini menampilkan dua macam drama sederhana yang akan ditengahi oleh moderator. Moderator dalam hal ini bertugas sebagai penyampai materi. Materi yang disampaikan diantaranya mengenai pentingnya ekspresi dan macam-macam ekspresi. Selain itu, pentingnya alur cerita dalam drama juga disampaikan dalam media video pementasan drama tahap pertama ini. Drama yang disajikan pada media video pementasan drama tahap pertama ini hanya mementingkan hal-hal yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, sehingga jelas terlihat kesederhanaannya tanpa harus mengurangi alur cerita dan nada dramatikanya.

Pada media video pementasan drama tahap kedua, materi yang disampaikan adalah gerak gerik (*business acting*), mimik, intonasi, *levelitas*, dan *blocking*. Pada tahap ini, video pementasan drama yang disajikan sudah menampilkan adanya latar, musik, dan tata rias. Media video pementasan drama ini menampilkan suatu pementasan yang dilakukan pada sebuah ruangan menyerupai ruang kelas pada umumnya, bukan pementasan yang dilakukan di panggung. Hal inilah yang menjadi pembeda dengan media video pementasan drama lain yang biasanya menampilkan suatu pementasan drama di panggung pentas. Meski demikian, media video pementasan drama ini tetap memiliki nilai estetis dan kreatif yang dapat memberikan gambaran konkret bagi siswa dalam pembelajaran bermain peran.

Media video pementasan drama ini sengaja dibuat untuk kepentingan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas sebelas sekolah menengah atas. Pembuatan media video pementasan drama sebenarnya dapat dikerjakan dalam waktu singkat apa bila dilakukan dengan efektif, akan tetapi terkadang hambatan-hambatan kecil perlu menjadi pertimbangan tersendiri agar tidak mengganggu proses produksi. Oleh karena itu, persiapan menjadi hal yang sangat penting, hal ini sejalan dengan pendapat Valk (1992: 8) berikut.

“.... anda akan tahu bahwa seluruh produksi memang ditentukan oleh persiapan. Sebelum anda memegang kamera, semuanya harus diatur dan semuanya harus dicatat. Anda akan merasa bahwa lebih banyak waktu anda habiskan untuk persiapan dari pada untuk rekaman sebuah program dan anda seakan-akan membutuhkan lebih banyak kertas untuk catatan dari pada pita untuk rekaman.”

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa persiapan adalah hal yang tidak boleh ditinggalkan, justru harus dibuat dengan penuh pertimbangan. Segala sesuatu

harus sudah dipersiapkan saat pengambilan gambar dilakukan. Mulai dari penyusunan konsep, penyusunan materi (materi dasar bermain drama, naskah drama, dan naskah untuk moderator), penentuan pemain, penentuan tempat pengambilan gambar, dan piranti (kamera dan *tripod*). Tidak kalah penting juga mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan wilayah artistik yang meliputi kebutuhan *setting*, kostum, tata musik, tata rias, dan properti yang digunakan oleh para pemain. Kesemuanya itu harus dibuat dalam *shooting script* sehingga dapat meminimalisir hambatan saat produksi.

Pada praktiknya, media video pementasan drama dibuat di sebuah ruangan yang menyerupai ruang kelas. Keterbatasan akan adanya ruang *studio* yang proposional menuntut mahasiswa peneliti untuk melakukan pengambilan gambar pada malam hari, sehingga suara bising yang mengganggu bisa sedikit redam. Akan tetapi, persoalan cahaya menjadi resiko dari pengambilan gambar pada malam hari. Proses produksi dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada untuk kebutuhan *setting*. Kostum, musik, properti, dan tata rias dibuat sesederhana mungkin sehingga nantinya tidak membuat siswa yang akan melihat media ini merasa sulit untuk mengikutinya. Setelah *setting*, kostum, musik, properti, dan tata rias sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah gladi bersih yang dilanjutkan dengan pengambilan gambar.

Tahap akhir dari produksi media video pementasan drama ini adalah melakukan proses *editing*. Menurut Rahman (1987: 69), menyunting atau *editing* adalah kegiatan memotong, menyusun, dan menyambung gambar, sehingga film yang semula kacau menjadi tersusun, bercerita serta dramatis. Sementara itu,

menurut Valk (1992: 34) *editing* berarti mengatur gambar yang dipilih dalam urutan tertentu. Dari pendapat ahli tersebut, maka dapat kita simpulkan bahwa *editing* bertujuan untuk memperindah suatu video, sehingga penonton tidak mudah bosan saat menyaksikannya. Selain itu, *editing* berfungsi untuk mengatur alur cerita, sehingga memudahkan penonton dalam merangkai cerita berdasarkan potongan-potongan video yang disajikan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini tidak dilakukan begitu saja tanpa melihat ada tidaknya relevansi dengan penelitian yang sudah ada. Penelitian mengenai keterampilan bermain peran sudah pernah dilakukan oleh Neneng Kurniati (2011) berjudul “Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung”. Teknik improvisasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitasnya dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMPN 1 Parakan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran bermain peran yang menggunakan teknik improvisasi dengan pembelajaran bermain peran yang tidak menggunakan teknik improvisasi.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena memiliki desain penelitian yang sama, yakni jenis penelitian eksperimen. Selain itu, penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena keduanya meneliti kemampuan bermain peran siswa di kelas. Perbedaannya terletak pada perlakuannya, jika penelitian tersebut menggunakan teknik improvisasi untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa, sedangkan penelitian ini

menggunakan media video pementasan drama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain peran.

Penelitian lain yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Imam Baihaqi (2010) berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada kelompok “Teater Kenes” sebesar 9,6 (48%). Penelitian yang dilakukan Imam Baihaqi ini relevan dengan penelitian ini karena sama-sama mengangkat kompetensi atau keterampilan bermain peran, hanya saja letak perbedaannya adalah pada penggunaan variabelnya. Penelitian terdahulu menggunakan metode *role playing*, sedangkan pada penelitian ini akan digunakan media video pementasan drama.

Selain itu, ada penelitian lain yang juga relevan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Rizki Novikasari (2011) berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Magelang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Magelang.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena adanya kesamaan topik, yakni kemampuan bermain peran, hanya saja perbedaannya terletak pada variabel yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan metode Pelatihan

Akting Sekolah Seni Yogyakarta, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media video pementasan drama.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran sastra di SMAN 1 Purbalingga khususnya bermain peran belum berjalan seperti apa yang diharapkan. Keterampilan bermain peran masih menjadi satu persoalan tersendiri. Berbagai permasalahan yang ada menjadikan produktifitas siswa dalam pembelajaran bermain peran menjadi sangat rendah. Pembelajaran yang masih konvensional, berfokus pada hasil sehingga tidak memperhatikan proses pembelajaran menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran tersebut.

Media video pementasan drama adalah salah satu media yang mampu merubah suasana dan pola pembelajaran yang semula konvensional dan terkesan monoton menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif. Penerapan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan produktifitas siswa khususnya dalam pembelajaran bermain peran.

D. Pengajuan Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan, yaitu hipotesis nol dan Hipotesis kerja. Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa yang mendapat pembelajaran bermain peran dengan media video pementasan drama dan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan media video pementasan drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

2. Penggunaan media video pementasan drama tidak efektif dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

Adapun hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa yang mendapat pembelajaran bermain peran dengan media video pementasan drama dan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan media video pementasan drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.
2. Penggunaan media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Paradigma Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi, yaitu penelitian eksperimen yang tidak murni. Penggunaan eksperimen kuasi ini dikarenakan subjek penelitiannya adalah manusia. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif. Data-data yang disajikan berupa skor, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, hingga penyajian dari hasilnya.

Rancangan atau desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1: Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (<i>treatment</i>)	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁: *Pretest* kelompok eksperimen

O₂: *Posttest* kelompok eksperimen

O₃: *Pretest* kelompok kontrol

O₄: *Posttest* kelompok kontrol

X : Media video pementasan drama

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Variabel penelitian terbagi menjadi dua macam, yaitu *dependent variable* (variabel terikat) dan *independent*

variable (variabel bebas). *dependent variable* (Variabel terikat) dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain peran, sedangkan *independent variable* (variabel bebas) dalam penelitian ini adalah media video pementasan drama. Media ini dijadikan sebagai perlakuan untuk kelompok eksperimen, sementara pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa menerapkan media video pementasan drama.

C. Prosedur Penelitian

1. Pengukuran Sebelum Eksperimen

Penelitian melalui beberapa tahapan tertentu. Tahapan pertama adalah pengukuran sebelum eksperimen, dilakukan dengan *pretest*, yaitu berupa tes praktik bermain peran. *Pretest* diberikan pada kedua kelompok (kontrol dan eksperimen). Tahapan *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan antara kedua kelompok dalam pembelajaran bermain peran khususnya, apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak. *Pretest* juga dilakukan sebagai suatu proses penyamaan, maksudnya keadaan kedua kelompok yang akan diteliti disamakan, agar nantinya dapat diperoleh data apakah kelompok yang diberi perlakuan mengalami peningkatan hasil belajar atau tidak.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Tahapan selanjutnya setelah melakukan *pretest* adalah memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Dalam hal ini, perlakuan yang akan diberikan kepada kelas eksperimen berupa penerapan media video pementasan drama pada pembelajaran apresiasi sastra khususnya keterampilan bermain peran. Pada tahapan ini melibatkan siswa, mahasiswa peneliti, dan guru. Siswa pada

tahapan ini sebagai yang dikenai perlakuan sedangkan mahasiswa peneliti sebagai pelaku yang memberikan perlakuan pada kedua kelompok kelas tersebut. Guru berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pembelajaran bermain peran dan melakukan evaluasi dalam pembelajaran tersebut

3. Pengukuran Sesudah Eksperimen

Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut, maka selanjutnya adalah memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembandingan. Pengukuran *posttest* ini dimaksudkan agar diketahui pencapaian sesudah pemberian perlakuan. Hasil *posttest* tersebut, akan menunjukkan apakah ada perbedaan nilai yang dicapai oleh kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan skor sesudah diberi perlakuan (*posttest*), apakah perbandingan skornya mengalami peningkatan, sama, atau justru mengalami penurunan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Purbalingga kelas XI. Jumlah kelas yang ada di SMAN 1 Purbalingga sebanyak sembilan kelas, yaitu: Kelas XI IPS 1, Kelas XI IPS 2, Kelas XI IPS 3, Kelas XI IPS 4, Kelas XI IPA 1, Kelas XI IPA 2, Kelas XI IPA 3, Kelas XI IPA 4, dan Kelas XI IPA 5. Dari populasi tersebut diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu: Kelas XI IPA 5 sebagai kelompok eksperimen dan Kelas XI IPA 4 sebagai kelompok kontrol.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:91), sampel merupakan wakil atau representasi dari populasi. Sementara itu, menurut Nurgiyantoro (2009: 21) sampel adalah sebuah kelompok anggota yang menjadi bagian populasi sehingga juga memiliki karakteristik populasi. Pada penelitian ini untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan teknik *cluster*. Setelah dilakukan pengacakan, hasilnya adalah kelas XI IPA 4 sebagai kelompok kontrol yang tidak dikenai *treatment*, sehingga tidak dikenai perlakuan. Sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah kelas XI IPA 5, kelompok yang mendapatkan *treatment* dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan media video pementasan drama.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Widoyoko, 2012:33). Dalam penelitian eksperimen ini menggunakan metode tes. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian maupun kompetensi siswa setelah mempelajari kegiatan bermain peran. Oleh karena itu, tes yang dilakukan adalah penugasan siswa untuk membuat karya dalam pembelajaran bermain peran yang berupa pementasan drama.

F. Instrumen Penelitian

1. Bentuk Instrumen

Menurut Arikunto, instrumen penelitian adalah alat bantu penelitian yang pada waktu penelitian menggunakan suatu metode tersendiri (2010: 192). Dalam

penelitian ini, instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang diambil adalah data hasil prestasi belajar berupa kemampuan bermain peran siswa. Bentuk tes yang digunakan dalam mengumpulkan data hasil bermain peran ini menggunakan tes subjektif. Tes subjektif digunakan dengan panduan instrumen penilaian bermain peran. Instrumen ini dibuat berdasarkan indikator-indikator yang harus dicapai siswa dalam kegiatan bermain peran. Ada pun kriteria yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian ini yakni: dialog, mimik, penghayatan, *movement*, dan *business*.

2. Validitas Instrumen

Arikunto menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (2010: 211). Sedangkan Sugiyono (2009: 352) berpendapat bahwa untuk instrumen yang berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Instrumen berupa tes bermain peran diuji dengan validitas isi (*content validity*).

Pada setiap instrumen berupa tes terdapat butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk menguji validitas butir instrumen lebih lanjut, maka harus dikonsultasikan dengan ahli, dengan kata lain menggunakan teknik *experts judgment*. Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terkait. Dosen pembimbing satu diwakili oleh Dr. Suroso, M.Pd., M.Th., dosen pembimbing dua diwakili oleh Else Liliani, M.Hum., dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diwakili oleh

Tri Nela Sabconita, S.Pd.. Ketiga ahli tersebut yang telah melakukan validasi terhadap butir instrumen penelitian.

3. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berarti dapat dipercaya. Artinya instrumen tes dapat dipercaya (*reliable*) jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg (konsisten) apabila diteskan berkali-kali (Widoyoko, 2012:157). Artinya tidak akan ada perubahan jika instrumen yang telah ada ketika diujikan berkali-kali. Oleh karena itu, reliabilitas sering dikatakan pula konsistensi, keajegan, kestabilan, dan keandalan. Dalam hal ini reliabilitas diukur dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) yang dijabarkan dalam bentuk indikator. Dengan tidak adanya perubahan indikator mengenai keterampilan bermain peran, maka reliabilitas dari instrumen ini tetap konsisten.

4. Instrumen Penilaian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah soal tes yang berupa penugasan siswa untuk bermain peran, sehingga harus dibuat instrumen penilaian sebagai pedoman penyekoran. Instrumen penilaian yang digunakan dalam praktik bermain peran menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Harymawan (1993: 45-62) yang berupa mimik, plastik, dan diksi. Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi oleh mahasiswa peneliti sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran bermain peran. Instrumen penilaian bermain peran ini juga disesuaikan dengan silabus pembelajaran dan aspek bermain peran yang selanjutnya dijadikan instrumen penilaian. Kriteria atau aspek tersebut meliputi mimik, dialog, penghayatan, *movement*, dan *business*. Untuk lebih jelasnya,

pedoman penyekoran bermain peran ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi penyekoran bermain peran berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Penyekoran Bermain Peran

No.	Kriteria	Indikator	Skor
1.	Mimik	Sangat baik:	9-10
		<ul style="list-style-type: none"> • mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh • sangat sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Baik:	6-8
		<ul style="list-style-type: none"> • mimik sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Cukup:	4-5
		<ul style="list-style-type: none"> • mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh • sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Kurang:	1-3
		<ul style="list-style-type: none"> • mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
2.	Penghayatan	Sangat baik:	9-10
		<ul style="list-style-type: none"> • sangat menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sangat sesuai dengan alur cerita 	
		Baik:	6-8
		<ul style="list-style-type: none"> • baik menghayati karakter tokoh • sesuai dengan dialog • sesuai dengan alur cerita 	
		Cukup:	4-5
		<ul style="list-style-type: none"> • cukup menghayati karakter tokoh • cukup sesuai dengan dialog • cukup sesuai dengan alur cerita 	
		Kurang:	1-3
		<ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10

	Baik:	6-8
	<ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	
	Cukup:	4-5
	<ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	
	Kurang:	1-3
	<ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	
4. <i>Business</i>	Sangat baik:	9-10
	<ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	
	Baik:	6-8
	<ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	
	Cukup:	4-5
	<ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	
	Kurang:	1-3
	<ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	
5. <i>Dialog</i>	Sangat baik:	9-10
	<ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	
	Baik:	6-8
	<ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	
	Cukup:	4-5
	<ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	
	Kurang:	1-3
	<ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	
Skor Maksimal		50

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji-t. Seluruh proses perhitungan dibantu dengan perangkat lunak *SPSS 16.0*. Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan pembelajaran bermain peran antara kelompok eksperimen yang menggunakan media video pementasan drama dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video pementasan drama. Jika nilai sig (*2-tailed*) lebih dari 5%, berarti tidak ada perbedaan yang positif atau signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Jika nilai sig (*2-tailed*) kurang dari 5%, berarti ada perbedaan yang positif atau signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, akan diketahui apakah terdapat keefektifan yang signifikan terkait pembelajaran bermain peran yang menggunakan media video pementasan drama.

H. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Purbalingga, Kabupaten Purbalingga dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelompok kontrol tahun ajaran 2013. SMAN 1 Purbalingga terletak di Jl. Letjend. MT. Haryono, Kabupaten Purbalingga.

I. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2013 selama bulan Ramadhan. Proses penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu, dimulai pada tanggal 18 Juli dan diakhiri pada tanggal 31 Juli 2013. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, pengukuran awal pembelajaran bermain peran siswa (*pretest*)

pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua, tahap perlakuan (*treatment*) pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Ketiga, tahap pelaksanaan tes akhir (*posttest*) pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan media video pementasan drama dengan siswa yang mendapat pembelajaran tidak dengan media video pementasan drama. Selain itu, juga bertujuan untuk mengetahui apakah media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Pubalingga.

Ada pun data yang digunakan dalam pembahasan hasil penelitian ini menggunakan data skor tes awal dan skor tes akhir hasil praktik bermain peran siswa. Data tes awal diperoleh dari hasil *pretest* bermain peran siswa dan skor tes akhir diperoleh dari hasil *posttest* bermain peran siswa. Nilai tersebut diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1. Deskripsi Hasil Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Data yang digunakan dalam uji normalitas ini menggunakan *pretest* dan *posttest* data hasil praktik bermain peran siswa baik kelompok kontrol atau pun kelompok eksperimen. Kelompok kontrol dalam penelitian ini diwakili oleh kelas XI IPA 4, sedangkan kelompok eksperimen diwakili oleh kelas XI IPA 5, SMAN 1 Purbalingga. Analisis yang digunakan mahasiswa peneliti untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak menggunakan bantuan

perangkat lunak *SPSS 16.0*, dengan nilai p pada *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai p yang diperoleh dari hasil penghitungan lebih besar dari tingkat 5% ($P > 0,050$). Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	P	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,186	Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,188	Normal
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,237	Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,223	Normal

Dari data tabel di atas dapat diketahui perhitungan uji normalitas sebaran data *pretest* kelompok kontrol dengan perolehan indeks P sebesar 0,186 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, maka data *pretest* kelompok kontrol tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *posttest* kelompok kontrol juga menunjukkan indeks P lebih besar dari 0,05 dengan indeks sebesar 0,188. Hal ini menunjukkan bahwa hasil data *posttest* kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

Pada hasil perhitungan uji normalitas sebaran *pretest* kelompok eksperimen diperoleh indeks P sebesar 0,237 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, sebaran data *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal, sedangkan hasil perhitungan data sebaran *posttest* kelompok eksperimen menghasilkan indeks P sebesar 0,173 yang juga lebih besar dari 0,05. Data

tersebut juga dapat menunjukkan bahwa sebaran data *posttest* kelompok eksperimen juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data yang akan digunakan dalam uji homogenitas ini menggunakan data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) ($\text{sig} > 0,05$). Uji homogenitas ini dikerjakan dengan perangkat lunak *SPSS 16.0*. Berikut disajikan rangkuman hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* pembelajaran bermain peran sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varian Data Hasil Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

No	Jenis Tes	<i>Lavene Statistic</i>	db1	db2	Sig	Ket
1	<i>Pretest</i>	0,058	1	62	0.810	Homogen
2	<i>Posttest</i>	0,943	1	62	0,335	Homogen

Dari tabel tersebut dapat diketahui uji homogenitas varians dari *lavene* untuk skor hasil *pretest* sebesar 0,058 dengan $\text{db1} = 1(2-1)$ dan $\text{db2} = 62$ dan signifikansi 0,810 dan *posttest* sebesar 0,943 dengan $\text{db} = 1(2-1)$ dan $\text{db2} = 62$, dan signifikansi 0,335. Dengan demikian, berdasarkan syarat data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) tercapai. Hal ini dikarenakan pada kedua tes tersebut memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas telah didapatkan data yang berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian, data dalam penelitian ini

telah memenuhi uji persyaratan. Tahapan selanjutnya adalah membandingkan rata-rata hitung dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara data kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

2. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Pertama

Dalam menjabarkan hasil uji perbedaan pembelajaran bermain peran akan dijabarkan terlebih dahulu mengenai deskripsi data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dan *posttest* ini menggunakan data baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Pengolahan data ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0*.

