

ABSTRAK

Pamungkas P., Arni. 2010. *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Puisi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas X-2, Semester 2, Tahun Ajaran 2009/2010 SMA Negeri 6 Yogyakarta Menggunakan Metode Permainan dengan Teknik Bermain Peran*. Skripsi. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

Penelitian ini mengkaji peningkatan kemampuan mengapresiasi puisi dan keaktifan siswa kelas X-2 SMA Negeri 6 Yogyakarta dalam pembelajaran berbicara menggunakan metode permainan dengan teknik bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X-2 SMA Negeri 6 Yogyakarta, semester 2 tahun ajaran 2009/2010, yang siswanya berjumlah 36 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan metode permainan dengan teknik bermain peran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi puisi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran berbicara menggunakan metode permainan dengan teknik bermain peran (*role playing*). Dengan teknik ini para siswa dituntut mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama. Para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Teknik ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya (Endang Komara dalam http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html)

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian ini adalah tes dan nontes. Instrumen tes berupa soal untuk mengetahui kemampuan mengapresiasi puisi siswa. Instrumen nontes berupa kuesioner, pertanyaan wawancara, dan panduan observasi.

Analisis data yang dilakukan adalah analisis data kualitatif, digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil nontes dan analisis data kuantitatif, dilakukan dengan berbagai rumus, yakni: menghitung nilai tes hasil belajar siswa, menghitung data hasil observasi untuk penilaian, menghitung nilai rata-rata, dan menghitung perbedaan dengan uji "t".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan dengan teknik bermain peran pada pembelajaran berbicara, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada masing-masing siklus. Persentase ketuntasan siswa pada kondisi awal sebesar 0%, siklus I sebesar 82,15 %, dan di siklus II sebesar 90,9%. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal sebesar 29,41%, siklus I sebesar 67,85% siswa yang aktif, dan meningkat menjadi 84,84% di siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan mengapresiasi puisi dan keaktifan siswa kelas X-2 semester 2 SMA Negeri 6 Yogyakarta dalam pembelajaran berbicara.

ABSTRACT

Pamungkas P., Arni. 2010. *The Students Improvement of Capability on Appreciating Poetry and Being Active on Speaking Learning on the Second Semester of X-2 Students, Year 2009/2010 at SMA Negeri 6 Yogyakarta Using Games Method by Applying Role Play Technique. Thesis. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD*

This research investigated the capability on appreciating poetry and being active on speaking learning using games method with role playing technique in the second semester X-2 class in SMA Negeri 6 Yogyakarta from academic year 2009/2010. This research is a classroom action research which was conducted with 36 students in X-2 class from academic year 2009/2010 in SMA Negeri 6 Yogyakarta with the implementation of speaking learning using games method with role playing technique as the object of the research.

The goal of this research is to improve the capability on appreciating poetry and being active on speaking learning using games method with role playing technique. In this technique, the students try to explore the relationship among human by modeling and discussing it so that they are able to explore the sense, attitude, value and able to find problem solutions. This technique tries to help students to find out a valuable social environment which useful for themselves (Endang Komara in http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html. translated by researcher).

This research was designed in 2 cycles, each cycle consisted from planning, action, observation, and reflection. The instruments used to collect the data of the research were the test and non-test instruments. Non-test instruments used by the researcher were questionnaire, interview questions, and observation guide.

The data analysis was conducted through (1) qualitative data analysis which was used to analyze qualitative data obtained from non-test result and (2) quantitative data analysis which was conducted using various, they were: students' test result point calculation, observation result data calculation to count average point calculation, and percentage calculation.

The result of the research showed that by implementing gamesmethod with role playing technique in speaking learning the students' learning outcomes increased in each cycle. The completeness percentage in early conditions was 0%, in cycle I was 82.15%, and increased became 90.9% in cycle II. Students' participation percentage was also increased. In early condition there were 29,41% active students, cycle I there were 67.85%, and increased became 84.84% in cycle II. Based on the result of the research, it could be concluded that the use games method role playing technique could improve of capability on appreciating poetry and being active on speaking learning on the second semester of X-2 students, year 2009/2010 at SMA Negeri 6 Yogyakarta using games method by applying role play technique