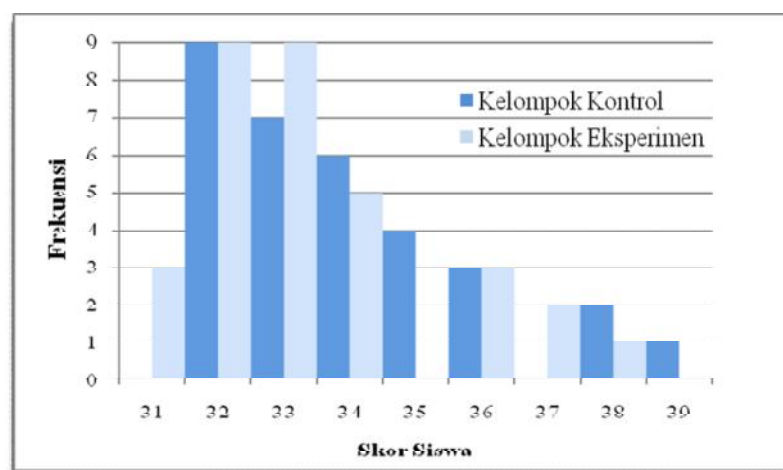
Dari hasil penghitungan *pretest* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0* pada kelas kontrol didapatkan skor tertinggi sebesar 39, skor terendah sebesar 32, skor rerata (*mean*) sebesar 33,93, skor *modus* 32, skor tengah (*median*) sebesar 33,50, dan standar deviasi sebesar 1,93337. Sedangkan pada data *pretest* kelas eksperimen didapatkan skor tertinggi sebesar 38, skor terendah sebesar 31, rerata (*mean*) sebesar 33,37, skor *modus* 32, skor tengah (*median*) sebesar 33 dan standar deviasi sebesar 1,84478. Adapun distribusi frekuensi skor *pretest* hasil pembelajaran bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 5 dan 6 berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

No	Skor	F	F (%)	FK	FK (%)
1	32	9	28,1	32	28,1
2	33	7	21,9	23	50,0
3	34	6	18,8	16	68,8
4	35	4	12,5	10	81,3
5	36	3	9,4	6	90,7
6	38	2	6,2	3	96,9
7	39	1	3,1	1	100,0
Total		32	100	-	-

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga

No	Skor	F	F (%)	FK	FK (%)
1	31	3	9,4	32	9,4
2	32	9	28,1	29	37,5
3	33	9	28,1	20	65,6
4	34	5	15,6	11	81,2
5	36	3	9,4	6	90,6
6	37	2	6,2	3	96,9
7	38	1	3,1	1	100,0
Total		32	100	-	-



Grafik 1. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

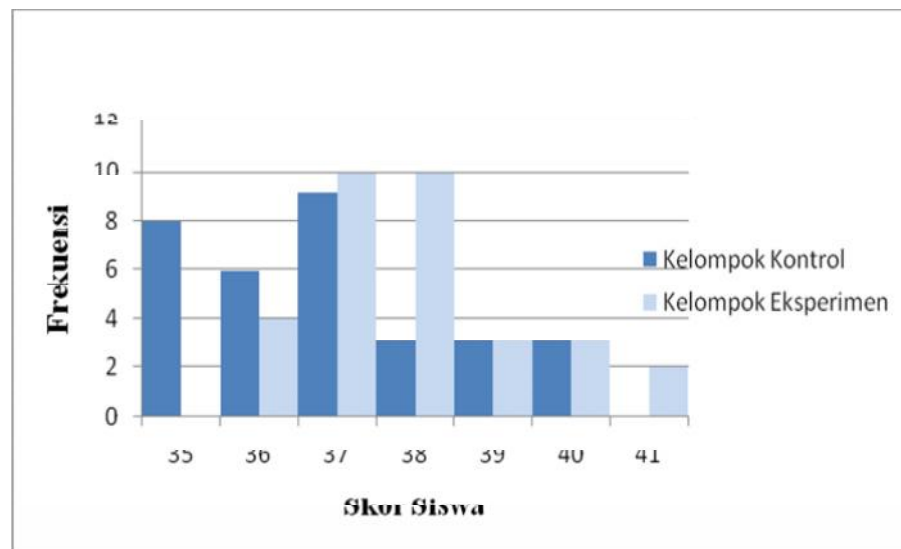
Berdasarkan hasil penghitungan *posttest* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0* pada kelompok kontrol didapatkan skor tertinggi sebesar 39, skor terendah sebesar 32, rerata (*mean*) sebesar 33,93, *modus* sebesar 32, skor tengah (*median*) sebesar 33,50 dan standar deviasi sebesar 1,93337. Selanjutnya pada data *posttest* kelas ekeperimen didapatkan skor tertinggi sebesar 38, skor terendah sebesar 31, rerata (*mean*) sebesar 33,37, skor *modus* 32, skor tengah (*median*) sebesar 33, dan standar deviasi sebesar 1,84478. Adapun distribusi frekuensi skor *posttest* hasil pembelajaran bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 7 dan 8 berikut ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor *posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

No	Skor	F	F (%)	FK	FK (%)
1	35	8	25,0	32	25,0
2	36	6	18,8	24	43,8
3	37	9	28,1	18	71,9
4	38	3	9,4	9	81,2
5	39	3	9,4	6	90,6
6	40	3	9,4	3	100,0
Total		32	100	-	-

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Skor *posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

No	Skor	F	F (%)	FK	FK (%)
1	36	4	12,5	32	12,5
2	37	10	31,2	28	43,8
3	38	10	31,2	18	75,0
4	39	3	9,4	8	84,4
5	40	3	9,4	5	93,8
6	41	2	6,2	2	100,0
Total		32	100	-	-



Grafik 2. Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Berdasarkan penghitungan perangkat lunak *SPSS 16.0*, data menunjukkan rerata (*mean*) pada saat *pretest* tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat dikatakan kedua kelompok tersebut memiliki sebaran data homogen dalam pembelajaran bermain peran. Akan tetapi, ketika masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda pada hasil *posttest* tampak perbedaan rerata (*mean*) yang signifikan diantara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk membuktikan lebih lanjut ada dan tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda akan dianalisis menggunakan uji-t *pretest* dan *posttest* antar kelompok dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0*.

a. Hasil Uji Perbedaan Skor *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Berikut disajikan tabel hasil analisis statistik deskriptif *pretest* pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen yang terdiri dari subjek (N), jumlah skor total ($\sum X$), *mean*, *modus* (Mo) dan *median* (Mdn).

Tabel 9. Perbandingan Data Statistik Skor *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	N	$\sum X$	<i>Mean</i>	Mo	Mdn
Skor <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	32	1086	33,93	32,00	33,50
Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	32	1068	33,37	32,00	33,00

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui skor rerata (*mean*) *pretest* kelompok kontrol sebesar 33,93, sedangkan skor rerata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 33,37. Berdasarkan rerata *pretest* kedua kelompok tersebut terlihat tidak adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan skor kedua data tersebut tidak berbeda jauh.

Data skor *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ini selanjutnya diolah dengan menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rerata skor kedua kelompok kelas tersebut apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Berikut disajikan rangkuman hasil uji-t data *pretest* hasil pembelajaran bermain peran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada tabel 10.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji-t Skor *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	T _{hitung}	T _{tabel}	db	P	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,191	1,990	62	0,238	$t_{hitung} < t_{tabel} \neq$ Signifikan

Dari hasil penghitungan yang tertera pada tabel tersebut dapat diketahui t_{hitung} sebesar 1,191 yang kurang dari t_{tabel} yang sebesar 1,990 dengan db 62. Kemudian nilai P sebesar 0,238, lebih besar dari 0,05 (5%). Dengan demikian, dapat disimpulkan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan $P > 0.05$.

Hasil uji-t tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan pembelajaran bermain peran baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen pada saat *pretest*. Dengan kata lain, keadaan awal antar kedua kelompok tersebut sama.

b. Hasil Uji Perbedaan Skor *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Berikut disajikan tabel hasil analisis statistik deskriptif *posttest* pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen yang terdiri dari subjek (N), jumlah skor total ($\sum X$), *mean*, *modus* (Mo) dan *median* (Mdn).

Tabel 11. Perbandingan Data Statistik Skor *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	N	$\sum X$	Mean	Mo	Mdn
Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	32	1180	36,87	37	37
Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	32	1213	37,90	37	38

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui skor rerata *posttest* kelompok kontrol sebesar 36,87, sedangkan skor rerata kelompok eksperimen

sebesar 37,90. Berdasarkan rerata *pretest* kedua kelompok tersebut terlihat adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan skor *posttest* kedua kelompok tersebut jauh berbeda.

Data skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ini selanjutnya diolah dengan menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rerata skor kedua kelompok tersebut apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Berikut disajikan rangkuman hasil uji-t data *posttest* hasil pembelajaran bermain peran antara kelompok kelas kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji-t Skor *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	t_{hitung}	T_{tabel}	db	P	Keterangan
<i>Posttest</i>	2,763	1,990	62	0,008	$t_{hitung} > t_{tabel} =$ Signifikan

Dari hasil penghitungan yang tertera pada tabel tersebut dapat diketahui t_{hitung} sebesar 2,763 yang lebih besar dari t_{tabel} yang sebesar 1,990 dengan db 62. Kemudian nilai P sebesar 0,008 dengan lebih kecil dari 0,05 (5%). Dengan demikian, dapat disimpulkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan $P < 0.05$.

Hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen pada saat *posttest*. Artinya, keadaan akhir antar kedua kelompok tersebut jauh berbeda. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan

dengan media video pementasan drama. Oleh karena itu, hasil uji hipotesis pertama dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pementasan drama yang dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan media video pementasan drama = **diterima**.
- 2) Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pementasan drama yang dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan media video pementasan drama = **ditolak**.

3. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis Kedua

Pada pembahasan hipotesis kedua ini akan dibahas terkait dengan masalah keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Hipotesis pertama diuji dengan menggunakan masing-masing rerata dengan uji-t, sedangkan hipotesis kedua ini pengujian dilakukan dengan membandingkan kenaikan skor rerata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Kenaikan atau selisih rerata tersebut dapat dikatakan sebagai *gain score*. Hipotesis kerja (H_a) akan diterima jika selisih antara skor *pretest* dengan skor *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, dengan cara membandingkan *thitung* yang

lebih tinggi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada uji-t sampel berhubungan.

Berikut disajikan tabel perbandingan data statistik *pretest* dan *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 13. Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Mdn	Mo
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	32	39,00	32,00	33,93	33,50	32,00
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	32	38,00	31,00	33,37	33,00	32,00
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	32	40,00	35,00	36,87	37,00	37,00
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	32	41,00	36,00	37,90	38,00	37,00

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui kenaikan rerata skor dari *pretest* ke *posttest* pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol dapat diketahui kenaikan skor rerata sebesar 2,94 dengan skor rerata *pretest* 33,93 dan skor rerata *posttest* 36,87, sedangkan pada kelompok eksperimen dapat diketahui kenaikan skor rerata sebesar 4,53 dengan perolehan skor rerata *pretest* 33,37 dan skor rerata *posttest* sebesar 37,90.

Dengan perbandingan kenaikan rerata skor antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dapat diketahui skor rerata kelompok eksperimen memiliki selisih yang lebih tinggi dibandingkan dengan selisih skor rerata kelompok kontrol. Hal ini disebabkan, pada kelompok eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video pementasan drama yang di

dalamnya menyajikan materi bermain peran yang dibutuhkan sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tersebut kemudian satu per satu diperagakan sehingga siswa kelompok eksperimen mempunyai wawasan atau pengetahuan baru yang berhubungan dengan bermain peran secara khusus dan pementasan drama secara umum.

Selain itu, media video pementasan drama yang disajikan dalam pembelajaran bermain peran di kelompok eksperimen juga menyajikan beberapa contoh pementasan drama sederhana secara bertahap. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mencermati dan memahami pementasan yang disajikan. Pementasan tersebut dilakukan di ruang kelas sehingga siswa tidak selalu memahami bahwa sebuah pementasan drama harus dilakukan di panggung. Meski demikian, pementasan yang disajikan tetap apik tanpa harus mengurangi nilai estesisnya.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan pembelajaran menggunakan media video pementasan drama, siswa tidak memiliki wawasan atau pengetahuan yang konkret mengenai berbagai materi yang diperagakan serta bagaimana contoh pementasan drama di sekolah (bukan di panggung) tanpa harus menyampingkan nilai estesisnya. Selain melihat selisih skor rerata *pretest* dan *posttest*, cara lain yang dapat digunakan adalah dengan menghitung besarnya nilai *thitung* masing-masing kelompok dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 16.0*. Berikut hasil penghitungan tersebut.

a. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

Berikut disajikan hasil analisis uji-t data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui perbedaan pembelajaran bermain peran yang tanpa menggunakan media video pementasan drama. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* pembelajaran bermain peran dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Kontrol Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	T_{hitung}	t_{tabel}	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	6,619	1,990	32	0,000	$t_{hitung} > t_{tabel}$ =Signifikan

Dari tabel di atas dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 6,619 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,990 dengan db 32 dan nilai p 0,000. Dengan demikian, nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($t_h > t_b$) sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Selain itu nilai p sebesar 0,000 juga lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Berdasarkan kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok kontrol antara rerata skor *pretest* dan skor *posttest* antara sebelum dan sesudah perlakuan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran video pementasan drama. Hal ini menunjukkan pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol mengalami perbedaan nilai rerata dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada saat *pretest*.

b. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

Berikut disajikan hasil analisis uji-t data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui perbedaan pembelajaran bermain peran yang menggunakan media video pementasan drama. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* pembelajaran bermain peran dapat dilihat pada tabel 15 berikut ini.

Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Pembelajaran Bermain Peran Kelompok Eksperimen Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga

Data	T_{hitung}	t_{tabel}	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	11,137	1,990	32	0,000	$t_{hitung} > t_{tabel}$ =Signifikan

Dari tabel di atas dapat diketahui besarnya t_{hitung} sebesar 11,137 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,990 dengan db 32 dan nilai P 0,000. Dengan demikian, nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($t_h > t_b$) sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Selain itu, nilai P sebesar 0,000 juga lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen antara rerata skor *pretest* dan skor *posttest* antara sebelum dan sesudah perlakuan kelompok eksperimen yang menggunakan media video pementasan drama. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media video pementasan drama yang didalamnya menyajikan materi disertai dengan contoh penerapannya, sehingga siswa lebih jelas dalam menangkap informasi yang

disampaikan. Perbedaan nilai kelompok eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dapat dilihat pada nilai t_h kelompok eksperimen yang lebih besar dari nilai t_h kelompok kontrol.

Analisis uji-t yang digunakan untuk menghitung selisih rerata antara skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ini digunakan untuk melihat nilai t_{hitung} antara kedua kelompok tersebut mana yang paling signifikan. Nilai t_{hitung} dikatakan signifikan apabila lebih dari t_{tabel} yang sesuai dengan db pada taraf signifikansi 5%. Dari penghitungan uji-t antara skor *pretest* dan *posttest* diketahui nilai t_{hitung} kelompok kontrol sebesar 6,619 dan kelompok eksperimen sebesar 11,137. Dari kedua data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui nilai t_{hitung} kelompok eksperimen jauh lebih signifikan dibandingkan dengan nilai t_{hitung} pada kelompok kontrol. Selain menggunakan uji-t, dilihat dari segi kenaikan rerata (*gain score*) kelompok eksperimen memiliki selisih rerata skor *pretest-posttest* sebesar 4,53 dan kelompok kontrol memiliki selisih rerata *pretest-posttest* sebesar 2,94.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa selisih skor rerata *pretest-posttest* kelompok eksperimen jauh lebih tinggi. Hal ini disebabkan pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media video pementasan drama yang menampilkan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk bermain peran. Tidak hanya secara teori saja, akan tetapi disertai juga contoh penerapannya secara jelas. Pengetahuan tersebut kemudian bisa dijadikan sampel atau contoh untuk bermain peran dalam kelompok yang lebih besar, sehingga antar siswa dapat bekerja sama dengan baik. Dengan demikian rerata kelompok eksperimen

lebih tinggi dibandingkan dengan rerata kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian hasil uji hipotesis kedua dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Media Video Pementasan Drama efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga = **diterima**.
- 2) Media Video Pementasan Drama tidak efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga = **ditolak**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. Media video pementasan drama merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara khususnya bermain peran. Di samping itu tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran yang menggunakan media video pementasan drama dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media video pementasan drama. Media video pementasan drama ini perlu diujicobakan karena media ini diduga memiliki kelebihan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang tidak hanya secara teori, akan tetapi juga dalam penerapannya.

Penelitian mengenai pembelajaran bermain peran ini difokuskan pada pembelajaran bermain peran kelas sebelas. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum KTSP yang terdapat pembelajaran bermain peran pada tingkatan kelas ini.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 288 siswa yang terdiri dari 9 kelas. Sampel penelitian sebanyak 64 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster*.

Dari penggunaan teknik *cluster* dalam pemilihan sampel, telah didapatkan kelas XI IPA 4 sebagai kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Sedangkan yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelas XI IPA 5. Dengan demikian, kelas XI IPA 5 dikenai perlakuan atau *treatment* dalam pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media video pementasan drama.

Pada kondisi awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak terdapat perbedaan kemampuan bermain peran secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil skor rerata *pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak memiliki selisih perbedaan terlalu jauh. Hasil *pretest* dari kelompok kontrol memiliki rerata skor 33,93 dan *pretest* kelompok eksperimen memiliki rerata skor sebanyak 33,37. Dengan demikian, dapat dikatakan kedua kelompok tersebut memiliki distribusi data homogen.

Kondisi akhir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat diketahui dengan mengadakan *posttest*. Dari hasil *posttest* dapat diketahui skor rerata kelompok kontrol sebesar 36,87 dan kelompok eksperimen sebesar 37,90. Dengan demikian terdapat selisih skor rerata yang jauh dibandingkan hasil *pretest*. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor tes akhir yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

1. Perbedaan Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pada saat *pretest*, kemampuan bermain peran kedua kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki kemampuan yang sama atau tidak jauh berbeda. Hal ini ditunjukkan dengan rerata kelompok kontrol sebesar 33,93 dan kelompok eksperimen sebesar 33,37. Dengan demikian, kedua kelompok tersebut tidak memiliki selisih yang signifikan. Pada tahapan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan diberikan media video pementasan drama sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan media video pementasan drama.

Media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran ini menampilkan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk bermain peran. Tidak hanya berfokus pada hal yang sifatnya teoritis saja, tetapi media ini juga menampilkan penerapannya. Contoh bermain peran dalam kelas yang disajikan telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bermain peran di kelas untuk tingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana membuat sebuah pementasan drama dalam kelompok yang lebih besar pada pembelajaran bermain peran.

Tahap pembelajaran bermain peran menggunakan media video pementasan drama di SMAN 1 Purbalingga pada siswa kelas XI IPA 5 adalah sebagai berikut. Pertama, siswa mencermati media video pementasan drama bagian pertama untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai bermain peran dalam sebuah pementasan drama di kelas. Setelah mengamati,

siswa melakukan pembacaan sembari memahami jalan cerita yang dilanjutkan dengan latihan. Kedua, siswa mencermati media video pementasan drama bagian kedua untuk menambah pemahaman dan wawasan yang lebih lanjut agar siswa lebih mudah menerapkannya dalam melakukan kegiatan bermain peran dalam sebuah pementasan drama di kelas. Setelah itu, siswa melakukan latihan bermain peran secara mendalam. Ketiga, setelah selesai melakukan tahapan tersebut, siswa kemudian bermain peran dalam bentuk pementasan drama di kelas yang hasilnya dijadikan sebagai hasil *posttest*.

Hasil *posttest* kedua kelompok ternyata menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan t_{hitung} kedua kelompok yang lebih besar dari t_{tabel} . Artinya, pembelajaran bermain peran pada kedua kelompok signifikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran pada kelompok kontrol signifikan, misalnya motivasi siswa. Pada saat pembelajaran bermain peran mulai berlangsung, ternyata minat siswa kelompok kontrol justru meningkat. Selain itu, adanya ekstra kurikuler teater yang diikuti sebagian siswa turut andil dalam keberhasilan pembelajaran bermain peran. Pengalaman sejumlah siswa yang pernah melakukan pementasan drama, ternyata dapat pula menjadi rangsangan tersendiri bagi siswa lain. Oleh karena itu, siswa lain yang belum pernah melakukan pementasan drama dapat belajar langsung kepada siswa yang sudah berpengalaman.

Setelah diketahui hasil *posttest* antara kedua kelompok tersebut diketahui perbedaan selisih rerata *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Kelompok kontrol memiliki selisih rerata sebesar 2,94 dan kelompok eksperimen memiliki selisih

rerata sebesar 4,53. Dengan demikian, dapat diketahui selisih rerata skor kelompok eksperimen lebih besar dari pada skor selisih kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan media video pementasan drama lebih efektif dalam pembelajaran bermain peran di SMAN 1 Purbalingga.

Hasil *posttest* juga dianalisis dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 16.0*. Dari hasil analisis tersebut didapatkan t_{hitung} sebesar 2,763 dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,990 dengan db sebesar 62 dan p sebesar 0,008. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan t_h lebih besar dari t_t dan p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rerata pembelajaran bermain peran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu juga dapat diketahui hasil rerata skor *posttest* kelompok kontrol sebesar 36,87 dan kelompok eksperimen sebesar 37,90. Perbedaan angka tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil capaian siswa pada saat *posttest*.

Dalam pembelajaran bermain peran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ini, terlihat hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi. Pada kelompok eksperimen pembelajaran bermain peran menggunakan media video pementasan drama yang menampilkan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk bermain peran. Tidak hanya berkutat pada hal yang sifatnya teoritis saja, tetapi media ini juga menampilkan penerapannya. Contoh bermain peran dalam kelas yang disajikan telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bermain peran di kelas untuk tingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana membuat

sebuah pementasan drama dalam kelompok yang lebih besar pada pembelajaran bermain peran.

Pada kelompok kontrol pembelajaran bermain peran berlangsung konvensional dan berbeda dengan kelompok eksperimen. Pembelajaran bermain peran pada kelompok kontrol tidak menggunakan media video pementasan drama yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan secara jelas. Siswa kelompok kontrol hanya mendapatkan berbagai macam teori yang tidak disertai dengan contoh penerapan dan contoh pementasan. Teori tersebut hanya disampaikan dengan metode ceramah, tidak didemonstrasikan. Pada kelas ini siswa tidak mendapat rangsangan secara maksimal dalam mengaplikasikan aspek bermain peran. Hal ini disebabkan proses pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah sehingga tidak seperti kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa media video pementasan drama. Media video pementasan drama mendemonstrasikan teori yang kemudian menampilkan contoh pementasan drama. Hal ini yang menjadi salah satu pembeda pembelajaran pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Pada akhirnya kelompok eksperimen mendapatkan hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan dengan hasil *posttest* kelompok kontrol. Hal ini disebabkan kelompok eksperimen menggunakan media video pementasan drama. Pada kelompok eksperimen pembelajaran bermain peran menggunakan media video pementasan drama yang menampilkan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk bermain peran. Tidak hanya berfokus pada hal yang sifatnya teoritis saja, tetapi media ini juga menampilkan penerapannya. Contoh

bermain peran dalam kelas yang disajikan telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bermain peran di kelas untuk tingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana membuat sebuah pementasan drama dalam kelompok yang lebih besar pada pembelajaran bermain peran. Hal ini berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak memperoleh rangsangan berupa materi yang disertai penerapan dan contohnya melalui *audio visual*. Oleh karena itu, media video pementasan drama ini lebih efektif dalam pembelajaran bermain peran.

Dengan adanya perbedaan rerata skor *posttest* dan hasil uji-t dengan bantuan perangkat lunak *SPSS.16.0* , dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pementasan drama jika dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan media video pementasan drama.

2. Tingkat Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

Tingkat keefektifan media video pementasan drama ini dapat diketahui setelah membandingkan selisih hasil rerata *pretest* dan *posttest* yang paling besar diantara kedua kelompok antara kelompok kontrol yang diwakili oleh kelas XI IPA 4 dan kelompok eksperimen yang diwakili oleh kelas XI IPA 5. Setelah dilakukan penghitungan selisih rerata atau *gain score* dapat diketahui kelompok kontrol memiliki selisih rerata sebesar 2,94 dan kelompok eksperimen sebesar

4,53. Dari hasil tersebut terlihat selisih rerata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi.

Dari sebaran data yang ada pada kelompok kontrol pada saat *posttest* diketahui skor terendah sebesar 35,00 dan skor tertinggi sebesar 40,00 dengan rerata sebesar 36,87, sedangkan pada kelompok eksperimen dapat diketahui skor terendah sebesar 36,00 dan skor tertinggi sebesar 41,00 dengan rerata sebesar 37,90. Dari hasil tersebut dapat diketahui kelompok eksperimen memiliki rerata skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Analisis data dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa kelompok kontrol memiliki t_{hitung} sebesar 6,619 dan kelompok eksperimen memiliki t_{hitung} sebesar 11,137 dengan masing-masing db 62 dan t_{tabel} sebesar 1,990. Kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan dari *pretest* hingga *posttest* dengan masing-masing p kurang dari 0,05, yakni kelompok kontrol p sebesar 0.000 dan kelompok eksperimen p sebesar 0.000. Namun yang perlu diketahui adalah besarnya t_{hitung} antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen lebih besar kelompok eksperimen. Berdasarkan penghitungan selisih rerata *pretest* dan *posttest* dan juga penghitungan t_{hitung} melalui uji-t, dapat disimpulkan kelompok eksperimen yang menggunakan media video pementasan drama lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran ini mampu membuat pembelajaran bermain peran dengan lebih efektif.

Dalam praktik pembelajaran bermain peran menggunakan media video pementasan drama terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui. Tahapan pertama

adalah perlakuan (*treatment*) pertama, siswa mencermati media video pementasan drama bagian pertama untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai bermain peran dalam sebuah pementasan drama di kelas. Pada tahapan ini, siswa terlihat begitu antusias terhadap media video pementasan drama yang disajikan secara sederhana. Dengan penyajian materi yang disampaikan dengan gaya santai, diiringi *backsound* musik yang lirih, dan moderator atau penyaji materi yang berusaha memraktikan setiap materi yang dianggap penting, ternyata siswa lebih fokus dan menikmati suasana kegiatan belajar mengajar.

Siswa semakin antusias pada saat mulai ditampilkan pementasan drama sederhana yang berjudul “Tertangkap Polisi”. Pementasan drama berjudul “Tertangkap Polisi” yang disajikan kurang lebih berdurasi tiga menit dengan melibatkan tiga pemain di dalamnya. Ceritanya berkenaan dengan keseharian yang sering kali dialami oleh siswa, yakni tentang ditangkapnya seorang mudamudi yang mengendarai sepeda motor tanpa disertai surat ijin mengemudi, sehingga akhir ceritanya berujung pada penangkapan oleh polisi. Cerita ini sengaja dipilih karena sesuai dengan keseharian siswa, sehingga mampu dihayati dengan baik oleh siswa. Selain itu, dengan ditampilkannya cerita tersebut diharapkan mampu memberikan upaya pendidikan kultur yang baik.

Setelah pementasan drama tersebut selesai, penyaji atau moderator mengulas secara singkat dan dilanjutkan dengan pementasan drama yang berjudul “Penjual Sayur”. Pementasan drama ini kurang lebih berdurasi tiga menit dan melibatkan tiga pemain. Tidak jauh berbeda dengan pementasan drama yang berjudul “Tertangkap Polisi”, “Penjual Sayur” juga bercerita tentang keseharian.

Kejadian-kejadian yang dekat dengan siswa, sengaja dipilih. Tujuannya jelas, yakni membuat siswa merasa dekat, jadi siswa bisa menikmati ceritanya dengan mudah.

Kedua pementasan drama tersebut dilakukan di sebuah ruangan yang menyerupai ruang kelas. Pada tahap ini, pementasan yang ditampilkan hanya mementingkan nada dramatikanya saja. Aspek yang ditonjolkan adalah ekspresi dan alur ceritanya. Jadi penggunaan kostum, tata rias, dan properti belum digunakan, oleh karenanya setiap adegan dilakukan dengan cara mengimajinasikan. Misalnya pada saat adegan berkendara atau naik sepeda motor, maka aktor berusaha menciptakan aktingnya seolah sedang berkendara. Hal tersebut tentu merupakan pengalaman baru bagi para siswa, sehingga mereka begitu menikmatinya dengan penuh tawa.

Setelah mengamati, maka dilakukan diskusi singkat mengenai pementasan drama yang sudah disajikan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari enam dan empat anggota. Guru dan mahasiswa peneliti membagikan naskah drama yang sudah disiapkan. Naskah drama yang dipilih adalah “Petang di Taman” karya Iwan Simatupang. Naskah realis ini telah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Pemilihannya didasarkan pada panjangnya cerita. Artinya, “Petang di Taman” merupakan naskah satu babak yang tidak terlalu panjang dan mungkin untuk dipentaskan siswa di kelas. Selain itu, lepas dari persoalan yang berhubungan dengan nilai-nilai eksistensialisme, “Petang di Taman” menceritakan tentang hakikat hidup, bahwa disetiap pertemuan pasti akan berujung pada

perpisahan. Nilai-nilai yang terkandung diharapkan mampu memotivasi dan memberikan pendidikan karakter tersendiri bagi siswa.

Siswa membaca naskah “Petang di Taman” sembari memahami jalan cerita sekaligus menentukan tokoh yang akan diperankan. Melalui pembacaan ini, siswa mampu menyimpulkan bermacam hal dengan sudut pandang mereka masing-masing. Misalnya penggambaran karakter tokoh wanita yang ada pada naskah “Petang di Taman” karya Iwan Simatupang. Beberapa siswa memahami tokoh wanita tersebut sebagai tokoh yang mengalami depresi atau sakit jiwa pada umumnya. Ada juga siswa yang memahami tokoh wanita sebagai tokoh yang tengah kehilangan jati diri. Berbagai pemahaman atau interpretasi siswa tersebut sah saja, peran guru disini adalah menampung semua aspirasi siswa. Dengan demikian, siswa akan merasa dihargai sekaligus menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dengan keberagaman sudut pandang siswa, maka akan diperoleh suatu karya yang menarik dan berbeda meski berawal dari satu naskah drama yang sama.

Kegiatan siswa setelah melakukan pembacaan naskah adalah presentasi yang dilanjutkan dengan diskusi. Presentasi yang dimaksud adalah melakukan latihan bermain peran di depan kelas, sehingga siswa lain yang tidak melakukan presentasi dapat mengamati. Hal ini hanya diwakili oleh satu kelompok saja karena adanya keterbatasan waktu, jadi tidak semua kelompok mendapatkan kesempatan untuk melakukan presentasi. Namun demikian, adanya diskusi yang dilakukan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan kesulitan yang dialami.

Tahapan kedua adalah perlakuan (*treatment*) kedua. Pada tahap ini, siswa mencermati media video pementasan drama bagian kedua untuk menambah pemahaman dan wawasan yang lebih lanjut. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah menerapkannya dalam melakukan kegiatan bermain peran dalam sebuah pementasan drama di kelas. Seperti media video pementasan drama bagian pertama, pada media video pementasan drama bagian kedua ini, juga disajikan materi terlebih dahulu sebelum disajikan contoh pementasan drama yang mungkin dilakukan di ruang kelas. Siswa mencermati berbagai materi yang disampaikan penyaji atau moderator seperti *business*, mimik, intonasi, bloking, dan levelitas.

Pada perlakuan (*treatment*) kedua, contoh pementasan drama yang disajikan berjudul “Matahari di Sebuah Jalan Kecil” karya Arifin C. Noer. Naskah ini dipilih karena ceritanya tidak terlalu panjang, sehingga melalui proses adaptasi, naskah ini memungkinkan untuk dipersingkat ceritanya. Selain itu, naskah karya Arifin C. Noer ini sarat dengan makna. “Matahari di Sebuah Jalan Kecil” berkisah tentang seorang pemuda yang menipu seorang penjual *pecel*. Kepalsuan yang diceritakan seakan menggambarkan kisah nyata yang sering terjadi di lingkungan masyarakat. Cerita yang begitu dekat dengan keseharian menjadi salah satu alasan penting, sehingga naskah ini dipilih mahasiswa peneliti untuk digunakan. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih menghayatinya. Selain itu, analogi yang digunakan juga dekat dengan keseharian, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami alur cerita, misalnya penggunaan istilah “tikus” untuk menyebut koruptor. Dalam konteks keseharian, maka istilah “tikus”

bisa digunakan untuk menyebut penipu seperti tokoh Pemuda yang di ceritakan dalam “Matahari di Sebuah Jalan Kecil”.

Siswa terlihat semakin antusias pada saat contoh pementasan drama yang berjudul “Matahari di Sebuah Jalan Kecil” disajikan. Contoh pementasan drama tersebut kurang lebih berdurasi lima belas menit dengan melibatkan empat orang pemain. Pementasan drama berjudul “Matahari di Sebuah Jalan Kecil” sudah menggunakan kostum, tata rias, musik, dan properti. Paduan dari berbagai aspek tersebut menambah nilai estetis dari sebuah pementasan drama, sehingga siswa jauh lebih tertarik untuk melihatnya.

Setelah mencermati media video pementasan drama bagian kedua, siswa melakukan latihan bermain peran secara mendalam sesuai dengan naskah dan peran yang sudah dibagi pada saat perlakuan (*treatment*) pertama. Siswa melakukan presentasi dan mencoba beberapa properti sederhana seperti balon dan tongkat. Pada tahap latihan ini, siswa satu dengan lainnya mulai melakukan kerja sama. Artinya, harus ada kesadaran bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan berkelompok, bukan kegiatan individu. Keberhasilan siswa dalam membuat suatu pementasan drama sangat ditentukan dari bagaimana siswa bekerja sama. Inilah yang menjadi salah satu nilai positif yang bisa diambil dari sekian banyak manfaat pembelajaran bermain peran bagi siswa.

Tahapan ketiga dalam penelitian ini adalah *posttest*. Setelah selesai melakukan *pretest*, *treatment* pertama, dan *treatment* kedua, selanjutnya siswa melakukan praktik bermain peran dalam bentuk pementasan drama di kelas yang hasilnya dijadikan sebagai hasil *posttest*. Seluruh pementasan drama yang

ditampilkan menggunakan satu naskah drama yang sama, yakni “Petang di Taman” karya Iwan Simatupang. Naskah tersebut telah diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Agar seluruh siswa dapat melakukan praktik bermain peran, maka naskah drama “Petang di Taman” dibuat dalam dua macam, pertama dengan melibatkan empat tokoh, dan kedua dengan melibatkan enam tokoh.

Pada tahap ini, siswa sudah menggunakan kostum, tata rias, musik, dan properti. Latar atau *setting* dibuat oleh mahasiswa peneliti dengan sederhana dan memanfaatkan benda-benda yang tersedia di sekolah, sehingga hal ini dapat memberikan gambaran sekaligus melatih siswa untuk lebih kreatif. Kesederhanaan latar yang dibuat sejatinya bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran bermain peran, akan tetapi hal ini tidak lantas mengabaikan pertimbangan estetika dan fungsi latar sebagai tempat untuk melakukan pementasan. Sementara itu, musik yang digunakan untuk mendukung suasana dalam pementasan juga disediakan mahasiswa peneliti. Namun demikian, hal ini tidak lantas menjadi penghambat kreatifitas siswa. Siswa tetap diperbolehkan apa bila berkehendak untuk membuat musik sendiri, baik dilakukan secara langsung dengan memainkan alat musik tertentu, atau dengan menyusun musik menggunakan bantuan teknologi digital.

Pementasan yang dilakukan siswa tersebut kurang lebih berdurasi tujuh sampai sembilan menit per kelompok. Kelompok yang mementaskan drama dengan melibatkan empat orang pemain memiliki durasi yang lebih singkat dari pada kelompok yang mementaskan drama dengan melibatkan enam orang pemain.

Seluruh pementasan drama tersebut direkam (foto dan video) dan dibuat dalam suatu antologi pementasan drama. Hal ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa peneliti dalam menilai kemampuan bermain siswa sesuai dengan instrumen penilaian yang sudah dibuat. Selain itu, pembuatan antologi pementasan drama merupakan bentuk apresiasi mahasiswa peneliti baik kepada guru atau pun kepada seluruh siswa yang telah melakukan pementasan drama. Antologi pementasan drama tersebut kemudian dibagikan kepada setiap kelompok dalam bentuk *DVD* yang berisi enam buah pementasan drama.

Media video pementasan drama ini berbeda dengan media lainnya yang sering kali kurang sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak diajarkan. Pada media video pementasan drama ini, contoh pementasan drama tidak menampilkan pementasan yang dilakukan di gedung pertunjukan, akan tetapi menampilkan pementasan drama yang dilakukan di ruang kelas. Materi dasar yang berhubungan dengan bermain peran juga telah disesuaikan dengan kompetensi dasarnya, dalam hal ini diambil beberapa aspek penting seperti ekspresi, dialog, gerak-gerik, mimik, dan *movement* yang didalamnya berhubungan erat dengan blocking dan levelitas. Selain itu, naskah drama yang kaitannya dengan durasi dan lakon pun telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, sehingga kesemuanya dapat menjadi pengetahuan dan pemahaman yang bisa diaplikasikan langsung untuk membuat sebuah pementasan drama di kelas dalam pembelajaran bermain peran.

Dari uraian mengenai media video pementasan drama tersebut, maka media tersebut dapat memberikan manfaat yang lebih terhadap pembelajaran

bermain peran di kelas. Siswa cenderung lebih antusias dengan pembelajaran yang menggunakan media video pementasan drama jika dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran yang biasanya didominasi metode ceramah langsung oleh guru. Hal ini disebabkan dengan adanya rangsangan *audio visual* yang dimiliki media tersebut, sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Media video pementasan drama ini dapat digunakan oleh para pendidik atau guru yang hendak mengajarkan kemampuan bermain peran kepada siswa. Sebagian besar materi dasar sudah terdapat dalam media yang kemudian dicontohkan langsung oleh pemateri atau moderator dalam media tersebut. Tugas guru adalah mengarahkan, mengawasi, serta mampu menampung kebingungan siswa terhadap hal-hal baru yang belum mereka pahami. Dengan demikian, pembelajaran bermain peran di kelas akan lebih mudah dan menyenangkan, baik bagi siswa atau pun guru.

Berdasarkan rerata tiap aspek yang ada dalam instrumen penilaian bermain peran, dapat diketahui perbedaan reratanya setelah dilakukan *posttest*. Pada kelompok kontrol, aspek mimik yang sebelumnya memiliki rerata 6,50, pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,15. Hasil rerata *pretest* menunjukkan nilai yang lebih kecil dari pada rerata *posttest*. Hal ini dikarenakan siswa telah melalui tahap latihan bermain peran. Mimik ini erat sekali kaitannya dengan ekspresi, ada ekspresi sedih, senang, marah, curiga, takut, dan sebagainya. Gerakan-gerakan atau ekspresi wajah ini yang akan menimbulkan mimik. Pada saat *pretest* siswa cenderung bermain datar tanpa memaksimalkan mimik, sehingga permainan siswa terkesan begitu tekstual. Berbeda dengan permainan siswa pada saat *posttest*,

siswa sudah mulai berani menunjukkan adanya rasa marah, sedih, bingung, takut, dan sebagainya. Inilah yang menyebabkan adanya perbedaan nilai rerata pada saat *pretest* dan pada saat *posttest*.

Aspek penghayatan pada saat *pretest* memiliki rerata sebesar 6,62 kemudian pada saat *posttest* reratanya menjadi sebesar 7,34. Aspek penghayatan menjadi aspek yang memiliki selisih nilai paling besar pada kelompok kontrol jika dibandingkan dengan aspek lainnya. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa masih malu untuk tampil berakting di depan kelas. Akibatnya siswa menjadi kurang menghayati tokoh yang diperankan. Keterbatasan waktu untuk memahami alur cerita pada saat *pretest* juga turut serta mengakibatkan lemahnya penghayatan pada saat *pretest*. Hal ini berbeda dengan kemampuan bermain peran siswa pada saat *posttest*. Siswa telah melakukan latihan-latihan yang cukup membantu siswa untuk tampil lebih baik. Waktu yang diberikan untuk memahami naskah drama juga cukup lama, sehingga siswa lebih mampu menghayati tokoh yang diperankan. Penggunaan latar, musik, tata rias, kostum, dan properti juga sangat membantu siswa untuk lebih menghayati tokoh yang diperankan.

Aspek *movement* pada saat *pretest* memiliki rerata 6,96 kemudian pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,34. Selisih nilai pada aspek ini adalah 0,38. Selisih nilai ini merupakan selisih nilai yang paling kecil pada kelompok kontrol jika dibandingkan dengan selisih nilai aspek lainnya. Artinya, aspek *movement* merupakan aspek yang perkembangannya paling lemah pada kelompok kontrol. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa kurang memahami posisi blocking. Akibatnya, siswa jarang sekali melakukan pertukaran tempat kedudukan.

Persoalan levelitas juga turut andil dalam lemahnya *movement* yang dilakukan siswa. Melalui tahap latihan, siswa lebih memahami bloking dan levelitas, sehingga pergerakan siswa pada saat *posttest* menjadi lebih baik.

Aspek *business* juga termasuk salah satu aspek yang dinilai dalam penelitian ini. Pada saat *pretest* kelompok kontrol memiliki rerata 6,65, kemudian pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,25. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan adanya kesibukan-kesibukan kecil yang karakteristik. Melalui pemahaman dan latihan, kemampuan siswa menjadi lebih baik. Pada saat *posttest* siswa mulai menggunakan *business* sebagai salah satu aspek penting dalam bermain peran. Misalnya, siswa melakukan kesibukan seperti membaca koran pada saat menunggu, melihat ke atas dan mengelus dada ketika kaget mendengar petir, dan sebagainya.

Aspek yang terakhir adalah aspek dialog. Pada aspek ini, rerata yang diperoleh pada saat *pretest* sebesar 7,18, kemudian pada saat *posttest* menjadi 7,75. Sebagian siswa kesulitan untuk menghafal dialog pada saat *pretest* karena adanya keterbatasan waktu. Improvisasi yang dilakukan siswa kadang melenceng dari alur ceritanya, sehingga lawan main yang kurang berpengalaman akan kebingungan dalam menanggapi. Faktor lain yang memengaruhi aspek ini adalah intonasi. Intonasi yang dilakukan siswa cenderung sama sehingga menghasilkan pola-pola dialog yang monoton. Melalui latihan siswa menjadi lebih baik pada saat melakukan dialog, siswa lebih memahami dan hafal dengan dialognya, sehingga mampu memunculkan dialog yang sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh. Ada pun improvisasi dialog yang dilakukan telah dipikirkan

baik-baik, sehingga tidak melenceng dari jalan cerita. Secara keseluruhan kelompok kontrol memiliki rerata hasil *pretest* 33,93 dan pada saat *posttest* sebesar 36,87 atau memiliki perbedaan sebesar 2,94 dari nilai sebelumnya.

Pada kelompok eksperimen dapat diketahui rerata tiap aspek yang ada dalam instrumen penilaian bermain peran sebagai berikut. Aspek mimik yang sebelumnya memiliki rerata 6,40, pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,62. Aspek ini merupakan aspek dengan nilai selisih paling besar. Artinya, aspek mimik menjadi aspek yang mengalami kemajuan paling baik bagi siswa kelompok eksperimen. Pada saat *pretest*, kesulitan yang dialami siswa kelompok eksperimen hampir serupa dengan kesulitan yang dialami siswa kelompok kontrol. Siswa cenderung bermain datar tanpa memaksimalkan mimik, sehingga permainan siswa terkesan begitu tekstual. Namun demikian, setelah siswa kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), yakni dengan menerapkan media video pementasan drama, siswa dengan mudah memahami bagaimana mimik itu. Melalui contoh yang ada pada media tersebut, siswa mampu mengaplikasikannya dengan baik, sehingga siswa mulai berani menunjukkan adanya rasa marah, sedih, bingung, takut, dan sebagainya. Inilah yang menyebabkan adanya perbedaan nilai rerata pada saat *pretest* dan pada saat *posttest*.

Aspek penghayatan pada saat *pretest* memiliki rerata 6,56, kemudian pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,62. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa masih malu untuk tampil berakting di depan kelas. Akibatnya siswa menjadi kurang menghayati tokoh yang diperankan. Keterbatasan waktu untuk memahami alur cerita pada saat *pretest* juga turut serta mengakibatkan lemahnya penghayatan

pada saat *pretest*. Kesulitan yang dihadapi siswa kelompok eksperimen secara garis besar sama dengan kesulitan yang dihadapi siswa kelompok kontrol.

Penerapan media video pementasan drama pada kelompok eksperimen mampu memberikan gambaran kepada siswa bagaimana seharusnya bermain peran dengan memperhatikan penghayatan. Selain itu, dengan melakukan latihan siswa dapat tampil lebih baik. Siswa juga dapat menghafal naskah drama yang dimainkan dengan waktu yang lebih banyak, sehingga siswa lebih mampu menghayati tokoh yang diperankan. Penggunaan latar, musik, tata rias, kostum, dan properti juga sangat membantu siswa untuk lebih menghayati tokoh yang diperankan.

Aspek *movement* pada saat *pretest* memiliki rerata 7,00, kemudian pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,59. Selisih nilai pada aspek ini adalah 0,59. Selisih nilai ini merupakan selisih nilai yang paling kecil pada kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan selisih nilai aspek lainnya. Artinya, aspek *movement* merupakan aspek yang perkembangannya paling lemah pada kelompok eksperimen. Hal ini juga terjadi pada siswa kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *movement* memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi dibandingkan dengan aspek lain yang ada pada penelitian ini.

Kesulitan siswa kelompok eksperimen pada saat *pretest* serupa dengan kesulitan siswa kelompok kontrol. Sebagian besar siswa kurang memahami posisi bloking. Akibatnya, siswa jarang sekali melakukan pertukaran tempat kedudukan. Persoalan levelitas juga turut andil dalam lemahnya *movement* yang dilakukan siswa. Penerapan media video pementasan drama pada kelas eksperimen ini

sebenarnya sudah cukup membantu siswa memberi gambaran konkret bagaimana melakukan *movement*. Materi dasar tentang levelitas dan bloking juga disampaikan dengan menggunakan miniatur panggung, sehingga lebih jelas dan mudah untuk dipahami. Namun demikian, hasil yang diperoleh siswa kelompok eksperimen jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil yang diperoleh siswa kelompok kontrol.

Pada saat *pretest* kelompok eksperimen, aspek *business* memiliki rerata 6,31, kemudian pada saat *posttest* menjadi sebesar 7,28. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan adanya kesibukan-kesibukan kecil yang karakteristik. Dengan memberikan *treatment* berupa penerapan media video pementasan drama, siswa dapat melihat langsung contoh-contoh *business*. Hal ini dapat memicu kreatifitas siswa dalam membuat atau melakukan suatu kesibukan yang karakteristik. Pada saat *posttest* siswa mulai menggunakan *business* sebagai salah satu aspek penting dalam bermain peran. Misalnya, siswa melakukan kesibukan seperti membaca buku pada saat menunggu, melihat ke atas dan mengelus dada ketika kaget mendengar petir, menutup mulut dengan syal pada saat batuk, dan sebagainya.

Dialog merupakan aspek terakhir yang juga termasuk instrumen penilaian dalam penelitian ini. Pada saat *pretest*, aspek dialog memiliki rerata sebesar 7,06, kemudian pada saat *posttest* menjadi 7,78. Secara keseluruhan, kesulitan yang dialami siswa kelompok eksperimen pada saat *pretest* sama dengan kesulitan siswa kelompok kontrol. Misalnya, sebagian siswa kesulitan untuk menghafal dialog karena waktu menghafal singkat, improvisasi yang dilakukan siswa kadang

melenceng dari alur ceritanya, sehingga lawan main yang kurang berpengalaman akan kebingungan dalam menanggapi, dan intonasi yang dilakukan siswa cenderung sama sehingga menghasilkan pola-pola dialog yang monoton.

Penggunaan media video pementasan drama pada pembelajaran siswa kelompok eksperimen mampu memberikan contoh-contoh dialog yang variatif. Berbeda dengan siswa kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan yang sama. Oleh karena itu, siswa pada kelompok eksperimen mampu memperoleh hasil yang lebih optimal. Tentu disertai dengan latihan dan bekerja sama sebaik mungkin dengan lawan main. Pada akhirnya, dialog yang dilakukan pada saat *posttest* lebih baik dibandingkan pada saat *pretest*. Dialog lebih lancer, variatif, dan sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Sebagian siswa mampu menggunakan intonasi yang mampu mendukung suasana cerita. Selain itu, improvisasi yang dilakukan tidak membuat lawan main menjadi bingung ketika harus menanggapi. Secara keseluruhan kelompok eksperimen memiliki rerata hasil *pretest* 33,37 dan pada saat *posttest* sebesar 37,90 atau memiliki perbedaan sebesar 4,53 dari nilai sebelumnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Secara keseluruhan penelitian ini berjalan dengan lancar. Akan tetapi, masih terdapat beberapa keterbatasan penelitian. Keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Keterbatasan waktu penelitian mengakibatkan perlakuan penelitian ini hanya dilakukan dua kali. Hal ini dikarenakan waktu penelitian yang dilakukan pada saat bulan ramadhan.

2. Subjek dalam penelitian ini hanya terbatas pada satu sekolah, padahal di Purbalingga terdapat banyak SMA dan MA yang semuanya penting untuk diteliti. Media video pementasan drama bisa dikatakan efektif digunakan pada pembelajaran bermain peran di SMAN 1 Purbalingga, tapi belum tentu di sekolah-sekolah lain.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media video pementasan drama jika dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran yang tidak menggunakan media video pementasan drama. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis uji-t menggunakan perangkat lunak *SPSS 16.0* yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dari perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,763, t_{tabel} sebesar 1,990 dengan db 62 dan nilai p sebesar 0,008. Dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan hasil tersebut, maka hipotesis alternatif pertama (H_a) diterima. Hasil uji-t ini dapat dilihat pada tabel 12.
2. Media video pementasan drama efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan selisish rerata *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen lebih besar kelompok eksperimen, yakni kelompok kontrol sebesar 2,94 dan kelompok eksperimen sebesar 4,53. Selain itu,

penghitungan dengan uji-t juga menunjukkan kelompok eksperimen lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil *thitung* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan hasil *thitung* kelompok kontrol, yakni *thitung* kelompok eksperimen sebesar 11,137 dan kelompok kontrol sebesar 6,619. Dengan demikian, dapat disimpulkan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan media video pementasan drama efektif terhadap pembelajaran bermain peran kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disajikan implikasi hasil penelitian sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan hasil perbedaan yang signifikan dengan adanya media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. Dengan demikian media video pementasan drama mampu menjadi salah satu alternatif pilihan dalam pemilihan media pembelajaran bermain peran.
2. Media pembelajaran bermain peran dengan media video pementasan drama dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMAN 1 Purbalingga sebagai pilihan penggunaan media pembelajaran bermain peran. Hal ini dikarenakan pembelajaran bermain peran dengan media video pementasan drama terbukti efektif dalam pembelajaran bermain peran kelas XI di SMAN 1 Purbalingga.
3. Bagi siswa, penerapan media video pementasan drama ini mampu meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain

peran. Hal ini dikarenakan media ini menyajikan materi bermain peran dengan disertai contohnya. Selain itu, media ini juga dikemas dalam bentuk video, sehingga pemanfaatan *audio visual* menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan siswa bagaimana bermain peran dalam kelompok yang lebih besar, yaitu membuat pementasan drama di kelas bukan di panggung pertunjukan.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Media video pementasan drama dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bermain peran.
2. Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai apresiasi siswa terhadap karya sastra khususnya drama pentas. Hal ini diperlukan guna mendukung kemampuan siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain peran.
3. Perlu adanya buku-buku sastra penunjang khususnya teori bermain peran dan antologi drama pentas dalam menunjang pembelajaran bermain peran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baihaqi, Imam. 2010. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)". *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi PBSI, FBS UNY.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Johnson, Elaine.B. 2002. *Contextual Teaching Learning*. (Alih bahasa: Ibnu Setiawan). Bandung: Mizan Media Utama.
- Kelas M PBSI'09. 2011. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books.
- Kurniati, Neneng. 2011. "Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan Kabupaten Temanggung". *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi PBSI, FBS UNY.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. rev.ed. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahman, Taufik. 1987. *Teknik Shooting Video*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Novikasari, Rizki. 2011. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Bermain Drama Menggunakan Metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta Pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Magelang". *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi PBSI, FBS UNY.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Press.

- Saryono, Djoko. 2009. *Dasar-dasar Aprsiasi Sastra*. Yogyakarta: Elmatara Publishing.
- Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Lux*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Suryaman, M. 2004. "Nilai Sastra Dalam Novel Orang-Orang Proyek Karya Ahmad Tohari". *Litera*, Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, Vol. III, No. 2, Juli2004.
- Suryaman, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Sastra (Diktat Mata Kuliah)*. Yogyakarta: JPBSI FBS UNY.
- Valk, Jos van der. 1992. *Produksi Film Video*. Yogyakarta: Kanisius.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Nama Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : XI
Semester : Gasal
Standar Kompetensi : Berbicara
6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ bahan/ alat
6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.	Video pementasan drama <ul style="list-style-type: none"> - Mimik - Dialog - <i>Business</i> - Levelitas - Bloking - Intonasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton video pementasan drama - Membaca naskah drama sederhana - Menghayati watak tokoh yang diperankan - Bermain peran sesuai naskah yang sudah dibaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan - Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh 	<u>Jenis tagihan</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tugas kelompok <u>Bentuk instrumen</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tes praktik 	6x45'	<ul style="list-style-type: none"> - Media video pementasan drama - Buku Teori Drama/ Bermain Peran
6.2. Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis.	Video pementasan drama <ul style="list-style-type: none"> - Alur cerita - Ekspresi - Klasifikasi tokoh berdasar peranannya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton video pementasan drama - Membaca naskah drama sederhana - Menghayati watak tokoh yang diperankan - Bermain peran sesuai naskah yang sudah dibaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan - Mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis 	<u>Jenis tagihan</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tugas kelompok <u>Bentuk instrumen</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tes praktik 	6x45'	<ul style="list-style-type: none"> - Media video pementasan drama - Buku Teori Drama/ Bermain Peran

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PRETEST KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.2. Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

E. Materi Pembelajaran

1. Hakikat Drama

Berbicara mengenai drama, pasti erat kaitannya dengan teater. Kedua istilah tersebut sering kali disejajarkan atau disamakan, padahal keduanya adalah suatu istilah yang berbeda. Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertinsdak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama berarti perbuatan atau tindakan (Harymawan, 1993: 1). Sementara itu, kata teater

berasal dari bahasa Yunani *theatron* yang bisa diartikan sebagai suatu tempat pertunjukan (panggung atau *stage*).

Berbagai definisi drama telah dikemukakan oleh para tokoh, misalnya Moulton (via Harymawan, 1993: 1), drama adalah “hidup yang dilukiskan dengan gerak”. Verhagen juga mengemukakan pendapatnya mengenai drama, menurutnya, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak (via Harymawan, 1993: 2). Soemanto pun turut serta mendefinisikan drama. Menurutnya, drama adalah suatu bentuk seni yang bercerita lewat percakapan dan *action* tokoh-tokohnya (2001: 3). Akan tetapi, menurut Soemanto, percakapan atau dialog itu sendiri bisa juga dipandang dan bisa diartikan sebagai pengertian *action*. Sementara itu, Brunetierre (via Harymawan, 1993: 3) menjelaskan bahwa drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan *action*. Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para tokoh, maka setidaknya secara umum drama dapat diartikan sebagai segala apa yang terlihat dalam pentas yang kemudian mampu menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan pada pendengar atau penonton.

Secara sederhana, drama dibedakan menjadi drama naskah dan drama pentas. Drama pentas inilah yang kerap kali disejajarkan dengan teater. Drama termasuk dalam seni sastra, sementara teater adalah seni pertunjukan. Teater adalah segala tontonan yang dipertunjukan di depan orang banyak (via Harymawan, 1993: 2). Jadi, jelaslah sudah bahwa antara teater dan drama bukanlah hal yang sama. Keduanya memang mempunyai hubungan yang sangat erat, akan tetapi bukan berate bisa menjadi tumpang tindih, atau disejajarkan artinya.

2. Unsur Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra yang imajinatif tentu saja memiliki unsur pembangunnya. Menurut Waluyo (2002), drama terbangun atas struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik drama adalah sebagai berikut.

- a. Alur
- b. Penokohan

- c. Dialog
- d. Latar
- e. Teks damping (petunjuk teknis)

Sementara itu, struktur batin drama adalah sebagai berikut.

- a. Tema
- b. Amanat

Adapun drama dalam kaitannya dengan sebagai seni pertunjukkan (teater) memiliki unsur-unsur sebagai berikut.

- a. aktor dan *casting*
- b. sutradara
- c. penata pentas (yang terdiri atas pengaturan panggung/*stage*, dekorasi, tata lampu/*lighting*, dan tata suara)
- d. penata artistik (terdiri atas tata rias, tata busana, dan tata musik/efek suara)
- e. naskah
- f. produser
- g. penonton

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota.
- b. Guru membagikan naskah drama singkat kepada setiap siswa.
- c. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk memahami naskah dan membuat konsep pementasan sederhana.

- d. Siswa dipersilakan untuk merealisasikan konsepnya dalam bentuk pementasan drama.
- e. Siswa dipersilahkan untuk saling memberi tanggapan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa mengapresiasi pementasan yang sudah dilakukan.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- c. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Naskah drama sederhana

I. Sumber Belajar

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

J. Penilaian

- 1. Teknik : Tes Praktik
- 2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Kamis, 18 Juli 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.

NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin

NIM 09201244023

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TREATMENT PERTAMA KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.2. Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

E. Materi Pembelajaran

1. Ekspresi dalam Pementasan Drama

Supaya pertunjukan drama mampu berkesan dengan baik dibutuhkan adanya Ekspresi. Ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam bermain peran, ekspresi menjadi salah satu aspek penting dalam membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang dilakukan seorang pemain. Ada berbagai macam ekspresi yang

bisa dilakukan, misalnya ekspresi sedih, ekspresi senang atau gembira, ekspresi marah, ekspresi takut, dan sebagainya.

2. Tokoh Antagonis dan Protagonis

Klasifikasi tokoh ada bermacam-macam. Berdasarkan peranan tokoh tersebut dalam cerita, terdapat tokoh sentral dan tokoh pembantu. Berdasarkan perkembangan konflik cerita terdapat tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang memperjuangkan kebenaran dan kejujuran, tetapi tokoh antagonis justru melawan kebenaran dan kejujuran.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru memberi pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi
 - 1) Siswa diminta untuk mengungkapkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai kegiatan bermain peran.
 - 2) Guru menjelaskan pada siswa tentang berbagai ekspresi yang bisa dilakukan dalam pementasan drama.
 - 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan.
 - 4) Guru menayangkan video pementasan drama untuk diamati siswa.
 - 5) Guru dan siswa berdiskusi mengenai video pementasan drama yang sudah diperlihatkan.

- 6) Guru mempersilakan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan naskah drama kepada setiap siswa.
- 2) Siswa dipersilakan untuk membaca naskah, memahami dan menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk dapat mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh di depan kelas secara kelompok.

c. Konfirmasi

- 1) Guru memberi penjelasan lebih lengkap tentang latihan drama yang sudah dilakukan.
- 2) Guru membantu menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
- 3) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
- b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
- c. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- e. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Video pementasan drama

I. Sumber Belajar

- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grasindo.
- Zaidan, Abdul Rozak dkk. 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.

J. Penilaian

1. Teknik : Tes praktik
2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Rabu, 24 Juli 2013

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.
NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin
NIM 09201244023

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TREATMENT KEDUA KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

E. Materi Pembelajaran

1. *Vocal* dan *Speech* dalam Dialog

Suara (*vocal*) dan ucapan (*speech*) mempunyai peranan yang amat penting di dalam pementasan drama. Terutama untuk menyokong terjadinya suatu dialog yang baik. Artinya, bisa terdengar lantang tanpa harus memekik. Menurut Hamzah (1985: 80) yang diperlukan seorang pemain dalam melakukan dialog

bukan bagaimana berdialog dengan keras, tetapi bagaimana dapat dengan jelas terdengar.

Perlunya menjaga *vocal* dan *speech* dalam dialog agar dialog yang ada bisa sampai terdengar oleh para penonton. Bermain peran pada sebuah pementasan drama tidak sama dengan bermain peran pada sebuah film. Jika pada film dialog sengaja diciptakan senatural mungkin, maka dalam pementasan drama dialog akan dituntut lebih dari sekedar itu. Artinya, *power*, *artikulasi*, bahkan sampai pada *intonasi* akan memberikan kesan tersendiri bagi sebuah dialog. Bagaimana seorang pemain bisa menyampaikan makna dialog kepada pemain sangatlah penting. Ini sebabnya, latihan *vocal* dan *speech* akan sangat membantu pemain dalam berdialog.

Hamzah (1985: 116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Kedua pendapat tersebut, meski berbicara dari sudut pandang yang berbeda, tetapi keduanya memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara pemain dengan pemain dan pemain dengan penonton yang akan memberikan dampak estetis pada sebuah pementasan drama.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru memberi pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

- 1) Siswa diminta untuk mengungkapkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menjelaskan pada siswa tentang pentingnya dialog, gerak-gerik, dan mimik dalam pementasan drama.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan.
- 4) Guru menayangkan video pementasan drama untuk diamati siswa.
- 5) Guru dan siswa berdiskusi mengenai video pementasan drama yang sudah diperlihatkan.
- 6) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan naskah drama sederhana kepada setiap siswa.
- 2) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca naskah, memahami dan menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
- 3) Setiap kelompok dipersilakan untuk menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.
- 4) Siswa dipersilakan untuk saling memberi tanggapan.

c. Konfirmasi

- 1) Guru memberi penjelasan lebih lengkap tentang diskusi atau pementasan drama yang sudah dilakukan.
- 2) Guru membantu menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
- 3) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

- b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
- c. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- e. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Video pementasan drama

I. Sumber Belajar

Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

J. Penilaian

- 1. Teknik : Tes Praktik
- 2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Kamis, 25 Juli 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.

NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin

NIM 09201244023

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

E. Materi Pembelajaran

1. Gerak-Gerik, Mimik, dan Intonasi

Gerak-gerik atau disebut juga *business acting* adalah gerak-gerak kecil yang membantu gerak-gerak besar. Misalnya gerakan menggigit jari, berpangku tangan, menyangga dagu, menggerakkan jari-jari tangan, dan sebagainya. Mimik adalah ekspresi gerak –gerak wajah untuk berekspresi atau menunjukkan emosi yang dialami oleh tokoh. Mimik ini lebih menekankan gerak-gerak yang ada di wajah,

sehingga berbeda dengan pengertian gerak-gerik atau *business acting*. Sementara itu, intonasi adalah nada suara, bisa juga diartikan sebagai irama bicara atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata yang ada dalam dialog sehingga dialog yang dilisankan tidak datar dan tidak monoton. Intonasi juga erat kaitannya dengan kekuatan (*power*) dalam berbicara. Misalnya ketika akan mengatakan sesuatu yang sifatnya rahasia ditengah kerumunan orang, maka bisa dilakukan dengan cara berbisik. Sementara itu, apa bila ingin berbicara dengan seseorang yang jaraknya cukup jauh, bisa dilakukan dengan sedikit berteriak atau menambah kekuatan (*power*) suara kita.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diminta membentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
- b. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk mempersiapkan pementasan yang akan dilakukan.
- c. Siswa dipersilakan untuk menampilkan sebuah pementasan drama.
- d. Siswa dipersilahkan untuk saling memberi tanggapan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa mengapresiasi pementasan yang sudah dilakukan.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- c. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Naskah drama sederhana

I. Sumber Belajar

Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

J. Penilaian

1. Teknik : Praktik
2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Rabu, 31 Juli 2013

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.
NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin
NIM 09201244023

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PRETEST KELAS KONTROL

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.2. Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

E. Materi Pembelajaran

1. Hakikat Drama

Berbicara mengenai drama, pasti erat kaitannya dengan teater. Kedua istilah tersebut sering kali disejajarkan atau disamakan, padahal keduanya adalah suatu istilah yang berbeda. Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertinsdak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama berarti perbuatan atau tindakan (Harymawan, 1993: 1). Sementara itu, kata teater

berasal dari bahasa Yunani *theatron* yang bisa diartikan sebagai suatu tempat pertunjukan (panggung atau *stage*).

Berbagai definisi drama telah dikemukakan oleh para tokoh, misalnya Moulton (via Harymawan, 1993: 1), drama adalah “hidup yang dilukiskan dengan gerak”. Verhagen juga mengemukakan pendapatnya mengenai drama, menurutnya, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak (via Harymawan, 1993: 2). Soemanto pun turut serta mendefinisikan drama. Menurutya, drama adalah suatu bentuk seni yang bercerita lewat percakapan dan *action* tokoh-tokohnya (2001: 3). Akan tetapi, menurut Soemanto, percakapan atau dialog itu sendiri bisa juga dipandang dan bisa diartikan sebagai pengertian *action*. Sementara itu, Brunetierre (via Harymawan, 1993: 3) menjelaskan bahwa drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan *action*. Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para tokoh, maka setidaknya secara umum drama dapat diartikan sebagai segala apa yang terlihat dalam pentas yang kemudian mampu menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan pada pendengar atau penonton.

Secara sederhana, drama dibedakan menjadi drama naskah dan drama pentas. Drama pentas inilah yang kerap kali disejajarkan dengan teater. Drama termasuk dalam seni sastra, sementara teater adalah seni pertunjukan. Teater adalah segala tontonan yang dipertunjukan di depan orang banyak (via Harymawan, 1993: 2). Jadi, jelaslah sudah bahwa antara teater dan drama bukanlah hal yang sama. Keduanya memang mempunyai hubungan yang sangat erat, akan tetapi bukan berate bisa menjadi tumpang tindih, atau disejajarkan artinya.

2. Unsur Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra yang imajinatif tentu saja memiliki unsur pembangunnya. Menurut Waluyo (2002), drama terbangun atas struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik drama adalah sebagai berikut.

- a. Alur
- b. Penokohan

- c. Dialog
- d. Latar
- e. Teks damping (petunjuk teknis)

Sementara itu, struktur batin drama adalah sebagai berikut.

- a. Tema
- b. Amanat

Adapun drama dalam kaitannya dengan sebagai seni pertunjukkan (teater) memiliki unsur-unsur sebagai berikut.

- a. aktor dan casting
- b. sutradara
- c. penata pentas (yang terdiri atas pengaturan panggung/stage, dekorasi, tata lampu/lighting, dan tata suara)
- d. penata artistik (terdiri atas tata rias, tata busana, dan tata musik/efek suara)
- e. naskah
- f. produser
- g. penonton

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota.
- b. Guru membagikan naskah drama singkat kepada setiap siswa.
- c. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk memahami naskah dan membuat konsep pementasan sederhana.

- d. Siswa dipersilakan untuk merealisasikan konsepnya dalam bentuk pementasan drama.
- e. Siswa dipersilahkan untuk saling memberi tanggapan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa mengapresiasi pementasan yang sudah dilakukan.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- c. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Naskah drama sederhana

I. Sumber Belajar

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

J. Penilaian

- 1. Teknik : Tes Praktik
- 2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Kamis, 18 Juli 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.

NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin

NIM 09201244023

Lampiran 7

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTAMA KELAS KONTROL**

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.2. Mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan atau antagonis.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh protagonis dan antagonis.

E. Materi Pembelajaran

1. Ekspresi dalam Pementasan Drama

Supaya pertunjukan drama mampu berkesan dengan baik dibutuhkan adanya Ekspresi. Ekspresi merupakan pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam bermain peran, ekspresi menjadi salah satu aspek penting dalam membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang dilakukan seorang pemain. Ada berbagai macam ekspresi yang

bisa dilakukan, misalnya ekspresi sedih, ekspresi senang atau gembira, ekspresi marah, ekspresi takut, dan sebagainya.

2. Tokoh Antagonis dan Protagonis

Klasifikasi tokoh ada bermacam-macam. Berdasarkan peranan tokoh tersebut dalam cerita, terdapat tokoh sentral dan tokoh pembantu. Berdasarkan perkembangan konflik cerita terdapat tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang memperjuangkan kebenaran dan kejujuran, tetapi tokoh antagonis justru melawan kebenaran dan kejujuran.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru memberi pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

- 1) Siswa diminta untuk mengungkapkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menjelaskan pada siswa tentang berbagai ekspresi yang bisa dilakukan dalam pementasan drama.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan.
- 4) Guru mempersilakan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan naskah drama kepada setiap siswa.

- 2) Siswa dipersilakan untuk membaca naskah, memahami dan menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk dapat mengekspresikan perilaku dan dialog tokoh di depan kelas secara kelompok.

c. Konfirmasi

- 1) Guru memberi penjelasan lebih lengkap tentang latihan drama yang sudah dilakukan.
- 2) Guru membantu menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
- 3) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
- b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
- c. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- e. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Video pementasan drama

I. Sumber Belajar

Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grasindo.

Zaidan, Abdul Rozak dkk. 2007. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.

J. Penilaian

1. Teknik : Tes praktik
2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Rabu, 24 Juli 2013

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.
NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin
NIM 09201244023

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KEDUA KELAS KONTROL

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

E. Materi Pembelajaran

1. *Vocal* dan *Speech* dalam Dialog

Suara (*vocal*) dan ucapan (*speech*) mempunyai peranan yang amat penting di dalam pementasan drama. Terutama untuk menyokong terjadinya suatu dialog yang baik. Artinya bisa terdengar lantang tanpa harus memekik. Menurut Hamzah (1985: 80) yang diperlukan seorang pemain dalam melakukan dialog bukan bagaimana berdialog dengan keras, tetapi bagaimana dapat dengan jelas terdengar.

Perlunya menjaga *vocal* dan *speech* dalam dialog agar dialog yang ada bisa sampai terdengar oleh para penonton. Bermain peran pada sebuah pementasan drama tidak sama dengan bermain peran pada sebuah film. Jika pada film dialog sengaja diciptakan senatural mungkin, maka dalam pementasan drama dialog akan dituntut lebih dari sekedar itu. Artinya, *power*, *artikulasi*, bahkan sampai pada *intonasi* akan memberikan kesan tersendiri bagi sebuah dialog. Bagaimana seorang pemain bisa menyampaikan makna dialog kepada pemain sangatlah penting. Ini sebabnya, latihan *vocal* dan *speech* akan sangat membantu pemain dalam berdialog.

Menurut Hamzah (1985: 116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor literer (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Kedua pendapat tersebut, meski berbicara dari sudut pandang yang berbeda, akan tetapi keduanya memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog merupakan satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi antara pemain dengan pemain dan pemain dengan penonton yang mana akan memberikan dampak estetis pada sebuah pementasan drama.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru memberi pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

- 1) Siswa diminta untuk mengungkapkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menjelaskan pada siswa tentang pentingnya dialog, gerak-gerik, dan mimik dalam pementasan drama.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan.
- 4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.

b. Elaborasi

- 1) Guru membagikan naskah drama sederhana kepada setiap siswa.
- 2) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca naskah, memahami dan menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
- 3) Setiap kelompok dipersilakan untuk menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.
- 4) Siswa dipersilakan untuk saling memberi tanggapan.

c. Konfirmasi

- 1) Guru memberi penjelasan lebih lengkap tentang diskusi atau pementasan drama yang sudah dilakukan.
- 2) Guru membantu menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
- 3) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
- b. Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.
- c. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.

e. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Video pementasan drama

I. Sumber Belajar

Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

J. Penilaian

1. Teknik : Praktik
2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Kamis, 25 Juli 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.

NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin

NIM 09201244023

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
POSTTEST KELAS KONTROL

Sekolah : SMAN 1 Purbalingga
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Kompetensi Dasar

- 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

C. Indikator

1. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
2. Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh.

E. Materi Pembelajaran

1. Gerak-Gerik, Mimik, dan Intonasi

Gerak-gerik atau disebut juga *business acting* adalah gerak-gerak kecil yang membantu gerak-gerak besar. Misalnya gerakan menggigit jari, berpangku tangan, menyangga dagu, menggerakkan jari-jari tangan, dan sebagainya. Mimik adalah ekspresi gerak –gerak wajah untuk berekspresi atau menunjukkan emosi yang dialami oleh tokoh. Mimik ini lebih menekankan gerak-gerak yang ada di wajah,

sehingga berbeda dengan pengertian gerak-gerik atau *business acting*. Sementara itu, intonasi adalah nada suara, bisa juga diartikan sebagai irama bicara atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata yang ada dalam dialog sehingga dialog yang dilisankan tidak datar dan tidak monoton. Intonasi juga erat kaitannya dengan kekuatan (*power*) dalam berbicara. Misalnya ketika akan mengatakan sesuatu yang sifatnya rahasia ditengah kerumunan orang, maka bisa dilakukan dengan cara berbisik. Sementara itu, apa bila ingin berbicara dengan seseorang yang jaraknya cukup jauh, bisa dilakukan dengan sedikit berteriak atau menambah kekuatan (*power*) suara kita.

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, dan diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.
- c. Guru menyebutkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa diminta membentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
- b. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada siswa untuk mempersiapkan pementasan yang akan dilakukan.
- c. Siswa dipersilakan untuk menampilkan sebuah pementasan drama.
- d. Siswa dipersilahkan untuk saling memberi tanggapan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa mengapresiasi pementasan yang sudah dilakukan.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar lebih giat.
- c. Penutup dan salam.

H. Media Pembelajaran

Naskah drama sederhana

I. Sumber Belajar

Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

J. Penilaian

1. Teknik : Praktik
2. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Rabu, 31 Juli 2013

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Tri Nela Sabconita, S.Pd.
NIP 196403241986012002

M. Zaenal Arifin
NIM 09201244023

Lampiran 10**Kriteria Penilaian**

No.	Kriteria	Indikator	Skor
1.	Mimik	Sangat baik:	9-10
		<ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Baik:	6-8
		<ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Cukup:	4-5
		<ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
		Kurang:	1-3
		<ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	
2.	Penghayatan	Sangat baik:	9-10
		<ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	
		Baik:	6-8
		<ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	
		Cukup:	4-5
		<ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	
		Kurang:	1-3
		<ul style="list-style-type: none"> kurang menghayati karakter tokoh kurang sesuai dengan dialog masih sesuai dengan alur cerita 	
3.	Movement	Sangat baik:	9-10
		<ul style="list-style-type: none"> pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai terorganisir dengan sangat baik sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	
		Baik:	6-8

	<ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	
	Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5
	Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3
4. <i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10
	Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8
	Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5
	Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3
5. <i>Dialog</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	9-10
	Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8
	Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5
	Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3

*Lampiran 11***LAKON****“PETANG DI TAMAN”****Karya : I w a n S i m a t u p a n g**

Naskah ini merupakan hasil adaptasi, untuk kebutuhan pengajaran drama di sekolah.

Para Pemain:**Orang Tua (OT)****Lelaki Separuh Baya (LSB)****Penjual Balon (PB)****Wanita (W)****Pemuda****Pemudi**

DI SEBUAH TAMAN. DENGAN DUA BANGKU PANJANG YANG MASING-MASING BANGKU MUAT DI DUDUKI TIGA ORANG. DI SAMPING BANGKU, ADA BEBERAPA TUMBUHAN YANG CANTIK LAYAKNYA DI TAMAN. TERLIHAT DUA ORANG DUDUK BERDEKATAN.

Lelaki : Mau hujan.
 Orang Tua : Apa? (bertanya heran)
 Lelaki : (Menegaskan) Hari mau hujan. Langit mendung.
 Orang Tua : Tentu saja. Bukankah sekarang musim hujan?
 Lelaki : Bukan. Musim kemarau.
 Orang Tua : Di musim kemarau, hujan tak turun.
 Lelaki : Kata siapa?

TERDENGAR SUARA GEMURUH.

Orang tua : Betulkan, sekarang musim hujan?
 Lelaki : Ini bulan apa?
 Orang Tua : Saya tidak tahu.
 Lelaki : Berarti ini musim kemarau.
 Orang tua : Bukan! Sekarang musim hujan!
 Lelaki : (tegas) Musim kemarau!
 Orang tua : (lebih tegas) Musim hujan! Saya lebih tua, jadi saya tidak boleh kalah!

TERDENGAR SUARA GEMURUH KEMBALI. SETELAH MENDENGAR SUARA GEMURUH MEREKA TERTAWA BERSAMA.

Orang Tua : Kita semua kalah.
 Lelaki : Lantas? Sekarang musim apa?
 Orang Tua : Tidak jelas.
 Lelaki : Kita butuh yang jelas.
 Orang Tua : Kalau sudah jelas, terus apa yang akan kita lakukan?

DIAM. SALING BERTATAPAN BINGUNG.

DATANG PENJUAL BALON. LELAKI DAN ORANG TUA MENYAKSIKAN KEDATANGAN PENJUAL BALON.

Orang Tua : Silahkan duduk Mas?

PENJUAL BALON DIAM. DIA TETAP BERDIRI.

Lelaki : Pakai silahkan segala! Ini kan taman? (TIBA-TIBA MARAH) Dia duduk, kalau dia mau duduk. Dan tidak duduk kalau dia memang tidak mau duduk. Habis perkara!

PENJUAL BALON DUDUK.

Lelaki : Kenapa duduk? (Kepada penjual balon)

Penjual Balon : (Mengejek) Karena saya ingin duduk.

ORANGTUA TERTAWA TERBAHAK-BAHAK MENGEJEK LELAKI.

Lelaki : (sangat marah) Kenapa tertawa?

Orang Tua : (mengejek) Karena saya ingin tertawa.

ORANG TUA DAN PENJUAL BALON DI TAMAN ITU TERTAWA BERSAMA. KARENA TERTAWANYA SANGAT KERAS, TIDAK SENGAJA BALON-BALON PENJUAL BALON ITU LEPAS.

LALU ORANG-ORANG DITAMAN ITU MENANGKAPNYA DAN ORANG TUA MENDAPATKAN SATU BALON. ORANG TUA ITU MEMAINKANNYA DENGAN SENANG.

PENJUAL BALON MENANGIS.

Lelaki : (KEPADA PB) Mengapa... Hei..... mengapa kau menangis?

Penj. Balon : (TAK MENYAHUT TERUS DUDUK DI TANAH, MENANGIS)

Lelaki : (TIMBUL MARAHNYA) Hei.....! Mengapa kau menangis!

Penj. Balon : Karena balon-balon saya terbang.

Orang Tua : Oh! Dia pedagang balon yang merasa dirugikan.

Lelaki : Ooo, itu! (MEROGOHO DOMPET) Ini , sekedar pengganti kerugianmu.

Penj. Balon : (BERDIRI) Tidak! (DUDUK DI BANGKU, TANGISNYA MENJADI) Saya tidak mau dibayar!

OT dan Lelaki : (SEREMPAK) Tak mau?!

Penj. Balon : (MENGGELENGKAN KEPALA)

Penj. Balon : Saya lebih suka balon.

Lelaki : (TAK MENGERTI) Tapi kau kan penjual balon?

Penj. Balon : Itu hanya alasan saya saja untuk dapat memegang-megang balon. Saya pencinta balon.

Lelaki : Apa-apaan ini?

Orang Tua : Mengapa merasa heran? Dia pencinta balon, titik. Seperti juga orang lain, pencinta harmonika, pencinta mobil balap, pencinta perempuan-perempuan cantik. Apa yang aneh dari ini semuanya ? (KEPADA PENJUAL BALON) Ini, terima balonmu kembali.

Penj. Balon : Tidak, bapak pegang sajalah terus.

Orang Tua : Ayo terima!

Penjual Balon : Tidak!

Lelaki : (membentak) Terima saja!

Penjual Balon : Tidak. Itu sudah bukan milik saya.

Orang Tua : Ini milikmu. Ayo terima!

Penjual Balon : Tidak!

PENJUAL BALON TETAP TIDAK MAU MENERIMA. DATANG SEORANG WANITA DENGAN MENDORONG KERETA BAYI.

Wanita : Kalau tak ada yang menghendaki, biarkan balon itu buat saya saja.

Lelaki : Lho anda siapa?

Wanita : Oh iya, siapa saya? Tetapi saya menghendaki balon itu.

ORANG TUA MELEDAKAN BALON SAMBIL TERTAWA NGAKAK.

Lelaki : Kenapa kau ledakan?

Orang tua : (mengejek) Karena saya ingin meledakannya. (ORANG TUA TERTAWA KEMBALI)

LELAKI MARAH DAN INGIN MEMUKULNYA.

Lelaki : Orang tua Bangsat!

PENJUAL BALON DAN WANITA MELERAI.

Wanita : Cukup! Saya sudah tak menginginkan balon itu.

Lelaki : Baik, Nona.

Wanita : (MARAH) Saya bukan Nona!

Orang Tua : Kalau begitu Nyonya.

Wanita : Saya bukan Nyonya.

L & OT : Lantas siapa?

Wanita : (marah) Saya tidak tahu siapa saya. Kenapa kalian membuatku bingung?

Penjual Balon : Saya harap ibu jangan marah.

Wanita : (AGAK KAGET) Ibu? Saya Ibu... (MELIHAT BAYI-NYA DALAM KERETA) Saya lebih suka menjadi ibu dari pada Nyonya.

Orang Tua : Nah, bagus,sekarang lebih baik ibu lekas pergi. Jagalah dia (MELIHAT KE BAYI DALAM KERETA) baik-baik. Hujan bakal datang. Lekaslah ibu pulang.

Penjual Balon : Nanti dia (MENUNJUK BAYI) basah, bisa sakit.

Wanita : Baiklah (MELIHAT TERHARU KEPADA KETIGA-NYA) Terima kasih, kawan-kawan! Berkat kalian bertiga, aku telah menemukan diriku kembali. Pertemuan dengan kalian ini tak akan mudah dapat kulupakan. Saya pamit terlebih dahulu. Saya tidak akan lupa lagi bahwa saya adalah ibu.

WANITA AKHIRNYA PERGI MENINGGALKAN TAMAN. TERDENGAR SUARA BINATANG MALAM DAN KERETA BERJALAN.

Penjual Balon : Hari sudah beranjak petang. Saya juga harus pamit. Saya akan mencari balon-balon lain yang tentu lebih indah untuk saya cintai.

Orang tua : Silahkan!

LELAKI TERSENYUM MENYAMBUT KEPERGIAN PENJUAL BALON.

Lelaki : Hati-hati!

PENJUAL BALON SUDAH BERANJAK PERGI. TIBA-TIBA TERDENGAR SUARA GEMURUH.

Lelaki : Langit telah gelap benar. Hari mau hujan.

Orang Tua : (JENAKA) Kata siapa?

Lelaki : (Menggoda) Mau main pencak-pencakan kata lagi?

KEDUANYA SALING MENATAP DAN TERTAWA BERSAMA. ORANG TUA DAN LELAKI TIDUR DI KUSRI TAMAN DAN MENUTUP WAJAHNYA DENGAN TOPI.

TIBA-TIBA DATANG PEMUDA DAN PEMUDI.

Pemuda : Hai.

Pemudi : Hai juga.

Pemuda : Hari sudah mulai malam dan sebentar lagi gelap.

Pemudi : Aku tidak takut dengan gelap.

Pemuda : Kita punya kesamaan. Aku juga tidak takut dengan gelap. Mungkin kita bisa jadi sepasang kekasih?

PEMUDI HENDAK BERANJAK PERGI KARENA MALU.

Pemuda : Aku begitu memujamu.

PEMUDI TERDIAM MELIHAT KE ARAH PEMUDA.

Pemudi : Begitupula denganku. Aku begitu memujamu.

PEMUDA DAN PEMUDI BERTATAPAN MESRA, TANGANNYA BERGANDENGAN.

Pemudi : Ssst..ada orang lain di taman ini.

Lelaki : Tenanglah aku tak akan mengganggu kalian.

Orang Tua : Begitu juga dengan aku.

LELAKI DAN ORANG TUA ITU BANGUN DAN TERTAWA BERSAMA LAGI. KEDUA PEMUDA DAN PEMUDI ITU MERASA TIDAK NYAMAN DAN KEMUDIAN PERGI.

Lelaki : Aku kira hanya kita yang betah di taman ini.

Orang Tua : Ya..begitulah.

-----SELESAI-----

*Lampiran 12***Lakon**

MATAHARI DI SEBUAH JALAN KECIL

Karya Arifin C. Noor

GEMURUH MESIN YANG TAK PERNAH BERHENTI ITU, YANG ABADI ITU, MAKIN LAMA MAKIN MENGENDUR DAYA BUNYINYA SEBAB LALU LINTAS DI JALAN ITU MULAI BERGERAK DAN ORANG-ORANG SEMAKIN BANYAK DI HALAMAN PABRIK ITU. SIMBOKPUN MAKIN SIBUK MELAYANI MEREKA. LIHATLAH!

SI TUA (menerima pecel)
Sedikit sekali.

SIMBOK (tak menghiraukan dan terus melayani yang lain)

SI PECCI

Ya, sedikit sekali (menyuapi mulutnya)

SI TUA

Tempe mahal sekarang.

SI KACAMATA

Beras mahal (membuang cekodongnya) kemarin istriku mengeluh.

SI PECCI

Semua perempuan ya ngeluh.

SI KURUS

Semua orang pengeluh.

SI KACAMATA

Kemarin sore istriku berbelanja ke warung nyonya pungut. Pulang-pulang ia menghempaskan nafasnya yang kesal..... Harga beras naik lagi, katanya.

SI PECCI

Apa yang tidak naik?

SI TUA

Semua naik.

SI KURUS

Yang tidak naik hanya gaji kita.

SEMUA KETAWA

SI PENDEK

Menurut saya (menurunkan koran yang sejak tadi menutupi wajahnya. Sebentar ia berfikir sementara kawannya bersiap mendengar cakapnya). Menurut saya, sangat tidak baik kalau kita tak henti-hentinya mengeluh sementara masalah yang lebih penting pada waktu ini sedang gawat menantang kita. Dalam seruan serikat kerja kitapun telah dinyatakan demi menghadapi revolusi dan soal-soal lainnya yang menyangkut negara kita harus turut aktif dan bersiap siaga untuk segala apa saja dan yang terpenting tentu saja perhatian kita.

SI PECCI

Ya.

SI KACAMATA

Ya.

SI PENDEK

Bank Naskah Teater Qi

Ya.

SI TUA (mengangguk-angguk)

SI PENDEK

kita tidak perlu mengeluh, apalagi melamun dan mengkhayal, sekarang yang penting kita bekerja, bekerja yang keras.

SI PECI

Ya.

SI KACAMATA

Ya.

SI TUA

Ya, sekarang kejahatan merajalela.

SI KURUS

Semua orang bagai diajar mencuri dan menipu.

SI KACAMATA

semua orang.

SI KURUS

Uang serikat kerja kita pun pernah ada yang menggerogoti (melirik kepada si pendek)

SI PECI

Ya, setahun yang lalu. (melirik si pendek)

SI KACAMATA

Ya, dan sampai sekarang belum tertangkap tuyulnya. (melirik pad si pendek)

SI TUA (mengangguk-angguk)

PEMUDA muncul lagi, mula-mula ragu lalu ia turut bergerombol dan makan pecel.

SI PECI

Ya, setahun yang lalu (melirik si pendek)
Sekarang kita sukar mempercayai orang.

SI KURUS

Bahkan kita takkan percaya lagi pada kucing. Kucing sekarang takut pad tikus dan tikus sekarang besar-besar, malah ada yang lebih besar daripada kucing, dan adapula tikus yang panjangnya satu setengah meter dan empat puluh kilogram beratnya. Tapi yang lebih pahit kalau kucing jadi tikus alias kucing sendiri sama kurang ajarnya dengan tikus.

SI PECI

Ya, sekarang kucing malas-malas dan kurang ajar.

SI KACAMATA

Dunia penuh tikus sekarang.

SI KURUS

Dan tikus-tikus jaman sekarang berani berkeliaran di depan mata pada siang hari bolong.

SI TUA

Omong-omong perkara tikus, (batuk-batuk) sekarang ada juga orang yang makan tikus.

SI KACAMATA

Bukan tikus, cindel. Orang Tionghoa di tempat saya biasa menelan cindel hidup-hidup dengan kecap, mungkin untuk obat.

SI TUA

Bukan cindel, tikus-tikus, Wirog. Petani-petani sudah sangat jengkel karena diganggu sawahnya, sehingga mereka dengan geram dan jengkel lalu memakan tikus-tikus sebagai lauk, dari pada mubazir. Tapi ada juga yang memakan tikus itu sebab.....lapar.

SI PECI

Ya, sekarang sudah hampir umum di

kampung-kampung, bahkan ada juga anjuran dari pemerintah setempat.

SI KURUS (pada si tua)
Enak?

SI TUA
Ha?

SI KURUS
Sedap?

SI TUA
Saya tidak turut makan (tersenyum).

SEMUA TERTAWA. LONCENG BEKERJA BERDENTANG. MEREKA MASING-MASING MENGHITUNG DAN MENYERAHKAN UANG PADA SIMBOK KEMUDIAN PERGI BEKERJA, LEWAT JALAN SAMPING. YANG TERAKHIR ADALAH SI PENDEK.

SI PENDEK
Berapa Mbok?

SIMBOK
Apa?

SI PENDEK
Nasi pecel dua, tempe satu, tahu satu, rempeyek satu.

SIMBOK
Tujuh ribu lima ratus.

SI PENDEK
Bon. (pergi)

PEMUDA MENGHABISKAN MAKANNYA DENGAN LAHAP SEKALI, SETELAH MEMBUANG CEKODONGNYA IA MINTA AIR YANG BIASA DISEDIAKAN OLEH

PENJUAL PECEL ITU. IA BERDIRI, MEROGOH SAKU CELANA. IA CEMAS, SAKU BAJU DIROGOHNYA. IA MAKIN CEMAS, SIMBOK MEMPERHATIKAN DENGAN BIASA.

SIMBOK
Ada yang hilang?

PEMUDA
Barangkali tidak.

SIMBOK
Apa?

PEMUDA
Dompot.

SIMBOK
Dompot? Ada uang di dalamnya?

PEMUDA
Juga surat keterangan penduduk. Berapa Mbok?

SIMBOK
Nasi dua.

PEMUDA
Tempe dua, tahu tiga.

SIMBOK
Delapan ribu rupiah mas.

PEMUDA (seraya hendak pergi)
Sebentar saya pulang mengambil uang.
Dompot saya dalam saku baju hijau barangkali.

SIMBOK
Nanti dulu.

PEMUDA
Tak akan lebih dari sepuluh menit. Segera saya kembali.

SIMBOK

Tapi sebentar lagi saya mau pergi dari sini.

PEMUDA

Tapi dompetku ketinggalan di rumah.
Sebentar rumahku tidak jauh dari sini.

SIMBOK

Ya, tapi sebentar lagi saya akan pergi dari sini.

PEMUDA

Sebentar (akan pergi)

SIMBOK (berdiri dan berseru)

Hei, nanti dulu. Bayarlah baru kau boleh pergi.

PEMUDA

Jangan berteriak. Tentu saja saya akan membayar. Tapi saya mesti mengambil uang dulu di rumah. Mbok tidak percaya?

SIMBOK (diam)**PEMUDA**

Tunggulah sebentar, saya orang kampung sini juga.

TERDENGAR ADA SUARA

Ada apa Mbok?

SI KURUS

Ada apa Mbok? (di jendela)

SIMBOK

Dia belum bayar.

PEMUDA

Tunggulah lima menit (pergi).

SI KURUS

Hai, dik! Tunggu!

PEMUDA

Saya akan mengambil uang. Saya belum membayar makanan saya, sebab itu saya akan pulang mengambil uang saya. Dompet saya ketinggalan.

SI KURUS

Simbok keberatan engkau meninggalkan tempat ini sebelum engkau membayar makananmu.

PEMUDA

Bagaimana dapat saya bayar? Dompet saya ketinggalan.

SI KURUS (lenyap dari jendela, muncul dari pintu samping)
Dimana rumahmu?

PEMUDA

Dekat.

SI KURUS

Dekat di mana?

PEMUDA

Di kampung ini.

SI KURUS

Ha? (pada Simbok) Mbok, kenal pada anak itu?

SIMBOK

Seumur hidup baru pagi ini saya menjumpainya. Tapi peristiwa semacam ini kerap ku alami. Dulu saya percaya ada orang yang betul-betul ketinggalan uangnya tetapi orang-orang sebangsa itu tidak pernah kembali.

SI KURUS

Baru sekarang ini kau jajan pada simbok, bukan?

PEMUDA

Ya.

SI KURUS

Lalu kenapa kau berani-berani jajan padahal kamu tahu tak beruang.

PEMUDA

Saya beruang.

SI KURUS

Bayarlah sekarang.

PEMUDA

Uang saya ketinggalan.

SI KURUS

Kenapa kau berani jajan.

PEMUDA

Saya tidak tahu kalau uang saya ketinggalan di saku baju hijau. Dan sekarang saya akan pergi mengambil uang itu.

MUNCUL DI JENDELA, SI PECCI

SI PECCI

Ada apa dia?

SI KURUS

Makan tidak bayar.

SI KURUS

Berapa Mbok?

SIMBOK

Delapan ribu

SI KURUS

Kenapa jadi diam?

SI PECCI

Kenapa?

PEMUDA

Lakon **Matahari di Sebuah Jalan** karya **Arifin C. Noer**

Saya tidak berniat minggat.

SI KURUS

Masih muda sudah belajar tidak jujur. Masih muda sudah belajar makan tanpa jerih payah.

SI PECCI

Kenapa tidak membayar?

PEMUDA

Saya mau membayar, uang saya ketinggalan.

SI PECCI

Ketinggalan di mana?

SI KURUS

Di bank?

PEMUDA

Di rumah.

SI KURUS

Di mana rumahmu?

PEMUDA

Di sini.

SI KURUS

Di sini di mana?

PEMUDA

Dekat bengkel Slamet.

SI KURUS

Bengkel Slamet, bengkel mobil itu?

PEMUDA

Bengkel sepeda.

SI KURUS

O..,Ya betul, bengkel sepeda. Di mana bengkelnya?

PEMUDA

Di dekatnya.

SI KURUS

Di atasnya?

PEMUDA

Di sebelahnya.

SI KURUS

Ya, di sebelah atas.

PEMUDA

Sebelah kiri.

SI KURUS

O... rumah siapa itu?

PEMUDA

Rumah tukang sepatu.

SI KURUS

Hapal sekali. Tukang sepatu siapa namanya?

PEMUDA

E..... Mas Narko, Sunarko.

SI KURUS

Salah, ternyata kau bohong. Nah, sejak sekarang saya akan memanggilmu pembohong. Rumah itu adalah rumah saya. Di muka rumah itupun berdiri rumah Simbok ini. Kau bohong.

PEMUDA

Saya tidak bohong. Bukankah diantara rumah saudara dan bengkel ada sebuah rumah petak yang agak bagus.

SI KURUS

Kau cerdas sekali, tapi tolol. Rumah itupun rumah pak Prawiro, bukan rumah

mas Sunarko.

PEMUDA

Barangkali namanya Sunarko Prawiro.
Semua orang tertawa.

SI KURUS

Puh! Pembohong.. Pintar kau ngoceh ya? Saya adalah orang yang paling benci pada ketidakjujuran, saya muak. Saya menyesal sekali melihat penipu semuda kau. Tapi saya terlanjur muak. Saya benci, kau tahu? benar kata Joyoboyo, yang pintar keblinger yang jujur mujur. Sekarang baiklah, bayar atau tidak? Terus terang.

PEMUDA

Saya mau bayar.

SI KURUS

Bayarlah!

PEMUDA

Uang saya ketinggalan.

SI KURUS

Bohong!

SI KURUS

bohong. Kau tadi sudah bohong sebab itupun kau pasti pembohong.

PEMUDA

Percayalah mas, kalau saya berbohong.....

SI KURUS (memotong)

Bohong. Bohong kau..... (geram hendak memukul pemuda itu tetapi tiba-tiba ia mengurungkan niatnya) Saya percaya kau adalah manusia, bukan binatang. Saya jadi ingat saudara saya sendiri. Sekarang terus terang saja mau bayar atau tidak?

DARI PINTU MUNCULLAH SI KACAMATA, SI TUA, DAN LAIN-LAIN, YANG TAK HADIR HANYA SI PENDEK.

SI KACAMATA

Ada apa?

SI PECI

Makan tidak bayar.

SI TUA

Siapa, pemuda ini?

SI PECI

Ya, pemuda ini?

SI KACAMATA

Segagah ini?

SI PECI

Kalau tidak gagah barangkali tidak berani ia menipu (pada pemuda) Hei, pemuda. Kau punya uang tidak?

PEMUDA (lama)

Punya.

SI PECI

Nah, kenapa mesti tidak bayar?

PEMUDA

Uang saya ketinggalan.

SI PECI

Ketinggalan? Lebih baik tidak usah berbohong. Kalau bersikeras semua orang akan mengempalkan tangannya dan darah akan mengotori mukamu nanti. Bayar atau...

PEMUDA

Uang saya ketinggalan.

SI PECI

Kau pasti tidak punya uang.

SI KURUS

Dan kau mengaku penipu.

SI TUA

Nah, bilang saja terus terang, jangan kau sakiti badanmu sendiri.

SI KACAMATA

Sudah kawan-kawan, saya yakin dia tidak beruang. Tapi..... Sebab itu lebih baik ia menanggalkan celananya saja sebagai jaminan. Bagaimana?

SI PECI

Ya, lebih baik begitu, semua orang setuju.

SI KURUS

Tanggalkan pakaianmu.

PEMUDA

Saya malu.

SI KURUS

Tidak, kau tidak punya malu. Kau tidak malu makan tidak bayar. Tanggalkan celanamu! Tanggalkan!

SI PECI

Cepat!

PEMUDA

Saya tidak pakai celana dalam.

SI KURUS

Bohong, kau pembohong sebab itu kau pembohong.

PEMUDA

Sungguh mati. Demi Tuhan, tentang celana dalam saya tidak berbohong. Kalau saya menanggalkan pantalon saya, saya telanjang.

SI KURUS

Sejak tadi kau sedang menelanjangi dirimu sendiri dan kau diam-diam telah memberi api pada setiap orang yang telah melihatmu.

TIBA-TIBA SEORANG PEREMPUAN JURAGAN BATIK BERSAMA PEMBANTU YANG MEMAYUNGINYA MUNCUL DAN IA TERTARIK UNTUK MELIHAT KEJADIAN ITU.

PEREMPUAN (dengan yang nyata-nyata dibuat-buat ia bicara pada si kacamata)
Ada apa to dik?

SI KACAMATA

Makan tidak bayar.

PEREMPUAN

Siapa?

SI KACAMATA

Si pemuda ini.

PEREMPUAN

Berapa tho, habisnya?

SI KACAMATA

Berapa dik?

SI KURUS

Delapan ribu

PEREMPUAN

Ah, sedikit. Baiklah, jangan ribut-ribut. Kasihan. (mengambil uang dari tasnya) Ini Mbok sepuluh ribu rupiah.

SI KURUS

Nanti dulu, Mbakyu. Mbakyu bilang kasihan padanya, sehingga mendorong

rasa kasihan Mbakyu untuk membayarnya. Tidak, tidak, saya t tersinggung. Sayapun memang kalau delapan ribu itu sedikit dan saya juga dapat atau siapa saja masih mampu memberi, tapi bukan itu soalnya. Kalau Mbakyu kasihan padanya sama seperti Mbakyu membantu melahirkan seorang bandit di tanah kewalian ini. Dan jangan lupa saya dan teman-teman di sini atau siapa saja juga mampu kalau berniat memberi anak pemuda ini uang seratus rupiah, tetapi bukan itu soalnya.

SI PECI

Ya, bukan itu soalnya.

SI KACAMATA

Ya.

SI TUA (mengangguk-angguk)

TANPA MEMBERI REAKSI APA-APA PEREMPUAN DAN PEMBANTUNYA PERGI MELANJUTKAN PERJALANAN.

SI KURUS

Mau buka celana tidak?

PEMUDA (diam)**SI KURUS**

Baiklah, tadi saya sudah berkata dan saya percaya bahwa kau bukan binatang, karenanya kau pasti memiliki rasa malu. Baik, sekarang bajumu saja kau tanggalkan.

SI PECI

Ya, baju saja.

SI KACAMATA

Ya, baju saja.

SI PECCI

Ayo cepat.

Mereka ingin memukuli.

PEMUDA

Saya melepaskan baju saya, Pak!

SI KURUS

Lepaskan!

Pemuda melepaskan baju

SI KURUS

Saya kira kalau baju itu disimpan Simbok sekarang niscaya kurang aman. Lebih baik baju itu ditiptkan pada Abduh yang kerjanya dekat jendela.

SI PECCI

Baiklah, Mbok, saya membawa bajunya ke dalam. Kalau ada apa-apa panggillah saya. (menerima baju)

BERES SUDAH.....ORANG-ORANG SUDAH MULAI BEKERJA, DI HALAMAN ADA SIMBOK DAN SI PEMUDA. GEMURUH MESIN KEMBALI NYATA. LEWAT SEORANG PEREMPUAN MENJAJAKAN JENANG GENDUL. SANGAT NYARING SUARANYA.

PEMUDA

Mbok, mula-mula maksud saya tidak akan menipu. Sesudah dua hari ini saya hanya minum air mentah saja. Tidak makan apa-apa.

SIMBOK (diam)

PEMUDA

Seminggu yang lalu saya masih di Klaten, bekerja di sebuah bengkel. Ya aku tidak cukup dapat makan. Sebab itulah aku mencari pekerjaan di sini.

Lakon **Matahari di Sebuah Jalan** karya **Arifin C. Noer**

SIMBOK (diam)

PEMUDA

Asalku sendiri dari desa, desa yang wilayahnya di gunung kidul, Wonogiri. Juga Mbok pun tahu tanah macam apa yang menguasai tanah macam gunung kidul itu. Tanah tandus. Tanah yang tidak mengkaruniakan buah bagi mulut yang papa. Sebab itulah aku turun dan mengembara sampai ke pesisir utara ini. Tapi jarak selatan sampai ke pesisir utara tidak juga memberikan apa-apa. Karenanya aku terus menyusuri ke Barat, ke tanah wali ini, dengan harapan tanah serta rumah di kota ini akan sudi memberi makan saya. Tujuh hari sudah saya disini dan dua hari sudah saya lapar. Dan pada hari ketiga kelaparan saya membawa saya kemari ke tempat Mbok berjualan pecel. Tidak, saya tidak bermaksud menipu. Sekali-kali tidak (menengadah) Tuhan, kutuklah aku!

SIMBOK (bangkit dan bergerak menuju jendela dan berseru)

Abduh! Abduh!

SI PECCI (di jendela)

Ada apa Mbok?

SIMBOK

Mana baju tadi?

SI PECCI

Dia membawa uang?

SIMBOK

Tidak, baju itu akan saya bawa ke pasar, saya jual.

SI PECCI

Nanti direbut oleh anak itu lagi.

SIMBOK

Tidak, kemarikan saja.

SI PECI

Baiklah (lenyap dari jendela, kemudian Simbok menerima baju tadi lewat jendela)

SIMBOK (memberikan baju tanpa berkata apa-apa)

PEMUDA

Tidak Mbok, bukan maksud saya minta dikasihani,

SIMBOK

Terimalah.

PEMUDA

tidak.

SIMBOK

Terimalah.

PEMUDA

tidak.

SIMBOK

Terimalah.

PEMUDA

Mbok percayalah.

SIMBOK

Saya percaya sebab itu kau harus mau menerima baju kembali.

PEMUDA

Tapi baju ini bukan milikku lagi. Ibu bilang aku tidak boleh memiliki barang kepunyaan orang lain. Tidak... Ada air mata di wajah Simbok.

SIMBOK

Tidak. Tidak, saya ingat anak saya.

PEMUDA

Simbok punya anak?

SIMBOK

Ya, satu-satunya, jantan yang cantik.

PEMUDA

Dimana sekarang?

SIMBOK

Di sini.

PEMUDA

Di sini?

SIMBOK

Di Kendal. Di PENJARA.

PEMUDA

Ha?

SIMBOK

Ya, sayapun tak pernah menyangka, anak saya itu akan menjadi pencuri sepeda. Tidak, saya cukup memberi ia makan. Tapi barangkali disebabkan pergaulannya atau barangkali saya salah mengajar atau mendidik dia atau.....atau.....atau.... Oh, saya tidak tahu. Tapi aku tahu dan percaya matamu lain dengan matanya. Saya melihat matamu bening, sebab itu saya yakin kau tidak seperti anak saya. Kau seperti kemenakan saya. Kau pasti...Kau pasti anak baik. (tiba-tiba) Akh, cepat terimalah baju ini dan segeralah kau pergi dari tempat ini sebelum penjaga malam sampai kemari.

PEMUDA (menerima baju itu)

baiklah. Terima kasih dan selamat tinggal Mbok.

BEGITU IA LENYAP, MUNCUL PENJAGA MALAM YANG TAMPAK BARU SELESAI MANDI. IA TAMPAK

KEDINGINAN.

PENJAGA MALAM

Minta pecel yang pedes (kedinginan).
Katanya tadi ada pemuda yang mau menipu?

SIMBOK (tak begitu acuh)

Ya.

PEMJAGA MALAM

Bagaimana tampangnya?

SIMBOK

Kurus dan cantik.

PENJAGA MALAM

Pakai baju lurik.

SIMBOK

Ya, kalau tidak salah.

PENJAGA MALAM

Bajigur! Bajigur! Kurang ajar dia. Tapi dia tak jadi menipu di sini bukan? Kemana ia? Jangkrik anak itu! Belut!

SIMBOK

Ada apa? Ada apa?

PENJAGA MALAM

Pasti dia. Kemarin malam dia juga menipu di sebuah warung di pasar Kauman.

SIMBOK

Haa....? (menelan ludah) Ya, Allah.

LANGIT DI ATAS MULAI KOTOR
OLEH NAFAS MANUSIA DAN LALU
LINTASPUN MULAI LEBIH RAMAI.
SEORANG ANAK LAKI-LAKI
MENJAJAKAN ES LILIN LEWAT,
TANDA HARI SUDAH SIANG.
SUARANYA NYARING,
MENYEMBUL DI SELA-SELA
KESIBUKAN.

SELESAI

*Lampiran 13***PENJUAL SAYUR****TOMBLOK**

Wah Pak Narto, pagi-pagi sudah datang?

PAK NARTO

Oh ya, Mblok. Supaya dagangannya laris.

MEREKA MENYIAPKAN BARANG DAGANGAN.

TOMBLOK, PAK NARTO

Sayur, sayur.

TOMBLOK

Sayur saya masih segar.

PAK NARTO

Sayur saya murah dan bergizi.

TIBA-TIBA ADA SEORANG IBU DATANG.

TOMBLOK

Eh, bu Suto. Selamat pagi Bu.

BU SUTO

Pagi.

PAK NARTO

Cari sayur Bu?

TOMBLOK

Mau cari sayur apa Bu?

BU SUTO

Kakung Pak. Ada kakung Pak Tomblok.

TOMBLOK

Oh ada masih seger.

BU SUTO

Kok kecil-kecil ya?

PAK NARTO

Kalau mau yang daunnya lebih lebar di sini bu.

BU SUTO

Oh iya ditempat mbak Narti ternyata ada juga ya. Berapa harganya?

PAK NARTO

4000 satu ikat.

BU SUTO

Kok mahal?

TOMBLOK

Kalau mau yang lebih murah punya saya bu. Hanya 1000 satu ikat.

BU SUTO

Oh ya. Saya cari yang lebih murah saja. Maaf Pak Narto.

TOMBLOK

Kalau di sini itu murah dan seger bu.

PAK NARTO

Punya saya harganya saya turunkan Bu.1000 juga satu ikat.

BU SUTO

Oh kalau begitu saya beli tempat Pak Narto saja.

PAK NARTO

Kalau saya itu pedagang yang baik.kok bu.

TOMBLOK MARAH KEPADA PAK NARTO.

TOMBLOK

Heh maksudmu apa? Kamu merebut pelanggan tetapku.

PAK NARTO

Lho pelanggan tetap bagaimana? Di pasar ini area bebas. Persaingan bebas.

TOMBLOK

Persaingan bebas Gundulmu. Aku tidak peduli. Kau telah merebut rejekiku. Ayo bu beli tempat saya saja.

PAK NARTO

Lho jangan! tempat saya lebih berkualitas. Sayur saya lebih baik.

TOMBLOK

Jadi kamu menuduh sayur saya lebih jelek.

PAK NARTO

Memang nyatanya begitu.

TOMBLOK

Dari pada tempatmu sayur curian. Barang tidak halal.

PAK NARTO

Apa kamu bilang? Kamu sudah benar-benar menghina pribadi saya.

TOMBLOK

Kamu juga sudah menghina pribadi saya.

PAK NARTO

Kalau begitu lebih baik kita selesaikan secara jantan.

TOMBLOK

Ayo!

IBU SUTO MENENGAI.

BU SUTO

Cukup! Saya tidak jadi beli sayur.

MULAI BERTENGKAR LAGI

TOMBLOK

Ini semua gara-gara kamu. Ibu suto tidak mau beli sayur.

PAK NARTO

Tidak, gara-gara kamu.

BU SUTO

Cukup. Saya beli semua sayur kalian!

TOMBLOK, PAK NARTO

Nah, begitu lebih baik.

SELESAI

Lampiran 14**TERTANGKAP POLISI**

DUA ANAK SEDANG MENGENDARAI SEPEDA MOTOR, TIBA-TIBA DI TENGAH JALAN DI HADANG OLEH POLISI.

P : Stop. Selamat siang.

A1,A2 : Siang Pak. (ketakutan)

P : Bisa melihat surat-suratnya!

A1 : Aduh tidak bawa, Pak.

A2 : Kami lupa Pak.

P : Tanda Pengenal anda.

A1,A2 : Aduh, Kami tidak Bawa Pak.

P : STNK kendaraan?

A1,A2 : Tidak bawa Pak.

P : (dengan tegas) Kalau begitu ikut kami ke kantor.

A1,A2 : Jangan Pak. Iya. Jangan Pak.(ketakutan)

A1 : Kita selesaikan di sini saja Pak.

P : Anda sudah tidak mengenakan helm. Melanggar lalu lintas. Anda harus saya tidak tegas.

A2 : Jangan Pak Kami mohon.

A1 : Hmm, kami bayar di sini saja Pak.

P : Tidak Bisa.

A2 : Kami kasih Bonus.

P : Tidak Bisa.

A1 : 20.000?

P : Tidak.

A2 : 30.000?

P : (Marah) Anda berdua mau menyogok saya?

A1,A2 : Tidak, Pak sama sekali tidak.

A1 : Kami ingin meringankan beban bapak.

A2 : Membanu tugas bapak.

A1 : Supaya lebih cepat.

A2 : Tidak terlalu banyak tenaga.

A1 : Efektif.

A2 : Efisien.

P : Cukup.

MARAH DENGAN TEGAS. PAK POLISI MELIHAT KEDUA MATA ANAK ITU DENGAN MARAH. ANAK-ANAK ITU KETAKUTAN. DAN HAMPIR MENANGIS.

P : Sekarang ikut saya ke kantor! Cepat.

A1,A2 : Baik Pak.

Lampiran 15

JALAN KELUAR

TIGA ORANG DUDUK DI SEBUAH BANGKU PANJANG, A, B, DAN C. BOLEH MEMBERI NAMA DENGAN BEBAS. B SEDANG SEDIH KARENA SUATU HAL. A DAN C BERUSAHA MEMBERI SOLUSI.

- A : Kenapa kau terlihat sedih?
- B : (diam dan menggelengkan kepala. Ekspresi sedih)
- C : Iya. Kenapa kau sedih?
- B : (Dia tetap diam, menunduk sedih)
- A : Aku ada permen, kau mau? (menunjukkan permen)
- B HANYA MEMANDANG A DAN MENGGELENG SEDIH LAGI
- C : Oh. Saya ada coklat, kamu mau? (menunjukkan coklat)
- B : (menggeleng sedih, menunduk lesu)
- A&C : Lalu kamu butuh apa? (Kesel)
- B : Aku butuh duit!
- A&C : Butuh duit?
- A : Untuk apa?
- B : Membayar uang sekolah.
- C : Orang tuamu belum memberi kau duit untuk membayar sekolah?

- B : Sudah! Tetapi duitnya aku habiskan untuk membeli sepatu.

A&C DIAM BERFIKIR.

- A : Bagaimana kalau kau berbohong?
- B : Berbohong?
- A : Iya. Bilang saja duitmu hilang atau kecopetan.
- B : (tersenyum) Wah kau cerdas.
- A : (senang karena telah dipuji B)
- C : Heh jangan ngawur! Kau mau masuk neraka? Mulutmu akan dirobek dengan piasu panas di akhirat. Mau?
- B : Tentu tidak!
- C : Oleh sebab itu jangan berbohong!
- B : Baiklah. (tertunduk lesu lagi)
- A : Oh..aku tahu! Bagaimana kalau kau sekarang berbohong. Setelah kau diberi uang dan membayarkannya ke sekolah, kau minta maaf pada orang tua. Nah, akhirnya dosamu bisa terhapuskan.
- B : Wah kau cerdas sekali! (gembira)
- C : Ah..jangan. Itu tidak jujur. Berkelit dari masalah dan mengakali kebohongan atas nama kebenaran. Lebih baik kau berkata jujur! Tunjukkan bahwa kau lebih dewasa!
- A : Eh jangan! Dia bisa kena marah.(kepada C)
- C : Lho itu, sudah resiko dia!(ngomong pada A)

A : Tetapi kalau ada jalan keluar paling aman, kenapa tidak?

C : Itu namanya pengecut! (marah pd A)

A : Tidak! Itu namanya cerdas. (marah pada C)

C : Cerdas untuk berbohong? (sangat marah pada A)

A : Bukan untuk berbohong tetapi menyelesaikan masalah. (membentak keras pada C)

C : Kau memang pintar berkelit. (tambah marah)

A : Kau memang suka melihat kawan menderita. (tambah marah pula)

C DAN A HAMPIR BERKELAH.

B : Cukup! Saya ingin bunuh diri!

A&C : Eh, jangan! Jangan!

A DAN C RIBUT KEMBALI DAN SALING MENYALAHKAN. KEDUANYA SALING MEMBENTAK.

A : Ini semua gara-gara kamu.

C : Lho. Ini justru gara-gara kamu.

A : Bukan! Gara-gara kamu.

C : Tidak!

B : Berhenti!

A DAN C BERHENTI DARI KERIBUTAN.

B : Aku selesaikan masalahku sendiri.

A&C : Nah, itu lebih baik! (senang)

MEREKA DUDUK KEMBALI.

Lampiran 16

TERLAMBAT SEKOLAH

DONO DAN JONO MASUK PANGGUNG,
MEREKA KHAWATIR KARENA SUDAH
TERLAMBAT SEKOLAH.

Dono : Jon ayo cepat lari. Ini sudah
terlambat!

Jono : Siap Don!

BEGITU MEREKA MAU LARI MASUK
KE RUANG KELAS TERNYATA SALAH
SATU GURU BK MELEIHAT MEREKA.
MEREKA KAGET TERNYATA SEORANG
GURU MEMANGGIL MEREKA DARI
BELAKANG.

Guru : Tunggu! Berhenti.

DONO DAN JONO TAKUT DAN
KHAWATIR.

Dono : Waduh!

Jono : Selamat pagi Pak! (Takut)

Guru : Selamat pagi..selamat pagi?!
(membentak marah) Kenapa
terlambat?

Dono : Macet Pak.

Jono : Iya Pak, macet! Kendaraan berjubel.

Dono : Nah, itu. Akhirnya Bus kami berjalan
pelan.

Jono : Pelan sekali! (menguatkan pendapat
Dono)

D&J : Itu sebabnya kami terlambat!

Guru : Alasan! (membentak marah)

Dono : Tidak Pak!

Jono : Sungguh pak. Kami berbicara jujur.

Dono : Betul Pak! Bahkan lebih jujur
daripada koruptor.

Guru : Saya tidak peduli dengan alasan
kalian!(membentak) Kalian harus
dihukum!

D&J : Di hukum?

Jono : Jangan Pak! (takut dan memelas)

Dono : Iya pak. Kami sudah sering dihukum
Pak. (memelas dan takut)

Jono : Setiap hari kami sudah dihukum Pak.

Dono : Kami janji tak terlambat lagi Pak.

Guru : Tidak. Kamu harus dihukum. Saya
sudah tak percaya lagi pada kalian!
(marah)

Dono : Pak kami mohon maaf Pak!
(memelas hampir menangis)

Jono : Iya Pak kami mohon maaf Pak!

Guru : Tidak ada maaf buat kalian!
Sekarang ikut saya ke kantor BP!
(membentak keras)

D&J : Jangan Pak! (memelas yang
berlebihan) Kami mohon Jangan!

Guru : (marah yang memuncak) Tidak!
CEPAT IKUT SAYA KE
KANTOR! (membentak lebih keras)

D&J : (takut) Baik, Pak!

DONO DAN JONO IKUT GURU BK
MENUJU KANTOR BP.

Lampiran 17**Daftar Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol****Kelas XI IPA 4**

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Skor
		Mimik	Penghayatan	<i>Movement</i>	<i>Business</i>	Dialog	
1.	Aditya Tri Kurniawan	6	7	7	7	7	34
2.	Ahmad Ghofur Z	6	6	7	7	7	33
3.	Arif Aditya Nugroho	6	6	7	7	7	33
4.	Assyahri Nur H	7	6	6	6	7	32
5.	Athithi Sandhya Faqri	7	8	7	8	8	38
6.	Chandra Hari Wibowo	6	7	7	7	8	35
7.	Danna Zoraya Pramono	7	7	8	8	9	39
8.	Dara Ayu	6	7	7	7	7	34
9.	Desi P	7	6	6	7	7	33
10.	Faiz Sirri A	6	6	7	6	7	32
11.	Hapsari Larasati	6	6	7	6	7	32
12.	Hesti Khasyanah P	6	7	7	6	7	33
13.	Indah Andria M	7	7	7	6	7	34
14.	Indah Purbo Wahyuni	7	7	7	7	7	35
15.	Irfansyah Septian	6	6	7	6	7	32
16.	Mamluatur Rokhmah	6	7	7	7	7	34
17.	Marsha Alya Herasti	7	6	7	6	7	33
18.	May Setya Restifani	6	6	7	6	7	32
19.	Maydinia W. P	7	7	7	7	7	35
20.	Muhamad Ramdani I.T	8	8	7	7	8	38
21.	Niki Nur Arian	6	6	7	6	7	32
22.	Oktavia Dwi J	6	7	7	7	7	34
23.	Qurrota Ayunina	6	7	6	6	7	32
24.	Rachma Fatin N. S	6	7	7	6	7	33
25.	Rahatyadi P. A	7	7	7	7	7	35
26.	Rakhma Melinda	7	7	8	7	7	36
27.	Rani Setiana	6	6	7	6	7	32
28.	Rendy Dwi Ramadhan	6	6	7	7	7	33
29.	Rifaldhy A. C	7	6	6	6	7	32
30.	Rikza Mufadhila	7	7	8	7	7	36
31.	Risti Sri Rahayu	7	7	7	7	8	36
32.	Zaradia Permatasari	7	6	7	7	7	34
Jumlah		208	212	223	213	230	1086
Rerata		6,50	6,62	6,96	6,65	7,18	33,93

Lampiran 18**Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol****Kelas XI IPA 4**

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Skor
		Mimik	Penghayatan	<i>Movement</i>	<i>Business</i>	Dialog	
1.	Aditya Tri Kurniawan	8	7	8	8	8	39
2.	Ahmad Ghofur Z	7	7	7	7	7	35
3.	Arif Aditya Nugroho	7	7	7	7	7	35
4.	Assyahri Nur H	7	7	8	7	8	37
5.	Athithi Sandhya Faqri	8	8	8	8	8	40
6.	Chandra Hari Wibowo	8	8	8	8	8	40
7.	Danna Zoraya Pramono	8	8	8	8	8	40
8.	Dara Ayu	7	7	7	7	8	36
9.	Desi P	7	7	7	7	7	35
10.	Faiz Sirri A	7	7	8	7	8	37
11.	Hapsari Larasati	7	7	7	7	7	35
12.	Hesti Khasyanah P	7	8	8	8	8	39
13.	Indah Andria M	7	8	7	7	8	37
14.	Indah Purbo Wahyuni	7	7	7	7	7	35
15.	Irfansyah Septian	7	7	7	7	7	35
16.	Mamluatur Rokhmah	7	8	7	7	8	37
17.	Marsha Alya Herasti	7	7	7	7	7	35
18.	May Setya Restifani	7	7	7	7	8	36
19.	Maydinia W. P	7	8	7	7	8	37
20.	Muhamad Ramdani I.T	8	8	7	7	8	38
21.	Niki Nur Arian	7	7	8	7	8	37
22.	Oktavia Dwi J	7	7	7	7	8	36
23.	Qurrota Ayunina	7	7	7	7	7	35
24.	Rachma Fatin N. S	7	8	7	7	8	37
25.	Rahatyadi P. A	7	8	7	8	8	38
26.	Rakhma Melinda	7	8	8	7	8	38
27.	Rani Setiana	7	7	7	7	8	36
28.	Rendy Dwi Ramadhan	7	7	7	7	8	36
29.	Rifaldhy A. C	7	7	7	7	8	36
30.	Rikza Mufadhila	8	7	8	8	8	39
31.	Risti Sri Rahayu	7	7	8	7	8	37
32.	Zaradia Permatasari	7	7	7	8	8	37
Jumlah		229	235	235	232	248	1180
Rerata		7,15	7,34	7,34	7,25	7,75	36,87

Lampiran 19

Daftar Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen
Kelas XI IPA 5

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Skor
		Mimik	Penghayatan	<i>Movement</i>	<i>Business</i>	Dialog	
1.	Aisyah Afina Nur F	6	6	7	6	7	32
2.	Akbar Wahyu Putra	6	6	7	7	7	33
3.	Alfatah Hidayat	6	7	7	6	7	33
4.	Alimah Suriatmi	7	7	7	6	7	34
5.	Amalia Nasrurroh	6	7	7	6	7	33
6.	Anandika Dian P	7	6	7	6	7	33
7.	Aullya Fauzan	6	7	7	6	7	33
8.	Dewi Widiasih	7	7	7	7	8	36
9.	Dihanindra Satria P	7	6	7	7	7	34
10.	Ending Widiyatmi	6	6	7	7	6	32
11.	Erlangga Jaya	6	6	7	6	6	31
12.	Fadilah Nur Rahmah	7	6	6	6	7	33
13.	Fery Fahmi Irawan	6	6	7	6	7	32
14.	Finisuda Anding Istiana	6	6	6	6	7	31
15.	Karisma Fatma A	6	6	6	6	7	31
16.	Lely Ana Fitriani	6	7	7	6	7	33
17.	Maulita Zulfiani	7	7	7	6	7	34
18.	Munandar Setiyanto	7	7	7	6	7	34
19.	Nurfitria Dyah P	6	6	7	6	7	32
20.	Pramudya Erviansyah	7	7	7	7	8	36
21.	Puji Rahayu	6	6	7	6	7	32
22.	Purwi Setiyaningrum	6	6	7	6	7	32
23.	Ridho Hanifianto	6	6	7	6	7	32
24.	Risqi Wulandari S	7	6	7	6	6	32
25.	Rizki Indah Muhartati	7	7	8	7	8	37
26.	Shafira Aulia Rahmah	6	7	7	7	7	34
27.	Slamet Pranyoto	7	8	7	7	8	37
28.	Talida Humaira K	6	6	7	6	7	32
29.	Unik Safitri	6	7	7	6	7	33
30.	Vea Ramadhani	6	7	7	6	7	33
31.	Wahyu Tri Anggono	7	8	8	7	8	38
32.	Yuliana Rizkiana	7	7	8	7	7	36
Jumlah		205	210	224	202	226	1068
Rerata		6,40	6,56	7,00	6,31	7,06	33,37

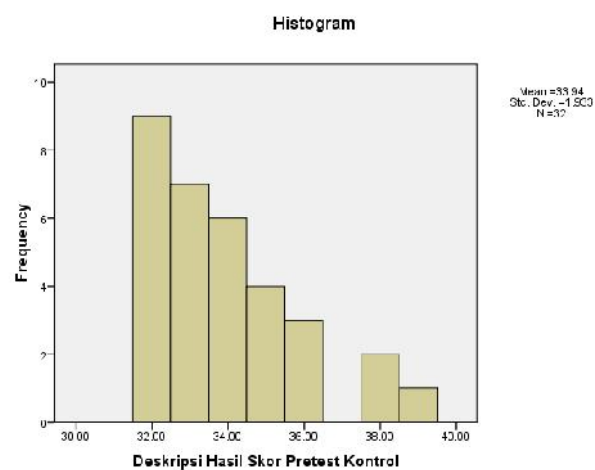
Lampiran 20

Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen
Kelas XI IPA 5

No.	Nama	Kriteria Penilaian					Skor
		Mimik	Penghayatan	<i>Movement</i>	<i>Business</i>	Dialog	
1.	Aisyah Afina Nur F	7	7	8	7	7	36
2.	Akbar Wahyu Putra	7	7	8	7	8	37
3.	Alfatah Hidayat	7	7	8	7	8	37
4.	Alimah Suriatmi	8	8	8	7	8	39
5.	Amalia Nasrurroh	7	7	7	7	8	36
6.	Anandika Dian P	7	7	8	7	8	37
7.	Aullya Fauzan	8	8	7	7	8	38
8.	Dewi Widiasih	7	8	8	7	8	38
9.	Dihanindra Satria P	8	8	9	8	8	41
10.	Ending Widiyatmi	7	7	8	7	8	37
11.	Erlangga Jaya	8	7	8	7	8	38
12.	Fadilah Nur Rahmah	7	8	8	7	7	37
13.	Fery Fahmi Irawan	8	7	7	8	8	38
14.	Finisuda Anding Istiana	9	8	7	7	7	38
15.	Karisma Fatma A	8	8	7	7	8	38
16.	Lely Ana Fitriani	8	8	7	8	8	39
17.	Maulita Zulfiani	8	7	8	7	8	38
18.	Munandar Setiyanto	7	8	7	7	8	37
19.	Nurfitria Dyah P	7	8	7	7	8	37
20.	Pramudya Erviansyah	9	8	8	8	8	41
21.	Puji Rahayu	7	8	7	7	8	37
22.	Purwi Setiyaningrum	8	8	7	7	8	38
23.	Ridho Hanifianto	7	8	7	7	7	36
24.	Risqi Wulandari S	7	8	8	7	7	37
25.	Rizki Indah Muhartati	8	8	9	7	8	40
26.	Shafira Aulia Rahmah	7	7	8	8	8	38
27.	Slamet Pranyoto	8	8	7	9	8	40
28.	Talida Humaira K	8	8	7	6	7	36
29.	Unik Safitri	8	7	7	8	8	38
30.	Vea Ramadhani	8	7	7	7	8	37
31.	Wahyu Tri Anggono	8	8	8	8	8	40
32.	Yuliana Rizkiana	8	8	8	8	7	39
Jumlah		244	244	243	233	249	1213
Rerata		7,62	7,62	7,59	7,28	7,78	37,90

*Lampiran 21***Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelompok Kontrol****Statistics****Deskripsi Hasil Skor Pretest Kontrol**

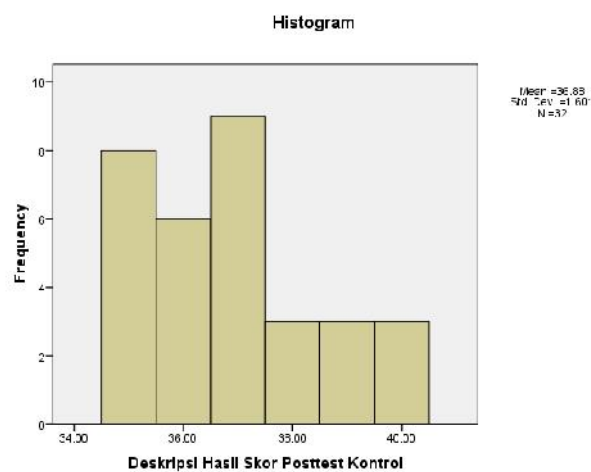
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		33.9375
Median		33.5000
Mode		32.00
Std. Deviation		1.93337
Variance		3.738
Minimum		32.00
Maximum		39.00
Sum		1086.00

**Deskripsi Hasil Skor Pretest Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	32	9	28.1	28.1	28.1
	33	7	21.9	21.9	50.0
	34	6	18.8	18.8	68.8
	35	4	12.5	12.5	81.2
	36	3	9.4	9.4	90.6
	38	2	6.2	6.2	96.9
	39	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

*Lampiran 22***Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelompok Kontrol****Statistics****Deskripsi Hasil Skor Posttest Kontrol**

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		36.8750
Median		37.0000
Mode		37.00
Std. Deviation		1.60141
Variance		2.565
Minimum		35.00
Maximum		40.00
Sum		1180.00

**Deskripsi Hasil Skor Posttest Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	8	25.0	25.0	25.0
	36	6	18.8	18.8	43.8
	37	9	28.1	28.1	71.9
	38	3	9.4	9.4	81.2
	39	3	9.4	9.4	90.6
	40	3	9.4	9.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Lampiran 23

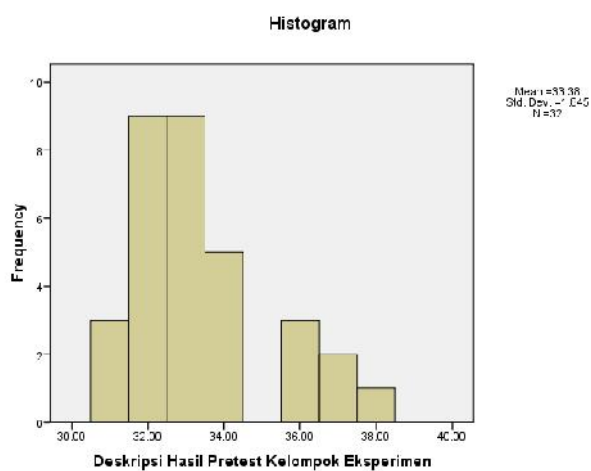
Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelompok Eksperimen

Statistics

Deskripsi Hasil Pretest Kelompok

Eksperimen

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		33.3750
Median		33.0000
Mode		32.00 ^a
Std. Deviation		1.84478
Variance		3.403
Minimum		31.00
Maximum		38.00
Sum		1068.00



Deskripsi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

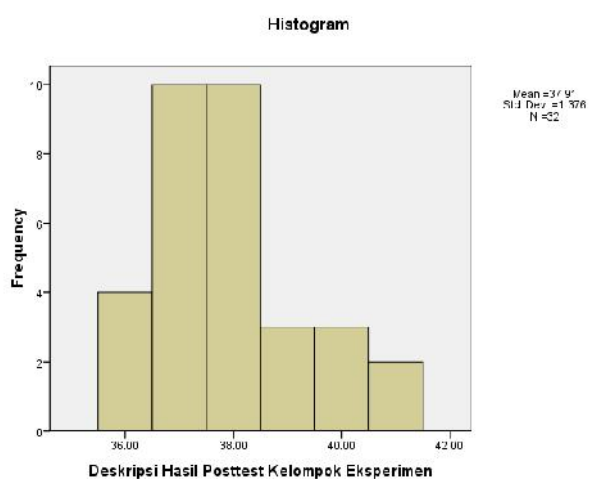
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	3	9.4	9.4	9.4
	32	9	28.1	28.1	37.5
	33	9	28.1	28.1	65.6
	34	5	15.6	15.6	81.2
	36	3	9.4	9.4	90.6
	37	2	6.2	6.2	96.9
	38	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Lampiran 24**Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelompok Eksperimen****Statistics**

Deskripsi Hasil Posttest Kelompok

Eksperimen

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		37.9062
Median		38.0000
Mode		37.00 ^a
Std. Deviation		1.37628
Variance		1.894
Minimum		36.00
Maximum		41.00
Sum		1213.00

**Deskripsi Hasil Posttest Kelompok Eksperimen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	4	12.5	12.5	12.5
	37	10	31.2	31.2	43.8
	38	10	31.2	31.2	75.0
	39	3	9.4	9.4	84.4
	40	3	9.4	9.4	93.8
	41	2	6.2	6.2	100.0
Total		32	100.0	100.0	

*Lampiran 25***Uji Normalitas Sebaran Data *Pretest* Kelompok Kontrol****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Uji Normalitas Sebaran Data	Mean		33.9375	.34177
Pretest Kelompok Kontrol	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.2404	
		Upper Bound	34.6346	
	5% Trimmed Mean		33.7847	
	Median		33.5000	
	Variance		3.738	
	Std. Deviation		1.93337	
	Minimum		32.00	
	Maximum		39.00	
	Range		7.00	
	Interquartile Range		3.00	
	Skewness		1.065	.414
	Kurtosis		.591	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Kontrol	.186	32	.006	.866	32	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 26**Uji Normalitas Sebaran Data *Posttest* Kelompok Kontrol****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Uji Normalitas Posttest Kelompok Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Uji Normalitas Posttest Kelompok Kontrol	Mean		36.8750	.28309
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	36.2976	
		Upper Bound	37.4524	
	5% Trimmed Mean		36.8056	
	Median		37.0000	
	Variance		2.565	
	Std. Deviation		1.60141	
	Minimum		35.00	
	Maximum		40.00	
	Range		5.00	
	Interquartile Range		2.75	
	Skewness		.569	.414
	Kurtosis		-.608	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Posttest Kelompok Kontrol	.188	32	.006	.892	32	.004

a. Lilliefors Significance Correction

*Lampiran 27***Uji Normalitas Sebaran Data *Pretest* Kelompok Eksperimen****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Eksperimen	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Eksperimen	Mean		33.3750	.32611
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32.7099	
		Upper Bound	34.0401	
	5% Trimmed Mean		33.2708	
	Median		33.0000	
	Variance		3.403	
	Std. Deviation		1.84478	
	Minimum		31.00	
	Maximum		38.00	
	Range		7.00	
	Interquartile Range		2.00	
	Skewness		1.017	.414
	Kurtosis		.317	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Eksperimen	.237	32	.000	.873	32	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 28**Uji Normalitas Sebaran Data *Posttest* Kelompok Eksperimen****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Uji Normalitas Sebaran Data Posttest Kelompok Eksperimen	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Uji Normalitas Sebaran Data Posttest Kelompok Eksperimen	Mean		37.9062	.24329
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.4100	
		Upper Bound	38.4025	
	5% Trimmed Mean		37.8403	
	Median		38.0000	
	Variance		1.894	
	Std. Deviation		1.37628	
	Minimum		36.00	
	Maximum		41.00	
	Range		5.00	
	Interquartile Range		1.75	
	Skewness		.733	.414
	Kurtosis		.012	.809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Sebaran Data Posttest Kelompok Eksperimen	.223	32	.000	.899	32	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 29

**Uji Homogenitas Sebaran Data *Pretest*
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Sebaran Data Pretest Kelompok Kontrol	.186	32	.006	.866	32	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Independent Samples Test

		Uji Homogenitas Pretest Kelompok Kontrol Eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F Sig.	.058 .810	
t-test for Equality of Means	t df Sig. (2-tailed) Mean Difference Std. Error Difference 95% Confidence Interval of the Difference	1.191 62 .238 .56250 .47240 - .38181 1.50681	1.191 61.864 .238 .56250 .47240 - .38185 1.50685

Lampiran 30

**Uji Homogenitas Sebaran Data *Posttest*
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Group Statistics

	Kelompok Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Uji Homogenitas Posttest	kontrol	32	36.8750	1.60141	.28309
Kelas Kontrol Eksperimen	eksperimen	32	37.9062	1.37628	.24329

Independent Samples Test

		Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol Eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.943	
	Sig.	.335	
t-test for Equality of Means	t	-2.763	-2.763
	df	62	60.629
	Sig. (2-tailed)	.008	.008
	Mean Difference	-1.03125	-1.03125
	Std. Error Difference	.37327	.37327
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-1.77741	-1.77775
	Upper	-.28509	-.28475

Lampiran 31

Uji-t Skor *Pretest*
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Group Statistics

Kelompok Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Uji T Skor Pretest Kelompok kontrol	32	33.9375	1.93337	.34177
Kontrol dan Eksperimen eksperimen	32	33.3750	1.84478	.32611

Independent Samples Test

		Uji T Skor Pretest Kelompok Kontrol dan Eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.058	
	Sig.	.810	
t-test for Equality of Means	t	1.191	1.191
	df	62	61.864
	Sig. (2-tailed)	.238	.238
	Mean Difference	.56250	.56250
	Std. Error Difference	.47240	.47240
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-.38181	-.38185
	Upper	1.50681	1.50685

Lampiran 32

Uji-t Skor *Posttest*
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Group Statistics

Kelompok Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Uji T Skor Posttest Kelompok kontrol	32	36.8750	1.60141	.28309
Kontrol Eksperimen eksperimen	32	37.9062	1.37628	.24329

Independent Samples Test

		Uji T Skor Posttest Kelompok Kontrol Eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.943	
	Sig.	.335	
t-test for Equality of Means	t	-2.763	-2.763
	df	62	60.629
	Sig. (2-tailed)	.008	.008
	Mean Difference	-1.03125	-1.03125
	Std. Error Difference	.37327	.37327
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-1.77741	-1.77775
	Upper	-.28509	-.28475

Lampiran 33

Uji-t Sampel Berhubungan
Data *Pretest Posttest* Kelompok Kontrol

Group Statistics

Kelompok Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol	pretest	32	33.9375	1.93337	.34177
	posttest	32	36.8750	1.60141	.28309

Independent Samples Test

			Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances			F	
Sig.			.756	
t-test for Equality of Means			t	
			-6.619	-6.619
df			62	59.923
Sig. (2-tailed)			.000	.000
Mean Difference			-2.93750	-2.93750
Std. Error Difference			.44379	.44379
95% Confidence Interval of the Difference				
Lower			-3.82463	-3.82524
Upper			-2.05037	-2.04976

Lampiran 34

Uji-t Sampel Berhubungan
Data *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen

Group Statistics

Kelompok Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Pretest Posttest Kelas Eksperimen	pretest	32	33.3750	1.84478	.32611
	posttest	32	37.9062	1.37628	.24329

Independent Samples Test

		Skor Pretest Posttest Kelas Eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances		F	
	Sig.	2.318	
t-test for Equality of Means			
	t	-11.137	-11.137
	df	62	57.346
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-4.53125	-4.53125
	Std. Error Difference	.40687	.40687
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-5.34457	-5.34589
	Upper	-3.71793	-3.71661

*Lampiran 35***Jadwal Penelitian**

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kelas	Kegiatan
1	Kamis, 18 Juli 2013	11.00-12.00 WIB	XI IPA 4	<i>Pretest</i>
2	Kamis, 18 Juli 2013	07.30-08.30 WIB	XI IPA 5	<i>Pretest</i>
3	Rabu, 24 Juli 2013	11.00-12.00 WIB	XI IPA 4	<i>Treatment I</i>
4	Rabu, 24 Juli 2013	10.00-11.00 WIB	XI IPA 5	<i>Treatment I</i>
5	Kamis, 25 Juli 2013	11.00-12.00 WIB	XI IPA 4	<i>Treatment II</i>
6	Kamis, 25 Juli 2013	07.30-08.30 WIB	XI IPA 5	<i>Treatment II</i>
7	Rabu, 31 Juli 2013	11.00-12.00 WIB	XI IPA 4	<i>Posttest</i>
8	Rabu, 31 Juli 2013	10.00-11.00 WIB	XI IPA 5	<i>Posttest</i>

*Lampiran 36**Screen Capture Media Video Pementasan Drama*

Gambar 1. Media Video Pementasan Drama bagian I



Gambar 2. Media Video Pementasan Drama bagian II

Lampiran 37

Dokumentasi Penelitian

1. *Pretest* kelompok eksperimen



Gambar 1. Guru membuka pelajaran



Gambar 2. Siswa melakukan *pretest* bermain peran



Gambar 3. Siswa melakukan *pretest* bermain peran



Gambar 4. Siswa melakukan *pretest* bermain peran

2. *Pretest* kelompok kontrol



Gambar 5. Guru mengawasi siswa pada saat *pretest*



Gambar 6. Siswa melakukan *pretest* bermain peran



Gambar 7. Siswa melakukan *pretest* bermain peran



Gambar 8. Siswa melakukan *pretest* bermain peran

3. Perlakuan pada kelompok eksperimen



Gambar 9. Siswa melihat video pementasan drama bagian pertama



Gambar 10. Siswa membaca naskah drama yang telah disiapkan oleh mahasiswa peneliti



Gambar 11. Siswa melihat video pementasan drama bagian kedua



Gambar 12. Siswa melihat video pementasan drama bagian kedua



Gambar 13. Siswa melakukan latihan sesuai dengan naskah drama yang dibaca



Gambar 14. Siswa melakukan latihan sesuai dengan naskah drama yang dibaca

4. *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol



Gambar 15. Siswa melakukan *posttest* bermain peran



Gambar 16. Siswa melakukan *posttest* bermain peran



Gambar 16. Siswa melakukan *posttest* bermain peran

Lampiran 38

LEMBAR PENILAIAN
PRETEST DAN *POSTTEST*
KELOMPOK KONTROL

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama : Danna Zoraya Pramono

Kelas : XI IPA 4

No : 07

Peran : Tokoh A

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	
		Kurang:	1-3	

		<ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 		
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	<i>Dialog</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh 	9-10	9

		<ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	39

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama : Aditya Tri Kurniawan

Kelas : XI IPA 4

No : 01

Peran : Tokoh A

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	34

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama : Assyahri Nur H

Kelas : XI IPA 4

No : 04

Peran : Dono

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	32

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Chandra Hari Wibowo

Kelas : XI IPA 4

No : 06

Peran : Orang Tua

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	40

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Maydinia W. P

Kelas : XI IPA 4

No : 19

Peran : Penjual Balon

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	37

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Marsha Alya Herasti

Kelas : XI IPA 4

No : 17

Peran : Penjual Balon

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	35

Lampiran 39

LEMBAR PENILAIAN
PRETEST DAN *POSTTEST*
KELOMPOK EKSPERIMEN

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Eksperimen

Nama : Wahyu Tri Anggono

Kelas : XI IPA 5

No : 31

Peran : Tomblok

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	
		Kurang:	1-3	

		<ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 		
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	<i>Dialog</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh 	9-10	

		<ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	38

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama : Alfatah Hidayat

Kelas : XI IPA 5

No : 03

Peran : Tokoh A

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	33

Lembar Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama : Finisuda Anding Istiana

Kelas : XI IPA 5

No : 14

Peran : Bu Suto

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	6
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	31

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Dihanindra Satria P

Kelas : XI IPA 5

No : 09

Peran : Lelaki Separuh Baya

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	9
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	41

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Karisma Fatma A

Kelas : XI IPA 5

No : 15

Peran : Pemuda

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	38

Lembar Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama : Ridho Hanifianto

Kelas : XI IPA 5

No : 23

Peran : Lelaki Separuh Baya

No.	Kriteria	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Mimik	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sangat sesuai dengan karakter tokoh sangat sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan suasana emosi tokoh 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> mimik sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan suasana emosi tokoh 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> mimik cukup sesuai dengan karakter tokoh sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan suasana emosi tokoh 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> mimik kurang sesuai dengan karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog kurang sesuai dengan suasana emosi tokoh 	1-3	
2.	Penghayatan	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> sangat menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sangat sesuai dengan alur cerita 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> baik menghayati karakter tokoh sesuai dengan dialog sesuai dengan alur cerita 	6-8	8
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> cukup menghayati karakter tokoh cukup sesuai dengan dialog cukup sesuai dengan alur cerita 	4-5	

		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kurang menghayati karakter tokoh • kurang sesuai dengan dialog • masih sesuai dengan alur cerita 	1-3	
3.	<i>Movement</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai • terorganisir dengan sangat baik • sangat memahami posisi <i>blocking</i> 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai • terorganisir dengan baik • memahami posisi <i>blocking</i> 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai • terorganisir dengan cukup baik • cukup memahami posisi <i>blocking</i> 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai • kurang terorganisir • kurang memahami posisi <i>blocking</i> 	1-3	
4.	<i>Business</i>	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh sangat karakteristik • sangat mempunyai ciri khas 	9-10	
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh cukup karakteristik • mempunyai ciri khas 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh kurang karakteristik • cukup mempunyai ciri khas 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • kesibukan yang dilakukan tokoh tidak karakteristik • kurang mempunyai ciri khas 	1-3	
5.	Dialog	Sangat baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • sesuai dengan karakter dan ekspresi 	9-10	

		tokoh <ul style="list-style-type: none"> • pola intonasi mampu mendukung suasana 		
		Baik: <ul style="list-style-type: none"> • lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	6-8	7
		Cukup: <ul style="list-style-type: none"> • kurang lancar melafalkan dialog • cukup sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	4-5	
		Kurang: <ul style="list-style-type: none"> • tidak lancar melafalkan dialog • tidak sesuai dengan karakter dan ekspresi tokoh • pola intonasi mampu mendukung suasana 	1-3	
Jumlah			50	36

Lampiran 40

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

**PERMOHONAN IJIN
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Kepada Yth. Kajur PBSI.....
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : M. ZAENAL ARIFIN..... No. Mhs. : 09201294023
Jur/Prodi : PBSI / PBSI.....

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :
KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMENTASAN DRAMA DALAM
PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 PURBALINGGA
Lokasi : SMA N 1 PURBALINGGA.....
Waktu : MEI - JUNI.....

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. SUROSO, M.Th.

Yogyakarta, 23 Mei 2013
Pemohon,

M. ZAENAL ARIFIN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 1178/UN34.12/PBSI/VI/2013
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Survei/Observasi/Penelitian

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : M. Zaenal Arifin

NIM : 09201244023

Jur/Prodi : PBSI/PBSI

Lokasi Penelitian : SMA N 1 Purbalingga

Judul : Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga.

Tanggal Pelaksanaan: Mei - Juni 2013

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Izin Survei/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PBSI
FBS UNY,

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP 19670204 199203 1 002



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/>

FRMT/BS/05-01
 10 Jan 2011

Nomor : 0583/UN.34.12/DT/VI/2013
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 Juni 2013

Kepada Yth.
 Bupati Kabupaten Purbalingga
 c.q. BAPPEDA Kabupaten Purbalingga
 di Purbalingga – Jawa Tengah

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 MEDIA VIDEO PEMENTASAN DRAMA DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
 PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 PURBALINGGA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : M. ZAENAL ARIFIN
 NIM : 09201244023
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : Juli – September 2013
 Lokasi Penelitian : SMA N 1 Purbalingga

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,



Sholih Podo Utami, S.E.
 0704 199312 2 001

Tembusan:
 1. Kepala SMA N 1 Purbalingga



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Jambu Karang No. 2 Purbalingga Telp./Fax (0281) 893 117 PABX (0281) 891 012 Pswt. 247
 PURBALINGGA - 53311

Purbalingga, 3 Januari 2013

Nomor : 71/ 737/VII/2013

Lapiran :

Perihal : Research / Survey

Kepada :

Yth. Kepala BAPPEDA Kab. Purbalingga

di -

PURBALINGGA

Berdasarkan Surat dari **UNIVERSITAS NUGERI YOGYAKARTA.**

Nomor : 5503/UN.34.42/DT/VI/2013 Tanggal : 20 Jani 2013.

Diwilayah Kabupaten Purbalingga akan dilaksanakan reseach / survey (Foto Copy)
 terlampir oleh :

1. Nama : M. ZAWAD ARIFIN
2. N I M : 09201244023
3. Pekerjaan : Mahasiswa.
4. Alamat : Ds. Karanganyar RT 02/01 Kec. Karanganyar,
Kab. Purbalingga
5. Tujuan Reseach / Survey : Untuk menyusun Skripsi berjudul :
Keefektifan Model Village Development
dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah
Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga
Kelas XI SMA No. 1 Purbalingga.
6. Waktu : Bulan Juli s/d Agustus 2013.
7. Lokasi : Kabupaten Purbalingga.

Sehubungan hal tersebut kami mohon tidak keberatan untuk diterbitkan surat
 ijinnya.

AVN KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 KABUPATEN PURBALINGGA
 Kasucagala Usana



EDY SEDYAWAN, BA
 Penata Tk. I

NIP. 195712141985031009

Tembusan Kepada Yth. :

1. Bupati Purbalingga;
2. Petinggal;



PEMERINAH KABUPATEN PURBALINGGA
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
 Jl. Jambukarang No. 8 Telepon (0281) 891450 Fax (0281) 895194
 PURBALINGGA - 53311

Nomor : 071/575/2013
 Lampiran : 1 (satu) lembar
 Perihal : Research/Survey

Purbalingga, 3 Juli 2013

Kepada Yth :

Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purbalingga

di

PURBALINGGA

Menindaklanjuti surat rekomendasi Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Purbalingga Nomor : 071/737/III/2013 tanggal 3 Juli 2013, perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat, dengan hormat diberitahukan bahwa pada Instansi Bapak/Ibu akan dilaksanakan Penelitian/ Survey oleh :

Nama : M. ZAENAL ARIFIN NIM. 09201244023
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Ds. Karanganyar RT/RW 007/001 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga
 Lokasi : SMAN 1 Purbalingga
 Judul/ Tujuan : Keefektifan Media Video Pementasan Drama Dalam Pembelajaran Bermain
 Penelitian : Peran Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga
 Waktu : Juli s/d. Agustus 2013

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon perkenan Bapak/Ibu agar mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat kiranya difasilitasi. Setelah selesai, mahasiswa yang bersangkutan berkewajiban melaporkan hasilnya ke pada BAPPEDA Kabupaten Purbalingga dengan menyerahkan satu eksemplar laporan hasil Penelitian/Pra Survey untuk didokumentasikan dan dimanfaatkan seperlunya.

Demikian untuk menjadikan maklum, atas bantuan dan kerja sama yang baik disampaikan terima kasih.

A.n. KEPALA BAPPEDA
 KABUPATEN PURBALINGGA



NIP. 19700203 199001 1 001

TEMBUSAN : disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala Kantor Kesbang dan Pol Kabupaten Purbalingga;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY Yogyakarta;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN

Jalan S. Parman No. 345 Telepon (0281) 891004, 891616
PURBALINGGA Kode Pos 53313

Purbalingga, 09 Juli 2013

Nomor : 071/ 1918.1/ 2013
Lamp :
Perihal : **Penelitian / Survey**

Kepada,
Yth. Ka. SMA Negeri 1 Purbalingga
di
Tempat

Berdasarkan Surat dari Kepala BAPPEDA Kab. Purbalingga Nomor . 071/575/2013 Tanggal 03 Juli 2013 perihal tersebut pada pokok surat, dengan ini beritahukan bahwa, di Satuan Pendidikan/ Sekolah Saudara akan dilaksanakan penelitian / survey oleh :

Nama : **M. ZAENAL ARIFIN**
Pekerjaan : Mahasiswa
Universitas/Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta
NIM : 09201244023
Tempat Tinggal : Ds. Karanganyar RT.007 RW.001 Kec. Karanganyar Kab.Purbalingga
Judul Penelitian : *Kesefektifan Media Video Pementasan Drama Dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Purbalingga*
Waktu : Juli s/d Agustus 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut pada prinsipnya kami tidak keberatan yang bersangkutan melaksanakan kegiatan penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan proposal serta wajib menaati semua ketentuan / peraturan yang ditetapkan dan berkenaan dengan penelitian.
2. Terlebih dahulu menghubungi Pimpinan Satuan Pendidikan / Sekolah yang bersangkutan.
3. Hasil penelitian tidak untuk disajikan kepada pihak luar
4. Kegiatan berakhir selambat-lambatnya Akhir Agustus 2013 serta yang bersangkutan wajib menyampaikan laporan kepada Ka. Dinas Pendidikan Kab. Purbalingga

Demikian untuk menjadikan maklum dan agar dibantu seperlunya.

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Purbalingga



Subeno, SE, M.Si

NIP. 19610812 198603 1 019

Tembusan :

1. Kepala BAPPEDA Kabupaten Purbalingga.
2. Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta
3. Kepala Kantor Kesbang dan Pol Kabupaten Purbalingga
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
5. Peringgal



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 PURBALINGGA**

Jl. MT. Haryono, No. Telp (0281) 891019, 892336 Purbalingga
Website : www.sma1purbalingga.sch.id – Email : ganisha@sma1purbalingga.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 / 492 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini, . Kepala SMA Negeri 1 Purbalingga menerangkan bahwa :

Nama : M. ZAENAL ARIFIN
NIM : 09201244023
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu : Juli 2013

Adalah Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Purbalingga dalam rangka menyusun Skripsi dengan Judul “ *Keefektifan Media Vidio Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Purbalingga* “.

Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purbalingga, 28 September 2013
Kepala SMA Negeri 1 Purbalingga

[Signature]
Heriyanto, S.Pd., M.Si
Pembina
NIP. 19680214 199103 1 014